

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MABIT DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS X DI SMA NEGERI 1 YOSOWILANGUN
KABUPATEN LUMAJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh :

Izza Afkarina

NIM : 211101010094

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
APRIL 2025**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MABIT DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS X DI SMA NEGERI 1 YOSOWILANGUN
KABUPATEN LUMAJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Izza Afkarina

NIM : 211101010094

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
APRIL 2025**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MABIT DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS X DI SMA NEGERI 1 YOSOWILANGUN
KABUPATEN LUMAJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

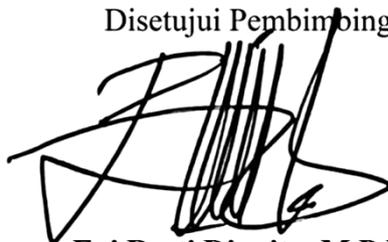
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :
Izza Afkarina
NIM : 211101010094

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Evi Resti Dianita, M.Pd.I.
NIP. 198905242002032004

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MABIT DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS X DI SMA NEGERI 1 YOSOWILANGUN
KABUPATEN LUMAJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Senin
Tanggal : 28 April 2025
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dewi Nurul Oomariyah, S.S. M.Pd
NIP. 197901272007102003


Siti Dawiyah Farichah, M.Pd.I
NIP. 197409042005012003

Anggota :

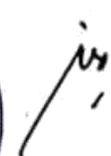
1. Prof. Dr. H. Sofyan-Tsauri, M.M.
2. Evi Resti Dianita, M.Pd.I


()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



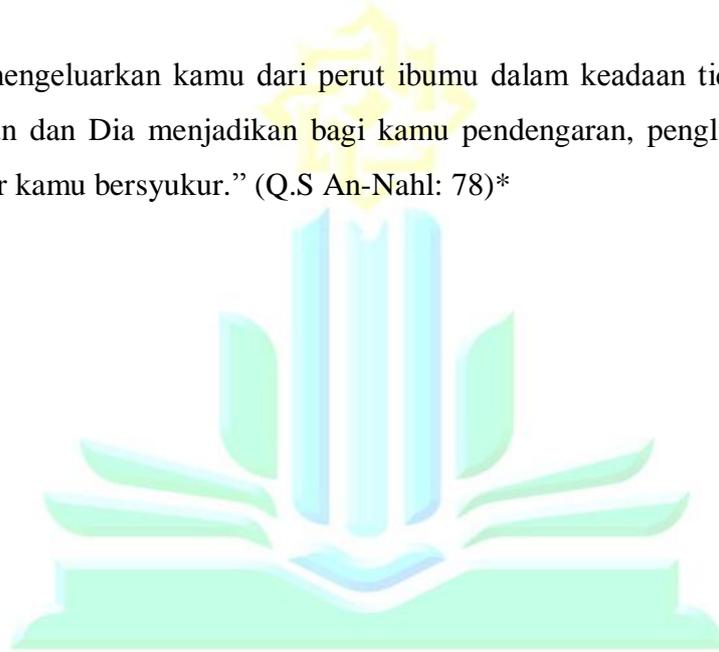

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“ Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.” (Q.S An-Nahl: 78)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, (Jakarta:Pustaka Al-kautsar, 2020).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin. Dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. terselesaikannya karya ilmiah ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus saya mengucapkan terima kasih serta mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Terkhusus kedua orang tua saya, Abah Sokheh Rosyady dan Ibu Husnul Khotimah yang sangat begitu saya sayangi, Tanpa doa, dukungan, dan kasih sayang yang tak pernah putus dari Abah dan Ibu, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Setiap langkah dalam pengerjaan skripsi ini selalu diiringi restu dan semangat dari Abah dan Ibu. Terima kasih atas segalanya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada Abah dan Ibu
2. Teruntuk suamiku, Dedi Irawan, terima kasih atas segala cinta, dukungan, dan kesabaranmu selama proses penyusunan skripsi ini,
3. Kakak kakak ku tersayang, Helmie Hamdani, Ahmad Jundanullah, Afany Zakaria, Ivan Mugni Labib, Terima kasih telah menjadi kakak laki-laki yang dapat menjadi tauladan baik serta yang selalu memberi Nasehat dan arahan kepada penulis.
4. Teruntuk teman-temanku yang telah memberikan dukungan, motivasi dan do'a sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Izza Afkarina, 2025: *Penggunaan Multimedia Interaktif Mabit Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.*

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Multimedia interaktif merupakan media yang didalamnya terdapat gabungan beragam unsur, seperti teks, grafis, suara, audio, video, animasi serta berinteraksi di dalam multimedia tersebut, baik berupa *feedback* atas materi yang ditayangkan. Salah satu guru di SMAN 1 Yosowilangun telah menciptakan multimedia interaktif berupa Aplikasi *Mabit*, hal ini menjadi peneliti tertarik memilih judul *Penggunaan Multimedia Interaktif Mabit Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.*

Fokus Penelitian dalam skripsi ini 1). Bagaimana Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun? 2). Apa Saja Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun? 3). Bagaimana Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun? Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan, kelebihan dan kekurangan serta mengetahui respon siswa Terhadap Penggunaan *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan jenis *Concurrent Embedded Design*. Jenis ini adalah metode yang menggabungkan antara metode pengumpulan data (kualitatif dan kuantitatif) secara bersamaan. serta memiliki data primer sebagai data yang lebih dominan yaitu data kualitatif dan data sekunder yang merupakan hasil datanya sebagai pelengkap atau pendukung.

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa 1). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dan BP diterapkan dengan pendekatan Alur Merdeka. 2). Kelebihan dan kekurangan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dan BP diantaranya a) Dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan minat peserta didik, Memudahkan peserta didik dalam memahami materi, Peserta didik dapat mengakses secara mandiri, Memudahkan guru dalam menyampaikan materi, b) Membutuhkan jaringan internet, Aplikasi memakan banyak ruang penyimpanan, Keterbatasan materi yang disajikan. 3). Respon siswa terhadap penggunaan *Mabit* telah memenuhi kriteria dalam indikator kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integrasi media, artistik dan estetika. Sedangkan respon siswa mengenai multimedia interaktif dalam kriteria berfungsi secara keseluruhan terhitung belum mencapai kriteria tersebut.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M. CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan layanan dan fasilitas yang memadahi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu terlaksananya program-program di Fakultas sehingga memberi kelancaran proses perkuliahan.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dalam segala hal yang diperlukan sebagai syarat skripsi.

5. Bapak H. Muhammad Syamsudini, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dari awal perkuliahan hingga proses skripsi.
6. Ibu Evi Resti Dianita, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan, motivasi, dan meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Moh. Agus Wibisono, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Yosowilangun yang telah bersedia memberikan izin penelitian skripsi di SMA Negeri 1 Yosowilangun
8. Bapak Dr. Abdul Mu'is Al-Joenaedy, M.Pd.I. selaku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Yosowilangun yang telah memberikan arahan dalam proses penelitian.
9. Peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Yosowilangun yang bersedia meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian hingga selesai.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 14 April 2025
Penulis

Izza Afkarina
NIM. 211101010094

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Istilah	12
F. Sistematika Pembahasan.....	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	60
B. Lokasi Penelitian	62
C. Subyek Penelitian	63
D. Populasi dan Sampel.....	64
E. Teknik Pengumpulan Data.....	65
F. Instrumen Penelitian	68
G. Analisis Data	74
H. Keabsahan Data	78
I. Tahap-Tahap Penelitian	80
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	83
A. Gambaran Objek Penelitian	83
B. Penyajian Data dan Analisis.....	90
C. Pembahasan Temuan	124
BAB V PENUTUP	146
A. Simpulan	146
B. Saran	147

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
Tabel 2. 1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 2. 2	Capaian Pembelajaran Fase E Elemen Al-Qur'an Hadis	54
Tabel 3. 1	Jumlah siswa kelas X di SMAN 1 Yosowilangun	64
Tabel 3. 2	Pengambilan Sampel	65
Tabel 3. 3	Instrumen Observasi Guru	68
Tabel 3. 4	Instrumen Observasi Peserta Didik	69
Tabel 3. 5	Pedoman Wawancara	70
Tabel 3. 6	<i>Check List</i> Dokumentasi.....	72
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Angket Respon Pengguna.....	73
Tabel 3. 8	Instrumen Angket Respon Pengguna	73
Tabel 3. 9	Reduksi Data	76
Tabel 3. 10	Penyajian Data	77
Tabel 4. 1	Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Yosowilangun.....	86
Tabel 4. 2	Sarana Prasarana SMAN 1 Yosowilangun.....	87
Tabel 4. 3	Data Guru SMAN 1 Yosowilangun	88
Tabel 4. 4	Data Siswa SMA Negeri 1 Yosowilangun 2023/2024	90
Tabel 4. 5	Hasil Temuan	115
Tabel 4. 6	Aplikasi mabit mudah digunakan dalam proses pembelajaran.....	117
Tabel 4. 7	Aplikasi Mabit dapat mempermudah saya dalam menemukan informasi yang ingin saya cari	117

Tabel 4. 8 Desain dalam aplikasi mabit sangat jelas dan tidak membingungkan	118
Tabel 4. 9 Penggunaan aplikasi Mabit tidak mudah error	118
Tabel 4. 10 Aplikasi Mabit mudah diakses diperangkat lain	119
Tabel 4. 11 Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa	119
Tabel 4. 12 Aplikasi Mabit dapat membantu saya dalam memahami materi PAI dan Budi Pekerti	120
Tabel 4. 13 Aplikasi Mabit menyajikan contoh yang beragam.....	120
Tabel 4. 14 Berbagai media yang digunakan (Teks,gambar, audio, video) saling melengkapi	121
Tabel 4. 15 Aplikasi Mabit memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami	121
Tabel 4. 16 Informasi disajikan dengan cara yang menarik serta tidak membosankan.....	122
Tabel 4. 17 Bahasa yang digunakan mudah dipahami.....	122
Tabel 4. 18 Aplikasi Mabit memiliki jenis huruf yang dapat dibaca jelas.....	123
Tabel 4. 19 Aplikasi Mabit memiliki suara yang jelas	123

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
Gambar 2. 1	Tampilan Awal Aplikasi Mabit	37
Gambar 2. 2	Tampilan Pengisian Identitas Pengguna	38
Gambar 2. 3	Tampilan Halaman Menu Aplikasi Mabit.....	38
Gambar 2. 4	Tampilan Menu Pendahuluan Aplikasi Mabit.....	39
Gambar 2. 5	Tampilan Menu Materi Aplikasi Mabit	39
Gambar 2. 6	Tampilan Menu Video Aplikasi Mabit	40
Gambar 2. 7	Tampilan Menu Games Aplikasi Mabit.....	41
Gambar 2. 8	Tampilan Menu Kuis Aplikasi Mabit	42
Gambar 2. 9	Tampilan Menu Referensi Aplikasi Mabit.....	42
Gambar 2. 10	Tombol Audio Aplikasi Mabit	43
Gambar 3. 1	Desain Penelitian	61
Gambar 3. 2	Pendekatan Penelitian	62
Gambar 3. 3	Teknik Pengumpulan Data.....	65
Gambar 4. 1	Wawancara Kepada Wali Kelas	93
Gambar 4. 2	Wawancara Kepada Kepala Sekolah	93
Gambar 4. 3	Peserta Didik Memindai Kode QR	95
Gambar 4. 4	Peserta Didik Melakukan Refleksi Membaca Al-Qur'an	97
Gambar 4. 5	Peserta Didik Mengakses Menu Belajar	98
Gambar 4. 6	Peserta Didik Berkolaborasi Dengan Teman Sebaya	99
Gambar 4. 7	Peserta Didik Mengakses Menu Video.....	100
Gambar 4. 8	Peserta Didik Mengakses Menu Games	101

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Dalam suatu proses pembelajaran perlu disadari bahwa setiap peserta didik tentunya memiliki banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi dengan cepat dan adapula yang kurang mampu mencerna materi pelajaran sehingga membutuhkan waktu dan pendekatan yang berbeda, kedua perbedaan inilah yang menuntut guru agar mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan serta karakteristik peserta didik.² Prinsip ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam Surah An-Nahl ayat 125, yang menyatakan:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahan:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat

² Herdy Nova Cahya, “Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Pengoptimalan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smpn 1 Jetis Ponorogo”, (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2024), 1.

dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”³

Ayat ini menunjukkan bahwa pentingnya menyampaikan ilmu atau ajaran kepada seseorang menggunakan hikmah (kebijaksanaan), Syekh Nawawi al-Bantani dalam kitab Tafsir Marah Labib menjelaskan bahwa dalam menyampaikan ilmu harus menggunakan pendekatan yang bijak dan sesuai dengan kondisi audiens dalam menyampaikan ajaran,⁴ Dalam dunia pendidikan dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan apa yang disampaikan adalah positif, serta menggunakan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan.⁵

Dalam sebuah pembelajaran yang harus diutamakan adalah sebuah proses, karena proses inilah yang akan menentukan apakah tujuan belajar akan tercapai atau tidak. Tercapainya proses pembelajaran ini ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, baik perubahan yang bersifat kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), maupun nilai dan sikap (afektif). Dalam sebuah proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu, pendidik, peserta didik, lingkungan, metode, dan media pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta:Pustaka Al-kaustar, 2020).

⁴ Zainudin Lubis, Tafsir Surat AN-Nahl ayat 125. Nu Online. Diakses pada tanggal 16 Mei 2025. <https://islam.nu.or.id/syariah/tafsir-surat-an-nahl-ayat-125-etika-berdebat-dalam-islam-7FTmI>

⁵ Muhammad Latif and Fadriati, “Media Pembelajaran Dalam Perspektik Al-Quran Dan Al-Hadist,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3342, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22733>.

mengatasi hal tersebut perlu kepiawaian seorang pendidik untuk mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan efektif.⁶

Dalam kaitannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, media dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini seiring dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan yang menuntut keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran juga ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, khususnya pada Pasal 42 ayat (1), yang berbunyi:

“Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi, perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”⁷

Dengan demikian, dalam mencapai kategori keberhasilan yang maksimum, diantaranya upaya yang dapat dilakukan yaitu merubah metode penyampaian pembelajaran yang mulanya hanya bersifat verbalistik dengan teknik menggunakan media pembelajaran.⁸ Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi

⁶ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017).

⁷ Pemerintah Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara, 2005), Pasal 42 ayat (1)

⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran, Bintang Surabaya* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 1.

juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar.⁹

Sehubungan dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, hal ini dapat sangat membantu peserta didik dalam memahami materi atau pesan dan informasi yang diberikan oleh guru.¹⁰ Menurut Vernom A. Magnesen dalam Munir menyatakan bahwa, seseorang hanya mampu memiliki daya serap 10% dari apa yang mereka baca, mampu memiliki daya serap 20% dari apa yang mereka dengar, memiliki daya serap 30% dari apa yang mereka lihat, memiliki daya serap 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, memiliki daya serap 70% dari apa yang didiskusikan bersama orang lain serta memiliki daya serap 90% dari apa yang dialami sendiri dan perform diajarkan kepada orang lain.¹¹

Adanya pernyataan tersebut terlihat bahwasannya jika seorang pendidik mengajar hanya dengan berceramah, maka tingkat daya serap pemahaman peserta didik hanya memperoleh 20%. Namun sebaliknya, apabila peserta didik dapat ikut berpartisipasi sembari melaporkan hasilnya, maka daya serap pemahaman peserta didik dapat mencapai 90%, hal demikian dapat menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dengan adanya tinjauan meningkatnya hasil belajar.

⁹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3929, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹⁰ I Made Astra Winaya and I Made Sumitra Jaya, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd N 1 Sekartaji," *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra* 11, no. 1 (2020): 42, [//ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index](http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index).

¹¹ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, CV Alfabeta (Bandung: CV Alfabeta, 2012), 167.

Menurut Kristanto, pemilihan media dalam kegiatan belajar mengajar sebaiknya tidak atas dasar hanya kesukaan seorang pendidik, melainkan harus menganalisis adanya kesesuaian dalam karakteristik peserta didik, karakteristik materi yang diajarkan, serta karakteristik adanya media yang digunakan tersebut.¹² Namun pada kenyataannya, masih sering ditemui guru belum bisa mengoptimalkan penggunaan serta pemilihan media dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Alfurqon dkk bahwasannya masih sering ditemukan seorang pendidik hanya menggunakan media buku paket serta hanya menggunakan pola mengajar ceramah,¹³ adanya tersebut menunjukkan bahwasannya guru kurang memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian penting bagi seorang pendidik menggabungkan mengenai indera visual (penglihatan), auditori (pendengaran), serta kinestetika (gerakan) dalam suatu media pembelajaran, hal tersebut membuktikan bahwasannya guru harus mampu memilih media dalam pembelajaran yang tepat, salah satunya melalui multimedia. selaras dengan pendapat Arsyad bahwa semakin banyak menggabungkan alat indera pada saat memperoleh serta mengolah informasi maka besar kemungkinan informasi yang diperoleh dapat mudah dimengerti dan diingat.¹⁴

¹² Kristanto, *Media Pembelajaran.*, 18.

¹³ Alfurqan et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan," *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 167, <https://doi.org/10.15548/mrb.v3i2.2002>.

¹⁴ Rejeki Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 338, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.

Multimedia menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan dengan metode lama, adanya penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran karena didalamnya terdapat pendukung dari beragam aspek antara lain teks, grafik, suara, video, maupun animasi.¹⁵ Jika dilihat dengan cara penyampaian isi multimedia kepada pengguna, multimedia dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu multimedia interaktif/non-linier dan multimedia linier.¹⁶

Multimedia interaktif dan multimedia linier memiliki perbedaan didalam penyampaian isi kepada pengguna, sesuai dengan sebutannya, interaktif sendiri merupakan multimedia yang memiliki suatu alat pengontrol interaktifitas yang dapat diaplikasikan oleh pengguna, sehingga dengan alat pengontrol tersebut pengguna dapat dengan mudah memilih sesuai apa yang dikehendaki dalam proses berikutnya.¹⁷ Sedangkan yang dimaksud multimedia linier merupakan kebalikan adanya multimedia interaktif yakni didalamnya tanpa perlu alat pengontrol yang dioperasikan pengguna, sehingga pengguna hanya dapat menikmati tayangan produk multimedia yang ditampilkan secara berurutan, berjalan dari awal berurutan hingga akhir.¹⁸

¹⁵ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Analytical Biochemistry* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).

¹⁶ Haris Budiawan, *Desain Media Interaktif Untuk SMK/MAK Kelas XII* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2019), 3.

¹⁷ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan, CV Alfabeta* (Bandung: CV Alfabeta, 2012), 5.

¹⁸ Lulu Mar'atus Sholehah, A Abas, and J Tuharea, "Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1871.

Diantara kedua jenis multimedia tersebut, penggunaan multimedia interaktif ini dapat mempermudah pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran yang termasuk kreatif serta menarik bagi peserta didik, selain itu multimedia interaktif dapat memberikan informasi yang dapat mengembangkan kemampuan indera peserta didik, baik secara dilihat, didengar serta dilakukan. Dengan adanya penggunaan multimedia interaktif juga dapat memberikan kemudahan dalam mengoperasikan dimana saja serta memberikan kebebasan dalam memilih materi yang ingin dikehendaki, sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara maksimal.¹⁹

Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi salah satu strategi kreatif yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, dikarenakan multimedia ini dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami dan mengingat dengan adanya berbagai media sekaligus interaktivitas. Sebagaimana hasil penelitian Yakub dkk, menunjukkan bahwasannya penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh dalam pembelajaran melihat hasil belajar peserta didik semakin meningkat.²⁰

Berdasarkan hasil observasi *pra research*, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik di SMA Negeri 1 Yosowilangun, Kabupaten Lumajang, mengalami kesulitan dalam membaca Al-Qur'an, terutama dalam memahami kaidah tajwid. Kondisi ini menjadi tantangan dalam pembelajaran

¹⁹ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 132.

²⁰ M. Yakub Iskandar et al., "Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4575–84, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5021>.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, karena kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar merupakan dasar dalam memahami isi kandungan ayat-ayat suci yang seharusnya menjadi pedoman moral dan spiritual bagi peserta didik.

Menanggapi permasalahan tersebut, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Yosowilangun mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berbasis Android yang diberi nama *Mabit* (Mari belajar ilmu tajwid). Aplikasi ini bertujuan membantu peserta didik memahami materi tajwid secara lebih mudah, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Fitur dalam aplikasi ini meliputi pelafalan ayat, visualisasi hukum bacaan, serta latihan soal interaktif. Multimedia ini dikembangkan langsung oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, bersifat kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahkan, aplikasi ini mendapat apresiasi dalam ajang kejuaraan media pembelajaran karena dinilai inovatif dan kreatif.

Produk multimedia *Mabit* membantu peserta didik memahami cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, serta memungkinkan mereka mengeksplorasi berbagai fitur belajar yang mendukung proses belajar aktif. Ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu membentuk karakter dan meningkatkan pemahaman ajaran Islam secara mendalam. Penggunaan multimedia interaktif seperti *Mabit* diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka secara optimal.

Sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Muzammil ayat 4:

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

"Dan bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan (tartil)."²¹ (QS. Al-Muzzammil: 4)

Dengan adanya perintah dalam ayat tersebut, jelas bahwa membaca Al-Qur'an dengan tartil menjadi kewajiban, oleh karena itu dibutuhkan pemahaman mendalam terhadap kaidah-kaidah tajwid. Hal ini menuntut adanya metode pembelajaran yang efektif dan mudah diakses agar peserta didik mampu menguasai bacaan secara benar. Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan media digital seperti aplikasi *Mabit* menjadi alternatif strategis untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan memadukan unsur interaktif dan teknologi, media ini mampu menjembatani kesenjangan antara tuntutan kompetensi membaca Al-Qur'an secara baik dan tantangan gaya belajar peserta didik masa kini.

Namun demikian, walaupun multimedia interaktif *Mabit* telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, namun hingga saat ini belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaannya secara mendalam. Kekosongan kajian ini menjadi celah penting yang perlu diisi agar pemanfaatan media tersebut dapat lebih optimal dan terukur secara akademik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan multimedia interaktif tersebut dalam pembelajaran. Penelitian ini dituangkan dalam judul: "Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas

²¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, (Jakarta:Pustaka Al-kautsar, 2020).

X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan konteks penelitian yang telah di paparkan, maka selanjutnya peneliti merumuskan mengenai fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apa Saja Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian dari judul “Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun “ di atas, maka selanjutnya tujuan penelitian tersebut antara lain:

1. Untuk Mendeskripsikan Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di

SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Untuk Mendeskripsikan Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk Mengetahui Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki tujuan yang akan dicapai seperti halnya yang telah disebutkan di atas, dan juga diharapkan dapat memberi manfaat bagi penulis atau peneliti dan pihak-pihak terkait. Maka dari itu manfaat yang dapat di ambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan mengenai Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi ilmu serta dapat menyampaikan kontribusi mengenai Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

b. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti mengenai penyusunan karya tulis ilmiah dan juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman mengenai adanya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi pendidik yang profesional.

c. Bagi Pembaca

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan pengetahuan maupun wawasan keilmuan serta dapat menjadi rujukan karya ilmiah mengenai Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.

d. Bagi Instansi

Penelitian yang dilakukan diharapkan menjadi kepustakaan dalam hal referensi untuk kampus Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember serta mahasiswa.

E. Definisi Istilah

1. Penggunaan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan penggunaan aplikasi *Mabit* (Mari Belajar Ilmu Tajwid) yang untuk selanjutnya akan ditulis *Mabit*, aplikasi ini adalah sebuah media yang mengkombinasikan materi berupa teks, gambar, audio, video, animasi, serta navigasi. *Mabit* ini berisikan materi mengenai ilmu tajwid dasar yang meliputi pengantar ilmu tajwid, hukum nun sukun dan tanwin, hukum mim sukun serta hukum alif lam dan juga terdapat latihan soal yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Adapun *Mabit* ini dikembangkan guna mempermudah peserta didik dalam mempelajari ilmu tajwid serta dapat membantu peserta didik dalam lancar membaca ayat Al-Qur'an.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti adalah mata pelajaran yang harus diajarkan dalam implementasi pendidikan di setiap lembaga sekolah. Materi pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti didalam sekolah merupakan materi yang berkaitan dengan asas-asas pokok ajaran agama islam dengan harapan dapat mudah dipahami, dikembangkan serta selalu diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud pengamalan ajaran agama islam.

Didalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti didalamnya terdapat 5 elemen, antara lain, Al-Qur'an dan Hadist, Akidah, Akhlak, Fikih, serta Sejarah Peradaban Islam. Namun dalam penelitian ini hanya membahas mengenai pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada elemen A-Qur'an dan Hadist.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian sebagai mana bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam memahami isi penelitian secara singkat, sebagai mana dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu :

Bab 1 Pendahuluan; dalam bab ini akan dijelaskan mengenai konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definis istilah serta sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka; dalam bab kajian pustaka akan membahas mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian penulis, serta membahas kajian teori untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

Bab III Metode Penelitian; dalam bab metode penelitian akan membahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, Instrumen Penelitian, analisis data, keabsahan data serta tahap tahap penelitian.

Bab IV Penyajian data dan Analisis; dalam bab ini akan membahas secara tersusun mengenai gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis serta pembahasan temuan.

Bab V Penutup; dalam bab penutup ini bisa disebut bab terakhir berisi tentang kesimpulan terkait dengan pembahasan data-data yang telah di analisis dan saran sebagai bahan masukan untuk pengembangan kedepannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, telah terdapat penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang Multimedia Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, dalam hal ini peneliti akan menyajikan secara singkat dari hasil penelitian terdahulu yang termasuk berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VII C di MTsN 5 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024; Karya Yulianika Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.²² Skripsi ini berfokus mengenai adanya meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran al-Qur'an hadist dengan menggunakan multimedia interaktif, dengan adanya hal tersebut mengenai metode yang digunakan yaitu jenis penelitian tindakan kelas serta dengan menggunakan pendekatan *mixed method* dalam penelitian, adapun mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasannya terdapat peningkatan pemahaman mata pelajaran al-Qur'an Hadist dalam

²² Yulianika, "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Mata Pelajaran A- Qur'an Hadits Kelas VII C Di MtsN 5 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024" (versitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024).

menggunakan multimedia interaktif. Hal ini telah berdasarkan adanya nilai rata-rata keseluruhan yang berawal tahap pra siklus telah memperoleh hasil nilai rata-rata 43%, lalu tahap siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 63% hingga pada tahap siklus 2 mencapai nilai rata-rata 83%, sehingga dapat dinyatakan adanya peningkatan dalam pemahaman siswa serta dapat dinyatakan dalam kategori baik.

2. Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Tentang Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 6 Genteng Banyuwangi; Karya Yunita Nurma Sari Institut Agama Islam Negeri Jember, 2021.²³ Skripsi ini menggunakan metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan adanya jenis penelitian studi kasus, mengenai produk multimedia interaktif yang dimaksud yaitu hasil penggunaan power point dan I-spring yang lalu dijadikan sebagai HTML. Adapun mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasannya didalam penggunaan multimedia interaktif terdapat perencanaan penggunaan, pelaksanaan penggunaan serta kelebihan dan kekurangan. Adapun perencanaan dalam multimedia interaktif yang dilakukan adanya penyusunan RPP, pemilihan materi, meninjau karakteristik siswa, serta mempersiapkan adanya multimedia interaktif dan mengenai pelaksanaan penggunaan multimedia interaktif yaitu

²³ Yunita Nurma Sari, "Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Tentang Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 6 Genteng ..." (Institut Agama Islam Negeri Jember, 2021), http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3749%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/3749/2/Yunita_Nurma_Sari_T20174098.pdf.

mengenai adanya mempersiapkan alat pendukung, memadukan multimedia interaktif dengan media yang lainnya, serta menggunakan metode yang bervariasi, mengenai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan multimedia tersebut terdapat meningkatnya rasa ketertarikan serta minat siswa dalam pembelajaran, serta kekurangannya adanya keterbatasan sarana dan prasarana dalam sekolah serta adanya kurang keahlian guru dalam menggunakan LCD proyektor.

3. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II di SDN Duri Kosambi 06 Pagi; Karya Nina Hilyana Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.²⁴ Skripsi ini berfokus dalam mengembangkan adanya multimedia interaktif bertujuan untuk meningkatkan adanya pemahaman konsep perkalian, adapun media yang telah dikembangkan ialah *software Articulate Storyline 3* yang didalamnya terdapat pemaparan materi, latihan soal atau soal tes dengan berbagai macam soal, serta terdapat peniaian, terkait metode penelitian yang digunakan penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang didalamnya menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwasannya multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk

²⁴ Nina Hilyana, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II Di SDN Duri Kosambi 06 Pagi" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021),

kategori yang baik serta layak untuk dilanjut gunakan dalam pembelajaran dengan adanya pencapaian skor presentase 78,67%.

4. Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini; Karya Hidayatu Munawaroh, Muhammad Fauziddin, Sri Haryanto, Afifah Eka Yulia Widiyani, Shinta Nuri, Robingun Suyud El Syam, dan Salis Wahyu Hidayati; *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6, No 5, 2022.²⁵ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek yaitu kepala, guru, serta siswa, mengenai multimedia interaktif yang dimaksud yaitu adanya pemanfaatan power Point yang dikemas secara sederhana sehingga dapat digunakan dengan mudah. Adapun hasil dalam penelitian yang telah dilakukan bahwasannya dalam penggunaan multimedia interaktif terdapat pengaruh yang baik dalam pembelajaran dengan temuan sebelumnya pembelajaran bahasa daerah membosankan bagi peserta didik, kini dengan adanya multimedia interaktif berbasis produk game dapat menjadikan pembelajaran lebih variatif.
5. Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis *Android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar; Karya M. Yakub Iskandar, Alwen Bentri, Nofri Hendri, Engkizar, dan Efendi; *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 7, No 4, 2022.²⁶ Jurnal penelitian ini berfokus dalam menguji efektifitas adanya produk

²⁵ Hidayatu Munawaroh et al., "Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4057–4066, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>.

²⁶ Iskandar et al., "Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar."

multimedia inetraktif dengan berbasis android, adapun media tersebut di desain menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Hal tersebut peneliti menggunakan metode pengembangan dengan adanya empat tahapan didalamnya yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, adapun hasil penelitian menunjukkan bahwasannya dalam tahap pertama uji validitas mendapatkan skor yang sangat valid, mengenai tahap kedua uji praktikalitas mendapatkan hasil yang menunjukkan sangat praktis yaitu 95,40%, sedangkan tahap ketiga hasil analisis uji *t* menunjukkan bahwasannya produk multimedia interaktif sangat berpengaruh baik dengan hasil belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwasannya produk multimedia interaktif ini sangat dapat dijadikan media dalam pembelajaran pendidikan agama islam dengan materi fiqih.

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Yulianika, 2024. dengan judul Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VII C di MTsN 5 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024;	a. Sama sama membahas penggunaan Multimedia Interaktif b. Sama sama menggunakan pendekatan <i>mixed methods</i>	a. Penelitian ini terfokus pada meningkatkan pemahaman siswa sedangkan penulis hanya dalam penggunaan multimedia interaktif b. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian <i>mixed Methods</i></p> <p>c. Penelitian terdahulu penggunaan pada mata pelajaran al-Qur'an Hadist sedangkan penulis penggunaan dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti</p>
2	<p>Yunita Nurma Sari, 2021. Dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Tentang Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 6 Genteng Banyuwangi</p>	<p>Sama sama membahas penggunaan multimedia interaktif</p>	<p>a. Penelitian terdahulu penggunaan pada pembelajaran Tematik materi IPA sedangkan penulis penggunaan dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan pemdekatan kualitatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan <i>mixed methods</i></p>
3	<p>Nina Hilyana, 2021. Dengan judul Pengembangan</p>	<p>Sama sama membahas penggunaan</p>	<p>a. Penelitian terdahulu menggunakan</p>

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II di SDN Duri Kosambi 06 Pagi	multimedia interaktif	metode penelitian pengembangan sedangkan penulis menggunakan metode penelitian <i>mixed methods</i> b. Penelitian terdahulu penggunaan dalam pembelajaran matematika sedangkan penulis dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti
4	Hidayatu Munawaroh, dkk, 2022. Dengan judul Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini	Sama sama membahas penggunaan multimedia Interaktif	a. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian <i>mixed methods</i> b. Penelitian terdahulu penggunaannya dalam pembelajaran bahasa daerah sedangkan penulis penggunaan dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti
5	M. Yakub Iskandar,	Sama sama	Penelitian terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	2022. Dengan judul Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis <i>Android</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar	membahas penggunaan multimedia inetraktif	menggunakan metode pengembangan sedangkan penulis menggunakan metode <i>mixed methods</i>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya dari ke-lima penelitian terdahulu tersebut memperoleh adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis, hal ini memperoleh kesimpulan mengenai persamaan dalam penggunaan multimedia interaktif namun perbedaan yang mendasar bahwasannya banyak penelitian dalam penggunaan multimedia interaktif tersebut dalam mata pelajaran yang lain seperti halnya, bahasa daerah, IPA, matematika, serta al-Qur'an hadist. walaupun telah banyak penelitian yang mengkaji penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, namun belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan multimedia interaktif yang dijuluki aplikasi Mabit serta melihat respon penggunanya. Hal tersebut yang menjadikan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian lainnya.

B. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan berasal dari adanya dua kata yaitu multi dan media, multi adalah kata yang berasal dari bahasa yang

memiliki arti banyak atau beragam, sedangkan kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang memiliki arti alat, atau sarana sebagai perantara adanya penyampaian pesan, maka dapat diartikan bahwasannya multimedia merupakan penggabungan dari beragam media yang dikemas menjadi satu, sehingga dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan kepada seseorang.²⁷

Menurut Richard Mayer di dalam bukunya mendefinisikan mengenai multimedia, ia menyatakan bahwa.

“ I define multimedia instruction as the presentation of material using both words and pictures, with the intention of promoting learning. By words, I mean that the material is presented in verbal form using printed or spoken text, for example. By pictures, I mean that the material is presented in pictorial form, including using static graphics such as illustrations, graphs, photos, or maps, or dynamic graphics such as animations or video.”²⁸

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia sebagai alat penyajian materi disertai kata-kata dan gambar-gambar, adapun yang dimaksud dengan penggunaan kata-kata disini yaitu materi dapat disajikan bentuk verbal baik berupa teks tercetak maupun lisan. Sedangkan penggunaan gambar yang dimaksud disini yaitu materi dapat disajikan dalam bentuk gambar, baik berupa grafik, ilustrasi, peta, foto, animasi maupun

²⁷ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Analytical Biochemistry* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 24.

²⁸ Richard Mayer, *Multimedia Learning* (America: Cambridge University Press, 2009), 5.

video. Adanya hal tersebut bertujuan agar dapat meningkatkan kuliatas pembelajaran.

Sedangkan menurut Kustandi dan Sucipto didalam karya Cecep dan Darmawan menyatakan bahwa multimedia merupakan penggabungan, penyajian dan pengembangan adanya berbagai media yang di dalamnya terdapat unsur teks, gambar, suara, video maupun animasi yang diperlihatakan dalam komputer, dalam hal ini tujuan dikaitkan dengan komputer dikarenakan didalam unsur komputer terdapat gabungan dari berbagai media, yang diantaranya media visual, media audio, serta media audiovisual.²⁹ dapat disimpulkan bahawasannya multimedia merupakan kombinasi antara berbagai media yang saling berintergrasi serta bertujuan menjadi perantara dalam menyampaikan atau mengantarkan pesan.

Jika dikaitkan dengan adanya interaktif, kata interaktif sendiri secara umum memiliki arti adanya komunikasi aktif dua arah bahkan lebih dengan menggunakan perangkat-perangkat komunikasi,³⁰ dalam kaitannya dengan multimedia, menurut Fikri dan Madona didalam bukunya menyatakan bahwasannya multimedia interaktif merupakan media yang dikombinasikan

²⁹ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: KENCANA, 2022), 197

³⁰ Diana Nur Septiyawati Putri et al., “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 366, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

dalam beragam unsur, dapat berupa teks, suara, grafis, gambar, audio, video serta animasi secara kesatuan, serta melahirkan interaksi atau komunikasi dua arah bahkan lebih, baik secara pengguna atau user dengan komputer atau software (aplikasi/format file).³¹

Sedangkan menurut Hamdani didalam artikel karya luluk dan jaka menjelaskan bahwasannya multimedia interaktif adalah media yang didalamnya terdapat alat pengontrol dan pemrograman serta pengguna dapat memilih apa yang diinginkan dalam proses selanjutnya dengan menggunakan tombol navigasi.³² Adanya beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasannya multimedia interaktif adalah media yang didalamnya terdapat gabungan beragam unsur, seperti teks, grafis, suara, audio, video, serta animasi dan dapat memberi kesempatan untuk pengguna dalam berinteraksi didalam multimedia tersebut, baik berupa *feedback* atas materi yang ditayangkan.

Suatu multimedia interaktif yang diciptakan harus mampu memenuhi segenap kriteria, Thorn menyatakan bahwa Terdapat enam kriteria yang menjadi indikator dalam menilai kualitas multimedia interaktif, yaitu, (1) Kemudahan Navigasi, (2)

³¹ Fikri and Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 25.

³² Luluk Indah Wati and Jaka Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (2020): 68, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>.

Kandungan kognisi, dalam artian terdapat isi pengetahuan yang jelas, (3) Presentasi informasi, (4) Integrasi mediaa, (5) Artistik dan estetika, (6) Berfungsi secara keseluruhan.³³

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Adapun penggunaan serta pemilihan multimedia interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran perlu melihat adanya berbagai komponen serta karakteristik yang didalam multimedia tersebut, adapun menurut Daryanto didalam karya Rozana dkk mengemukakan mengenai karakteristik didalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut:³⁴

- 1) Terdapat lebih dari satu media yang berintegrasi, contohnya memadukan media audio dan animasi.
- 2) Terdapat komponen interaktif, dalam artian terdapat keunggulan untuk menyesuaikan respon pengguna multimedia, sehingga pengguna dapat bebas untuk memilih materi atau menu yang ingin dipelajari.

³³ Sunarsih Puji Lestari, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual Pada Materi Himpunan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020), <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>

³⁴ Salma Rozana, Rika Widya, and Viridya Tasril, *Multimedia Pendidikan Kesehatan Dan Nutrisi* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), 20.

- 3) Bersifat mandiri, dengan maksud dapat memberi pengguna kemudahan dalam mengakses secara mandiri tanpa adanya arahan dari orang lain.

c. Komponen Multimedia Interaktif

Terdapat beberapa komponen atau unsur yang ada didalam multimedia interaktif, adapun menurut Munir didalam karya Widya dkk mengemukakan bahwasannya terdapat beberapa komponen didalam multimedia antara lain komponen teks, grafik, gambar, video, audio serta interaktivitas.³⁵ Masing-masing komponen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Teks

Teks merupakan suatu penggabungan huruf yang menciptakan adanya satu kata atau lebih yang bertujuan menguraikan adanya maksud materi pelajaran yang akan dipahami oleh pembaca.³⁶ dalam hal ini komponen teks dapat dikatakan komponen yang memiliki peran penting dalam suatu multimedia, dikarenakan sebagai perantara tertulis mengenai informasi yang akan disampaikan.

2) Grafik

³⁵ Rika Widya, Salma Rozana, and Viridya Tasril, *Permainan Tradisional Berbasis Steam* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), 26.

³⁶ Fikri and Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 26.

Grafik bertujuan sebagai perancang multimedia, grafik merupakan garis atau berarti juga gambar,³⁷ grafik juga dapat menjelaskan mengenai pasang surut suatu keadaan, dalam hal ini grafik dibutuhkan dalam multimedia sebagai penyajian data.

3) Gambar

Gambar adalah komponen multimedia yang diwujudkan secara visual dengan tujuan agar dapat memvisualisasikan informasi/pesa serta dapat menarik pembaca agar tidak bosan untuk menyaksikannya, format gambar yang dapat ditampilkan dalam multimedia dapat berupa kotak, garis, bulatan, warna, bayangan dan lain-lain.³⁸

4) Video

Video merupakan komponen multimedia yang digunakan sebagai alat dalam menjelaskan materi pembelajaran dalam bentuk tayangan gambar yang bergerak yang terkadang diikuti dengan suara, serta disesuaikan dengan adanya objek tertentu. Dalam hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam pemahaman materi yang disampaikan serta menjadi daya tarik bagi pengguna. Bentuk video yang paling sering digunakan adalah mp4.³⁹

³⁷ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 20.

³⁸ Budiawan, *Desain Media Interaktif Untuk SMK/MAK Kelas XII*, 5-6.

³⁹ Gregorius Christian Sunaryo and Risti Sabila, "Pengaruh Penggunaan Komponen Multimedia Sebagai Stimulus Dalam Teori Belajar Behavioristik," *Sindoro Cendekia Pendidikan*

5) Audio

Audio merupakan komponen yang penyampaian informasinya dapat diterima melalui indera pendengaran,⁴⁰ dalam artian audio digunakan untuk memberikan efek suara terhadap multimedia tersebut, audio juga dapat membantu daya ingat serta membantu para pengguna multimedia yang memiliki kelemahan dalam penglihatan, dalam hal ini audio bertujuan untuk menyampaikan pesan yang ada didalam multimedia.⁴¹

6) Animasi

Animasi adalah perpaduan antara media teks, gambar, grafik serta audio yang digunakan dalam aktivitas gerak, dan animasi merupakan komponen multimedia yang bertujuan untuk memaparkan serta mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan perantara video.

7) Interaktivitas

Komponen interaktivitas didalam multimedia interaktif sangat diperlukan, adapun didalam komponen yang meliputi adanya teks, suara, gambar, video dan animasi yang dapat ditampilkan dengan media lain seperti halnya VCD

4, no. 6 (2024): 50,
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>.

⁴⁰ Jazilatur Rahmah Ichsana et al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian* 3 (2021): 184,
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>.

⁴¹ Widya, Rozana, and Tasril, *Permainan Tradisional Berbasis Steam*.

player, atau TV, namun komponen interaktif hanya dapat ditampilkan dalam beberapa perangkat, seperti komputer, atau smartphone, dikarenakan didalam aspek interaktif harus terdapat navigasi, kontrol simulasi, respon/feedback dan kontrol game.⁴²

d. Manfaat Multimedia Interaktif

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran kerap digunakan dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran, hal ini tentunya juga dapat membantu pendidik didalam kelas, dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran dapat memudahkan dan mempercepat pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga pendidik dapat menjelaskan konsep-konsep yang termasuk abstrak atau konsep yang sulit dipahami peserta didik.⁴³

Dalam Al-Qur'an, Allah Swt. telah mengisyaratkan pentingnya media dalam proses pembelajaran melalui firman-Nya dalam Surah Al-'Alaq ayat 4-5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Terjemahan: “Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”⁴⁴

⁴² Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 22.

⁴³ Sri Rahayu, *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Pembelajaran* (Medan: Umsu Press, 2024), 8.

⁴⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Qs.Al-Alaq: 4-5.

Dalam tafsirnya, Ibnu Katsir menjelaskan bahwa pena (qalam) adalah simbol penting dalam ilmu pengetahuan karena menjadi alat untuk mencatat dan menyebarkan ilmu kepada generasi berikutnya.⁴⁵ Tafsir ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah diakui dalam Islam sejak awal sebagai sarana penting dalam proses belajar. Dalam konteks modern, multimedia interaktif dapat dipandang sebagai bentuk lanjutan dari peranan qalam tersebut.

Sejalan dengan itu, Umaliyahati dkk. menjelaskan beberapa manfaat dalam penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran diantara lain dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, dapat memberi interaksi dan kolaborasi, dapat memberikan umpan balik yang cepat serta

Akseibilitas dan fleksibilitas.⁴⁶ Adapun dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik

Pemanfaatan multimedia interaktif pada saat proses pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, adanya beragam komponen media didalamnya seperti audio, animasi serta interaksi didalam media, dapat

⁴⁵ Ibnu Katsir, *Lubaabut Tafsir min Ibni Katsiir*, jilid 8, pentahqiq: Dr. Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Al-Sheikh, penerjemah: M. Abdul Ghoffar E.M. & Abu Ihsan al-Atsari (Kairo: Mu'assasah Daar al-Hilaal, Cet. I, 1414 H / 1994 M), 450

⁴⁶ Umaliyahati et al., *Teknologi Pendidikan* (Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2023), 154.

menumbuhkan minat serta keterlibatan peserta didik.⁴⁷ Minat tersebut dapat dilihat dengan suatu rasa kecenderungan seseorang dalam melakukan suatu hal atau kegiatan yang bermanfaat baginya.⁴⁸

2) Interaksi dan Kolaborasi

Pemanfaatan multimedia interaktif dapat memudahkan interaksi serta kolaborasi antar peserta didik, dengan dirancang fitur kontrol yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif ketika proses pembelajaran.⁴⁹ serta dengan adanya fitur alat berbagi peserta didik juga dapat berkomunikasi serta interaksi antar peserta didik, Hal tersebut juga dapat menjadi alat kolaborasi peserta didik untuk saling mendukung dan belajar satu sama lain.⁵⁰

3) Umpan Balik yang Cepat

Pemanfaatan multimedia interaktif dapat menghadirkan umpan balik secara cepat kepada peserta didik, dengan adanya tersebut dapat membantu peserta didik dalam membangun kembali pemahaman mereka secara langsung serta dapat

⁴⁷ Umaliyahati et al., 155

⁴⁸ Puja Maharani Sijabat Maharani Sijabat et al., "Implementasi Kreativitas Guru PAK Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Metanoia* 5, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.55962/metanoia.v5i2.116>.

⁴⁹ Arini Putri Fitriya et al., "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar," *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2024): 1518, <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>.

⁵⁰ Hikmawati, Andi Asmawati Azis, and Asika Hartini, "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VIII UPT SPF SMPN 13 Makassar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 2 (2024): 1085, <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1149>.

melihat langsung hasil dari tindakan atau keputusan yang mereka kehendaki.⁵¹

4) Fleksibilitas dan Akseibilitas

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan secara mandiri, sebagaimana menurut Munir didalam bukunya bahwa multimedia interaktif memiliki fitur kontrol yang dapat memudahkan peserta didik dalam menentukan alur belajar,⁵² serta dapat diakses secara online maupun melalui perangkat yang berbeda satu sama lain, seperti contoh smartphone, tablet ataupun komputer.⁵³

Hal tersebut juga selaras dengan pendapat Munadi mengenai multimedia interaktif memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran, antara lain:⁵⁴

- 1) Penggunaan multimedia interaktif dirancang dapat digunakan secara mandiri, sehingga peserta didik dapat mengoperasikan multimedia interaktif secara individu diluar kelas.
- 2) Multimedia interaktif dapat memadai seluruh kebutuhan gaya belajar peserta didik melalui beragam media didalamnya.

⁵¹ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 28.

⁵² Munir, 177.

⁵³ Umaliyahati et al., *Teknologi Pendidikan*, 155.

⁵⁴ Fatimatuz Zahrah and Bachtiar Bachri, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas X Di SMAN 19 Surabaya" 11, no. 3 (2021): 6, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/39746>.

- 3) Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi dengan adanya kebutuhan gaya belajar siswa terpenuhi.
- 4) Multimedia interaktif memberikan umpan balik yang dapat mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik.
- 5) Multimedia interaktif dapat memberikan kebebasan kontrol penggunaan sehingga sepenuhnya pemanfaatan pada pengguna.

e. Jenis Jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto didalam buku karya Asmoro mengemukakan mengenai jenis multimedia interaktif, adapun jenis multimedia interaktif terbagi menjadi 2 jenis, antara lain: ⁵⁵

1) Multimedia Interaktif Online

Penyampaian dalam penggunaan multimedia interaktif dapat melalui saluran, kawat atau jaringan, seperti contoh berupa mesenger atau situs web, adapun multimedia interaktif online termasuk dalam media lini atas, karena juga memiliki sasaran dalam komunitas luas dan menjangkau dalam hal masyarakat juga luas.

2) Multimedia Interaktif Offline

Penyampaian dalam penggunaan multimedia interaktif offline tidak dapat melalui adanya saluran, kawat, ataupun jaringan, adapun contoh penyampaian penggunaan media ini

⁵⁵ Siwi Widi Asmoro, *Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK/MAK Kelas XII Kompetensi Keahlian Multimedia* (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2019), 24-25.

ialah CD interaktif, adapun multimedia interaktif ini termasuk dalam media lini bawah, dikarenakan sasaran dalam media tipe ini tidak begitu luas serta hanya dapat menjangkau masyarakat dalam daerah tertentu saja.

2. *Mabit* (Mari Belajar Ilmu Tajwid)

a. Pengertian *Mabit*

Mabit adalah media pembelajaran interaktif berbasis web yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mempraktikkan ilmu tajwid secara mandiri, menarik, dan mudah diakses. Nama *Mabit* merupakan singkatan dari Mari Belajar Tajwid, yang mencerminkan tujuan utama media ini, yaitu memberikan sarana belajar tajwid yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Media ini menyajikan konten pembelajaran tajwid secara sistematis dan terstruktur, mencakup materi inti, video pembelajaran, latihan interaktif, serta evaluasi akhir. Setiap komponen dalam aplikasi dirancang untuk mendukung proses pembelajaran berbasis visual, audio, dan aktivitas langsung. Hal ini memungkinkan pengguna untuk tidak hanya membaca materi, tetapi juga mendengar pelafalan yang benar serta mempraktikkannya secara langsung melalui fitur-fitur yang tersedia.

Tampilan antarmuka *Mabit* dirancang sederhana dan ramah pengguna, dengan nuansa edukatif yang tetap menarik. Materi disajikan dengan dukungan gambar, teks penjelas, dan audio pelafalan, sehingga mampu menjembatani gaya belajar yang berbeda dari tiap pengguna. Selain itu, disediakan pula menu permainan edukatif dan kuis sebagai sarana latihan serta evaluasi untuk menguji sejauh mana pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari.

Keunggulan *Mabit* terletak pada integrasi antara pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan adanya fitur audio, pengguna dapat mendengarkan pelafalan tajwid yang benar. Sementara itu, fitur interaktif seperti games dan kuis membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan partisipatif.

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan suara navigasi pada beberapa tombol, sehingga pengguna dapat memperoleh panduan secara langsung saat menjelajahi aplikasi.

Mabit dapat diakses oleh siapa saja, baik pelajar, guru, maupun masyarakat umum, selama perangkat yang digunakan terhubung dengan internet. Fleksibilitas ini menjadikan MABIT sebagai solusi pembelajaran ilmu tajwid yang modern, inklusif, dan mudah dijangkau oleh semua kalangan.

b. Langkah-langkah penggunaan *Mabit*

Adapun pengguna dapat mengakses *Mabit* melalui tautan berikut <https://mabitpai.github.io/gccbatch4/>. mengenai langkah-langkah dalam mengakses *Mabit* sebagai berikut:

- 1) Setelah membuka aplikasi, pengguna akan melihat halaman awal yang menyambut mereka dengan tombol *Start*. Pengguna cukup mengklik tombol ini untuk memulai proses pembelajaran melalui aplikasi *Mabit*.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi *Mabit*

- 2) Selanjutnya, pengguna diminta untuk mengisi kolom yang tersedia dengan nama lengkap dan sekolah asal. Setelah semua kolom terisi, klik tombol *Masuk* untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 2. 2 Tampilan Pengisian Identitas Pengguna

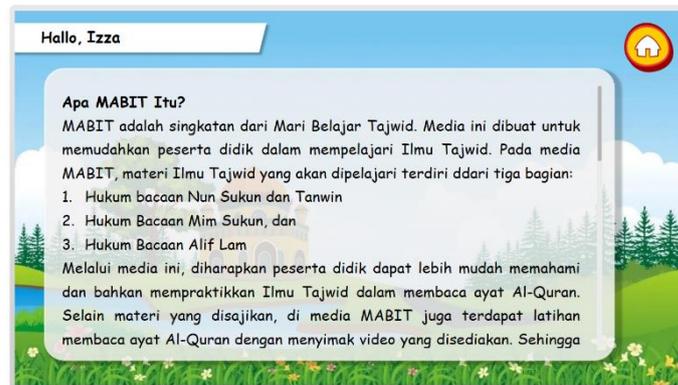
- 3) Pada halaman Beranda, pengguna akan menemukan berbagai ragam menu yang bisa dipilih, seperti Pendahuluan, Materi, Video, Games, Kuis, dan Referensi. Pengguna dapat memilih menu yang ingin dipelajari atau diakses sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.



Gambar 2. 3 Tampilan Halaman Menu Aplikasi Mabit

- a) Menu Pendahuluan berisi pengenalan mengenai aplikasi *Mabit*, termasuk penjelasan tentang tujuan pembelajaran dan bagaimana media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mempermudah proses belajar ilmu tajwid. Di sini,

pengguna akan mendapatkan gambaran umum mengenai aplikasi dan manfaat yang dapat diperoleh.



Gambar 2. 4 Tampilan Menu Pendahuluan Aplikasi Mabit

- b) Pada menu Materi, pengguna dapat mempelajari berbagai topik ilmu tajwid. Setiap submateri disertai penjelasan teks, gambar, dan audio untuk membantu pemahaman. Materi ini terdiri dari empat submateri utama:



Gambar 2. 5 Tampilan Menu Materi Aplikasi Mabit

- i) Pengantar Ilmu Tajwid: Pengenalan tentang ilmu tajwid secara umum.

- ii) Nun Sukun dan Tanwin: Pembelajaran tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin.
 - iii) Mim Sukun: Penjelasan mengenai hukum bacaan mim sukun.
 - iv) Alif Lam: Pembelajaran tentang kaidah tajwid terkait dengan alif lam.
- c) Pada menu Video, pengguna dapat menonton video pembelajaran yang menunjukkan praktik membaca ayat Al-Quran sesuai dengan kaidah ilmu tajwid. Video ini memberikan contoh bacaan yang benar, yang dapat diikuti oleh pengguna untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran mereka.



Gambar 2. 6 Tampilan Menu Video Aplikasi Mabait

- d) Menu Games menyediakan 3 jenis permainan edukatif yang dirancang untuk menguji dan memperdalam pemahaman materi tajwid. Sebelum memulai permainan, pengguna akan diminta untuk mengisi nama lengkap dan

sekolah asal, kemudian memilih tombol *Start* untuk memulai permainan. Jenis permainan yang tersedia adalah:



Gambar 2. 7 Tampilan Menu Games Aplikasi Mabrit

- i) Seret & Lepas: Permainan untuk mencocokkan unsur-unsur tajwid.
- ii) Mencocokkan: Permainan yang menguji kemampuan mencocokkan konsep tajwid.
- iii) Mengurutkan: Permainan yang menguji kemampuan mengurutkan aturan tajwid yang benar.
- e) Pada menu Kuis, pengguna akan dihadapkan dengan soal latihan yang berfungsi untuk menguji kemampuan dan pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari. Setelah menjawab soal, aplikasi akan memberikan nilai akhir serta menampilkan informasi tentang ketuntasan yang telah dicapai, memberi gambaran seberapa baik pemahaman pengguna terhadap materi tajwid yang telah diajarkan.



Gambar 2. 8 Tampilan Menu Kuis Aplikasi Mabit

- f) Menu Referensi menyajikan sumber-sumber rujukan yang digunakan dalam penyusunan materi aplikasi Mabit. Di dalam menu ini juga terdapat profil penyusun aplikasi yang bisa dilihat melalui tombol di sebelah kiri atas.



Gambar 2. 9 Tampilan Menu Referensi Aplikasi Mabit

- 4) Beberapa tombol di aplikasi dilengkapi dengan suara yang memberikan petunjuk mengenai fungsi tombol tersebut. Pengguna dapat mengarahkan mouse ke tombol-tombol tersebut dan mendengarkan suara untuk mengetahui kegunaannya.



Gambar 2. 10 Tombol Audio Aplikasi Mabit

5) Untuk mempermudah pengguna dalam membaca teks Arab sesuai dengan kaidah ilmu tajwid, aplikasi menyediakan suara yang dapat didengarkan pengguna. Cukup dengan mengklik simbol yang berada di samping teks Arab, pengguna akan mendengar contoh pelafalan yang benar, yang dapat diikuti untuk memperbaiki cara baca.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran merupakan proses pendidikan dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru serta lingkungan pembelajaran, yang dilaksanakan secara terprogram dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran,⁵⁶ jika dikaitkan dengan adanya pendidikan agama islam dan budi pekerti, pembelajaran

⁵⁶ Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara," *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial* 2, no. 2 (2013): 210, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

pendidikan agama islam dan budi pekerti dapat diartikan sebagai proses pendidikan interaksi guru dan siswa dengan capaian tertentu mengenai pendidikan agama islam.

Menurut Zakiyah Darajat dalam artikel karya hamim dkk menjelaskan bahwasannya pendidikan agama islam merupakan suatu upaya dalam membentuk serta membimbing peserta didik dalam memahami ajaran agama islam secara keseluruhan. Kemudian mendalami adanya tujuan ajaran agama islam dan bermaksud dapat diamalkan serta dapat menjadikan agama islam sebagai pedoman hidup.⁵⁷ pendidikan agama islam sendiri memiliki peran penting yaitu dapat membimbing peserta didik menjadi insan yang berilmu, beriman serta berbudi pekerti sesuai ajaran islam. Tercapainya tujuan pendidikan islam yang menjadikan peserta didik menjadi insan yang beriman, berilmu dan berbudi pekerti ini sangatlah didukung oleh pihak sekolah umum.⁵⁸

Pendidikan agama islam dan budi pekerti adalah mata pelajaran yang harus diajarkan dalam implementasi pendidikan di

⁵⁷ Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi, "Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 216, <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>.

⁵⁸ Aini Qolbiyah, Amril Mansur, and Abu Bakar, "Inovasi Dan Modernisasi Kurikulum Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2022): 304, <https://jpion.org/index.php/jpi>.

setiap lembaga sekolah.⁵⁹ Seiring dengan perubahan arah kebijakan pendidikan nasional, nama mata pelajaran “Pendidikan Agama Islam” diubah menjadi “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” sejak diterapkan Kurikulum 2013, perubahan nomenklatur ini dimaksudkan untuk memperkuat misi ajaran islam dalam pendidikan karakter dan menyesuaikan pembelajaran dengan tantangan zaman yang kompleks.⁶⁰ Secara yuridis, perubahan nama tersebut mengacu pada PP No.32/2013, penjelasan Pasal 77 Ayat (1) Huruf a: bahwa.

“ Pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia termasuk budi pekerti.”⁶¹

Secara substansi, perbedaan nama terletak pada pendekatan yang diterapkan, Pendidikan Agama Islam sebelumnya lebih menitikberatkan aspek kognitif, sementara Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengintegrasikan

⁵⁹ Dino Yudia Permana and Fadriati Fadriati, “Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah,” *Social Science Academic* 1, no. 2 (2023): 656, <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>.

⁶⁰ Fitri Handayani, Uus Ruswandi, and Bambang Samsul Arifin, “Pembelajaran PAI Di SMA: (Tujuan, Materi, Metode, Dan Evaluasi),” *Jurnal Al-Qiyam* 2, no. 1 (2021): 93, <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.120>.

⁶¹ Pemerintah Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 77 ayat (1), (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

aspek afektif dan psikomotorik agar peserta didik mampu mempraktikkan ajaran islam secara kontekstual.⁶²

Dalam pelaksanaannya, terdapat perbedaan pendekatan antara sekolah umum dan madrasah. Di sekolah umum, mata pelajaran ini diberikan dalam bentuk terpadu yang mencakup materi pokok seperti akidah, ibadah, akhlak, Al-Qur'an Hadis, dan sejarah Islam. Sementara di madrasah, materi tersebut dipisah menjadi mata pelajaran yang lebih mendalam, seperti Akidah Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadis, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Landasan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di lembaga sekolah memiliki landasan dalam pelaksanaan yang kuat, adapun landasan tersebut dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu:

1) Landasan Yuridis

Landasan adanya pelaksanaan pendidikan agama islam dan budi pekerti asal mula dari undang-undang yang secara dapat dikatakan menjadi atas dasar dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di dalam sekolah formal, adapun terdapat pada Undang-Undang

⁶² Yayat Hidayatulloh and Uus Ruswandi, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Tingkat Sekolah Menengah," *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 1 (2021): 265, <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/download/13/22/416>.

Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang adanya sistem Pendidikan Nasional, dalam Pasal 3 yang berbunyi”

*“ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab “*⁶³

Serta terdapat juga dalam ketetapan Peraturan Menteri

Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 Tentang pengelolaan Pendidikan Agama pada sekolah, pasal 1 yang berbunyi :

*“ Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.”*⁶⁴

Adanya pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya secara hukum adanya pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam telah diatur adanya Undang Undang serta Peraturan Menteri Agama RI yang memiliki tujuan memberikan pengetahuan dan membentuk peserta didik agar menjadi insan yang senantiasa beriman, bertaqwa, berakhlak mulia serta dapat mengamalkan ajaran agamanya. Dalam artian pelaksanaan pembelajaran

⁶³ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3

⁶⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia. Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah, Pasal 1 Ayat (1).

pendidikan agama islam dan budi pekerti sangat dibutuhkan dalam membentouk kepribadian yang islami, sehingga seluruh peserta didik dapat melindungi diri sendiri dari adanya hal-hal yang kurang baik.

2) Landasan Religius

Landasan religius merupakan landasan yang berdasarkan adanya ajaran agama islam, dalam ajaran islam, pendidikan agama islam dan budi pekerti merupakan perintah dari Allah dan juga termasuk dalam pengamalan ibadah kepada Tuhan. Dalam hal ini terdapat pada salah satu sumber ajaran agama islam yaitu Al-Qur'an yang menjelaskan adanya perintah tersebut, terdapat pada surah An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ

أَحْسَنَ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahan: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.⁶⁵

Dari pernyataan tersebut bahwasannya pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti perlu di implementasikan dalam pembelajaran bertujuan agar sesama umat manusia selalu berada dijalan yang benar.

⁶⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta:Pustaka Al-kautsar, 2020).

3) Landasan Psikologis

Landasan psikologis merupakan landasan yang berkaitan dengan bidang kejiwaan dalam kehidupan sosial, dengan adanya hal ini manusia dalam hidupnya tak jarang dihadapi pada sesuatu yang membuat tidak tenang hatinya dan tidak tenteram, oleh sebab itu perlu adanya pegangan atau pedoman hidup, sebagaimana yang telah disampaikan oleh Zuhairini dkk didalam artikel karya Ayatullah bahwasannya seluruh insan atau manusia yang ada dunia senantiasa memerlukan adanya suatu pegangan hidup yang dapat disebut Agama.⁶⁶

Adanya pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya secara psikologis seluruh manusia dalam kehidupannya pasti ingin memiliki hati yang tenang dan tenteram, oleh sebab itu pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti sangat diperlukan bagi orang-orang muslim agar tetap dijalan yang benar serta hati yang tenang dan tenteram.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan pendidikan agama Islam dan Budi pekerti dalam artian bukan hanya memenuhi keperluan ilmuan saja, namun juga dalam segi penjiwaan, pengalaman serta pengamalannya dalam

⁶⁶ Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara.", 214.

kehidupan sehari-hari dan bersamaan menjadi pedoman hidup, Menurut Hamdan dalam artikel karya Permana dan Fadriati menjelaskan mengenai tujuan pendidikan agama Islam dan budi pekerti, antara lain:⁶⁷

- 2) Membentuk peserta didik yang taat dalam agama, tekun ibadah, berakhlak mulia, cerdas, berilmu, jujur, santun serta dapat menumbuhkan kultur Islami dalam kelompok sekolah
- 3) Mewujudkan peserta didik memiliki karakter sesuai dengan norma serta aturan agama Islam, yang berhubungan dengan adanya Tuhan, sesama, diri sendiri serta dalam menjaga keharmonisan dalam lingkungan.
- 4) Menumbuhkan dan kembangkan peserta didik mengenai akidah melewati adanya pengembangan pengetahuan, pemaparan, penghayatan, pemberian, pembiasaan, pengamalan dan juga melalui pengalaman peserta didik mengenai agama Islam, dengan harapan peserta didik dapat menjadi manusia Muslim yang terus meningkat keimanan serta ketaqwaan terhadap Allah Swt.
- 5) Menumbuhkan akal baik dan sikap moral yang bertepatan terhadap nilai-nilai Islami, yang dapat diamalkan dalam kehidupan sebagai masyarakat, warga negara serta warga dunia.

⁶⁷ Permana and Fadriati, "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah.", 668.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti juga dikemukakan didalam keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, riset, dan teknologi nomor 033/H/KR/2022, antara lain: ⁶⁸

- 1) Dengan adanya bimbingan kepada peserta didik agar menjadikan selalu baik dalam sikap spiritual, berakhlak mulia, senantiasa mendatangkan sikap kasih sayang dan sikap toleran sebagai pedoman dalam hidupnya.
- 2) Membimbing peserta didik agar dapat membentuk pribadi yang mengerti dengan baik adanya prinsip-prinsip dalam agama Islam yang didalamnya termasuk akhlak mulia, aqidah yang benar sesuai paham ahlussunnah wal jamaah, Perkembangan sejarah peradaban Islam serta syariat, dan diharapkan juga dapat menerapkan ketika kehidupan sehari-hari baik dalam diri sendiri, hubungan dengan Tuhan, sesama warga negara, dengan sesama manusia, serta dengan lingkungan alam sekitar.
- 3) Membentuk peserta didik agar dapat mengimplementasikan prinsip prinsip yang ada dalam Islam mengenai berfikir

⁶⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

sehingga dapat berfikir secara tepat, benar serta paham dalam mewujudkan kesimpulan sesuatu dan menentukan keputusan.

4) Membangun ketangkasan nalar kritis peserta didik dalam menelaah perbedaan suatu pendapat sehingga dapat berperilaku moderat dan dapat terhindar dari adanya radikalisme maupun liberalisme.

5) Membentuk peserta didik dapat menyayangi Lingkungan alam sekitar serta membangunkan rasa tanggung jawabnya selaku pemimpin Allah di bumi, dengan adanya hal itu dapat mengaktifkan peserta didik dalam meningkatkan upaya upaya melindungi dan merawat lingkungan alam sekitarnya.

6) membimbing peserta didik agar dapat menjunjung tinggi nilai persatuan, sehingga dapat mengukuhkan persaudaraan

kemanusiaan (ukhuwwah basyariyyah), persaudaraan seagama (ukhuwwah Islamiyyah), dan persaudaraan sebangsa dan senegara (ukhuwwah wataniyyah) dalam segala bentuknya, terlepas dari agama, suku, atau budaya.

d. Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Proses pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada kurikulum merdeka bertujuan untuk menciptakan lulusan yang memiliki nilai-nilai karakter yang tinggi dengan acuan adanya projek penguatan profil pelajar pancasila (P5), dalam hal ini dapat dikatakan bahwasannya kurikulum merdeka

melengkapi adanya penanaman pendidikan nilai-nilai karakter peserta didik dengan adanya profil pelajar pancasila, yang didalamnya juga terdiri dari 6 dimensi.⁶⁹ adapun proses tahapan pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti yang telah dirumuskan dalam badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi oleh Anindito Aditomo, meliputi: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁷⁰ Adapun penjelasannya ialah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Dalam mengagendakan proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka bukan hanya menyusun desain pembelajaran, tetapi sebelum mengagendakan desain

pembelajaran ada yang perlu diperhatikan, antara lain:

a) Memahami Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran adalah kompetensi dalam pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik pada tiap-tiap fase, adapun capaian pembelajaran dapat dilihat dari Keputusan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen

⁶⁹ Nur Zaini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Cendekia* 15, no. 01 (2023): 125, <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/cendekia>.

⁷⁰ Amimdito Aditomo, *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Menengah, Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia* (jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Pendidikan Kemeterian Pendidikan dan kebudayaan, Riset dan Teknologi No 008/H/KR/2022, tentang Capaian Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka, seorang pendidik harus dapat memahami adanya capaian pembelajaran dikarenakan ini merupakan langkah pertama yang sangat penting. Berikut contoh Capaian Pembelajaran (CP) yang telah dirumuskan oleh Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemeterian Pendidikan dan kebudayaan, Riset dan Teknologi No 008/H/KR/2022.⁷¹

Tabel 2. 2
Capaian Pembelajaran Fase E Elemen Al-Qur'an Hadis

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu menganalisis ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; dapat membaca Al- Qur'an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur'an serta Hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; dapat menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas

⁷¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Nomor 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka

dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri..
--

b) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Setelah adanya memahami capaian pembelajaran, seorang pendidik selanjutnya mengolah ide-ide mengenai apa yang harus dipelajari serta di capai oleh peserta didik dalam pembelajaran, dalam merumuskan tujuan pembelajaran perlu memuat adanya komponen yang utama yaitu kompetensi dan lingkup materi, tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan perlu diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam satu maupun lebih jam pelajaran, sehingga diakhir fase dapat mencapainya CP, oleh sebab

itu, dalam satu capaian pembelajaran pendidik perlu adanya mengembangkan menjadi beberapa tujuan pembelajaran (TP).⁷²

c) Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran

Setelah adanya perumusan tujuan pembelajaran (TP) langkah selanjutnya yaitu dalam perencanaan pembelajaran yaitu menyusun adanya alur tujuan pembelajaran (ATP), Alur tujuan pembelajaran merupakan pengaturan atau perencanaan pembelajaran dan penilaian/asesmen yang

⁷² Aditomo, *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 15.

secara menyeluruh dalam jangka waktu satu tahun yang tak jauh berbeda dengan adanya silabus,⁷³ dengan hal ini seorang pendidik dapat merumuskan ATP atau dapat diperoleh dengan beberapa cara yaitu: (1) menyusun sendiri berdasarkan capaian pembelajaran (2) memodifikasi serta mengembangkan beberapa contoh yang telah disediakan, dan dapat (3) mempergunakan contoh yang telah disediakan oleh pemerintah

d) Merencanakan pembelajaran dan Asesmen

Adanya rencana pembelajaran dibuat untuk mengarahkan seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sehari-hari bertujuan dapat tercapainya tujuan pembelajaran, dengan adanya hal itu, pembuatan

perencanaan pembelajaran berdasarkan adanya ATP yang telah dirumuskan pendidik, oleh karena itu perencanaan pembelajaran formatnya lebih rinci dari pada alur tujuan pembelajaran (ATP). Perencanaan pembelajaran didalam kurikulum 2013 dapat disebut dengan RPP, namun didalam kurikulum sekarang merdeka belajar perencanaan pembelajaran disebut dengan Modul Ajar, dalam hal ini modul ajar merupakan penyempurnaan adanya RPP

⁷³ Ninda Akilla et al., "Alur Tujuan Pembelajaran Dan Asasmen," *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 233, <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i1.793>.

sehingga modul ajar lebih lengkap dari pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Didalam modul ajar terdapat asesmen yang merupakan suatu kegiatan yang menjadi kesatuan adanya proses pembelajaran, dengan adanya asesmen dilakukan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan bukti atau mengetahui dasar pertimbangan mengenai ketuntasan dalam tercapaian tujuan pembelajaran, dengan adanya hal itu seorang pendidik perlu melakukan asesmen-asesmen sebagai berikut: Asesmen formatif, asesmen diawal pembelajaran, asesmen di dalam proses pembelajaran dan Asesmen Sumatif.

2) Tahap Pelaksanaan

Dalam kurikulum merdeka menegaskan mengenai pentingnya memadukan proses pembelajaran dengan adanya asesmen, paling utama dalam asesmen formatif, yang digunakan sebagai siklus belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan adanya memberikan cakupan/materi pembelajaran yang variatif dan disesuaikan dengan pemahaman peserta didik, dalam hal ini dapat dikatakan pelaksanaan pembelajaran berbasis berdiferensiasi, adapun tujuan pembelajaran tersebut diharapkan dapat membuat setiap peserta didik mampu mencapai dalam tujuan

pembelajaran, dengan adanya hal tersebut pembelajaran yang memusatkan pada kompetensi peserta didik perlu asesmen yang variatif. Adapun pembelajaran berdiferensiasi ini yang sangat didukung didalam kurikulum merdeka.

3) Tahap Evaluasi

Dalam kurikulum merdeka pada tahap evaluasi didalamnya mengenai pengolahan dan pelaporan hasil asesmen, dalam pengolahan hasil asesmen dilakukan dengan cara menganalisis hasil asesmen, adapun hasil asesmen diperoleh adanya data kualitatif atau kuantitatif setiap tujuan pembelajaran yang diperoleh dengan cara membandingkan adanya perolehan hasil peserta didik dengan kriteria ketercapaian dalam tujuan pembelajaran (TP), dapat berupa capaian pembelajaran (CP) yang ada diakhir fase, ataupun adanya capaian dalam turunan tujuan pembelajaran.

Pelaporan hasil belajar merupakan asesmen yang ditulis dalam bentuk format laporan kemajuan dalam belajar, dapat diartikan laporan hasil belajar yang dibuat sesuai pengolahan hasil asesmen atau penilaian, adapun laporan hasil belajar didalamnya paling minim terdapat informasi adanya pencapaian hasil belajar, didalam satuan pembelajaran diharuskan melaporkan hasil belajar dalam bentuk format rapor, dengan adanya hal itu dapat dikatakan

bahwasannya laporan hasil belajar memiliki sifat informatif serta sederhana, dengan demikian dapat memberikan mengenai informasi, sederhana dan bermanfaat serta kompetensi yang telah dicapai.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian campuran yaitu, adanya penggabungan antara metode (kualitatif dan kuantitatif) secara berurutan atau bersamaan. Menurut Creswell metode penelitian campuran atau juga disebut *Mixed Methods* yaitu adanya penggunaan dua metode (kualitatif dan kuantitatif) dalam pengumpulan data dan menggabungkan keduanya hingga tersusun pemahaman baru yang bersumber adanya kombinasi kedua data yang diperoleh. Dengan adanya kedua data tersebut akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik dalam penelitian berbeda dengan adanya penggunaan satu data.⁷⁴ Bukan hanya itu menurut Johnson dan Onwuegbuzie dalam karya Nuriman mengemukakan bahwasannya metode campuran merupakan metode yang dalam penggunaan pendekatan, teknik, konsep maupun istilah yang mengaitkan metode kualitatif dan metode kuantitatif dalam satu penelitian.⁷⁵

Peneliti menggunakan pendekatan campuran atau *mixed method* dalam model *Concurrent* (bersamaan) dalam hal ini sesuai dengan adanya yang dikemukakan oleh Creswell dalam buku karya Bungin yang membagi metode campuran menjadi dua kelompok model utama yaitu model

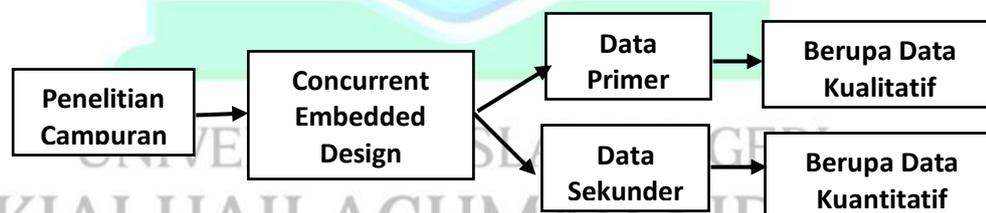
⁷⁴ John W Creswell, *Pengantar Penelitian Mixed Methods*, trans. Hema Malini, Devia Putri Lenggogeni, and Okky Adelirandy (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020).

⁷⁵ Nuriman, *Memahami Metodologi Studi Kasus, Grounded Theory, Dan Mixed Method* (Jakarta: KENCANA, 2021), 112.

Concurrent (Bersamaan) dan model *Sequential* (Berurutan).⁷⁶ Dengan demikian dalam model *Concurrent* terdapat beberapa jenis didalamnya, peneliti menggunakan model *Concurrent* dengan jenis *Concurrent Embedded Design*. Dalam jenis desain ini merupakan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan atau dalam satu waktu, dalam jenis penelitian ini memiliki data primer sebagai data yang lebih dominan serta data sekunder yang merupakan hasil datanya sebagai pelengkap atau pendukung.⁷⁷

Desain penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dapat dilihat melalui gambar dibawah ini:

Gambar 3. 1
Desain Penelitian



Pada penelitian ini, mengenai tahap didalamnya dimulai dari peneliti menggali data menggunakan penelitian kualitatif dengan adanya mengumpulkan serta menganalisis data kualitatif untuk kebutuhan menjawab fokus penelitian pertama dan kedua, yaitu bagaimana penggunaan serta kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan multimedia interaktif *Mabit* dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Kemudian

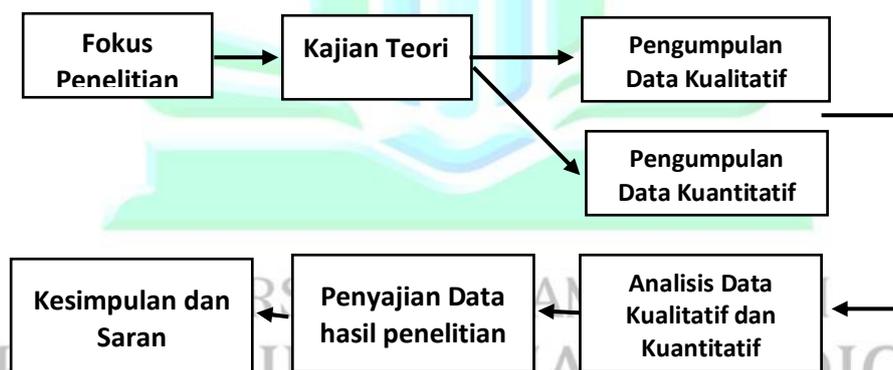
⁷⁶ Burhan Bungin, *Post-Qualitative Social Research Methods: Kuantitatif-Kualitatif-Mixed Methods Positivism-Postpositivism-Phenomenology-Postmodern Filsafat, Paradigma, Teori, Metode Dan Laporan* (Jakarta: KENCANA, 2022), 281.

⁷⁷ Ifah Rofiqoh and Zulhawati Zulhawati, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Campuran, Pustaka Pelajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020), 163.<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

dilanjutkan dengan mengumpulkan dan menganalisis adanya data kuantitatif sebagai pelengkap dan pendukung, hal ini guna menjawab adanya fokus penelitian yang ketiga yaitu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif *Mabit* dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

Mengenai langkah-langkah dalam penelitian dengan pendekatan campuran dengan menggunakan *Concurrent Embedded Design* dapat dilihat melalui gambar dibawah ini:

Gambar 3. 2
Pendekatan Penelitian



B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berlokasi di Jl. Kebonsari RT. 4 RW. 12, Yosowilangun lor Kecamatan Yosowilangun Kabupaten Lumajang, Jawa Timur tepatnya di SMA Negeri 1 Yosowilangun. Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Yosowilangun dengan alasan melihat lembaga pendidikan tersebut terdapat inovasi dalam pembelajaran mengenai multimedia interaktif *Mabit* yang dibuat oleh salah satu guru dilembaga tersebut. Dengan adanya hal itu peneliti tertarik untuk melakukan adanya penelitian tentang “Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* dalam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025”

C. Subyek Penelitian

Adapun subyek penelitian, peneliti memilih beberapa informan yang diperlukan dalam penelitian ini untuk menghadirkan informasi mengenai keadaan dalam lokasi penelitian. Adapun beberapa informan yang dilibatkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Moh. Agus Wibisono, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Yosowilangun yang akan peneliti ambil guna memperoleh adanya data profil sekolah
2. Dr. Abdul Muis Joenaedy, M.Pd.I selaku Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sekaligus pencetus aplikasi *Mabit* yang akan peneliti ambil guna memperoleh data mengenai langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif *Mabit*
3. Sri Lestari, S.Ag, S.Pd.I selaku Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang akan peneliti ambil guna memperoleh data kelebihan dan kekurangan penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit*
4. Achmad Zainul Arifin, S.Pd. Selaku Wali Kelas X-3 SMA Negeri 1 Yosowilangun yang akan peneliti ambil guna memperoleh data Penggunaan Multimedia interaktif *Mabit*
5. Delina dan Izma Selaku Siswa kelas X SMA Negeri 1 Yosowilangun yang akan peneliti ambil guna memperoleh data kelebihan dan kekurangan penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit*

D. Populasi dan Sampel

Populasi dapat diartikan subjek atau objek penelitian secara keseluruhan, namun yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian yaitu sebagian adanya populasi yang memiliki tujuan mewakili semua populasi, hal ini disebut dengan sampel.⁷⁸ Adapun sampel dalam penelitian ini ditujukan guna menjawab adanya pertanyaan pada fokus penelitian nomor tiga.

Jika dalam penelitian terdapat kurang dari 100 populasi maka dapat menggunakan total Sampling, adapun total sampling yaitu teknik pengambilan sampel dalam seluruh populasi dalam artian jumlah sampel sama dengan jumlah populasi.⁷⁹ Adapun jumlah populasi penelitian ini yaitu peserta didik SMA Negeri 1 Yosowilangun kelas X yang berjumlah 282 peserta didik yang terbagi menjadi 8 rombel dikelas X.

Tabel 3. 1
Jumlah siswa kelas X di SMAN 1 Yosowilangun

Kelas	Jumlah Siswa
X-1	36
X-2	36
X-3	36
X-4	36
X-5	35
X-6	34
X-7	35
X-8	34
Jumlah	282

⁷⁸ Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (2023): 17-20, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>.

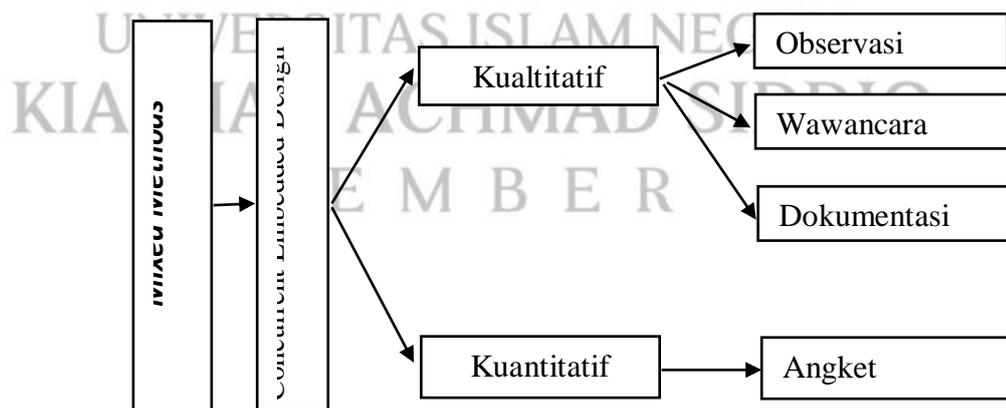
⁷⁹ Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, and Pariyana, *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 14.

Adapun teknik menentukan sampel peneliti menerapkan teknik purposive sampling yaitu dalam teknik ini penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, hal ini berdasarkan tujuan penelitian serta ciri atau sifat yang telah ditemukan pada sebelumnya.⁸⁰ Adanya penggunaan teknik purposive sampling ini, peneliti memilih kelas X-3 sebagai kelompok sampel yang akan memberi respon mengenai bagaimana penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun pertimbangan tertentu peneliti dalam memilih kelas X-3 sebagai sampel, yakni adanya jumlah peserta didik yang lebih dominan muslim dibandingkan kelas lain.

Tabel 3. 2
Pengambilan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa
X-3	36

E. Teknik Pengumpulan Data



Gambar 3. 3
Teknik Pengumpulan Data

⁸⁰ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021), 74.

Dalam mendapatkan data yang diperlukan, maka dibutuhkan adanya teknik pengumpulan data dengan tujuan dapat menghasilkan data yang lebih akurat, dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dalam metode campuran yaitu dengan menggunakan empat teknik antara lain:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan, yang mana teknik dalam pengumpulan data ini peneliti secara langsung melihat dan mengamati kondisi dilapangan. Observasi partisipan ini dilakukan guna mengamati kegiatan guru dan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, data diperoleh dengan alat bantu lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik, mengenai data yang ingin peneliti peroleh melalui observasi, yaitu:

- 1) Letak geografis SMA Negeri 1 Yosowilangun
- 2) Situasi serta kondisi siswa SMA Negeri 1 Yosowilangun
- 3) Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

2. Wawancara

Adapun wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur, dengan teknik wawancara tersebut peneliti dapat menggali data secara detail melalui tambahan pertanyaan bebas yang disesuaikan dengan lingkup penelitian. Peneliti melakukan wawancara dengan informan utama yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Kepala SMA Negeri 1 Yosowilangun, Wali Kelas X-3

serta Perwakilan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 1 Yosowilangun, Adapun wawancara dalam penelitian ini bermaksud untuk memperoleh data berupa apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi merupakan kegiatan mengetahui catatan-catatan sebelumnya, dapat berupa bentuk gambar, tulisan karya tulis ilmiah, dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung ketika berada di lokasi penelitian, kegiatan dokumentasi ini menjadi pelengkap adanya penggunaan teknik wawancara dan observasi, dengan demikian hasil penelitian akan lebih dapat dipercaya. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi peneliti dapat memperoleh foto atau gambar terkait penggunaan multimedia interaktif di kelas, adapun data yang ingin dicari oleh peneliti melalui dokumentasi ini sebagai berikut:

- a. Profil atau gambaran umum mengenai SMA Negeri 1 Yosowilangun
- b. Visi, misi SMA Negeri 1 Yosowilangun
- c. Foto atau gambar yang relevan serta mendukung adanya fokus penelitian.

4. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang didalamnya menggunakan lembar isian yang terdapat pernyataan-pernyataan untuk

diajukan kepada informan bertujuan mendapatkan informasi mengenai data yang dibutuhkan oleh peneliti. Yang selanjutnya akan dilakukan uji validitas. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai bagaimana uji kegunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang akan digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi, lembar angket, lembar wawancara serta lembar cek list. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi selama proses penggunaan multimedia dikelas yang dilaksanakan oleh guru, dengan adanya hal ini peneliti akan mengamati adanya kegiatan guru dalam penggunaan multimedia dikelas serta mengamati adanya aktivitas peserta didik. Mengenai lembar observasi dalam penelitian ini dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Instrumen Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Pemunculan hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kesesuaian penggunaan media dengan materi pembelajaran yang disampaikan			
2	Kesesuaian penggunaan			

No	Aspek yang diamati	Pemunculan hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik			
3	Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran ketika menjelaskan materi			
4	Kemampuan guru ketika melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran			
5	Penggunaan media bisa diakses ditempat mana saja			
6	Penggunaan media tanpa perlu memiliki kemampuan khusus			
7	Penggunaan media dapat diakses melalui website			
8	Didapatkan beragam desain media pembelajaran			
9	Membantu peserta didik dalam memahami materi			
10	Meningkatkan motivasi peserta didik			

Tabel 3. 4
Instrumen Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Pemunculan hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Peserta didik menyimak penyampaian materi yang disampaikan oleh guru			
2	Peserta didik memperhatikan penyampaian materi melalui media pembelajaran yang			

No	Aspek yang diamati	Pemunculan hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	digunakan			
3	Peserta didik secara aktif berinteraksi dengan media yang digunakan			
4	Peserta didik mampu menggunakan media pembelajaran secara mandiri			
5	Peserta didik dapat memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh media.			
6	Peserta didik mengalami peningkatan minat belajar ketika menggunakan media			
7	Peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengakses media yang digunakan			

2. Lembar Wawancara

Lembar wawancara berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada informan yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, hal ini bertujuan mengetahui jawaban informan mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tabel 3. 5
Pedoman Wawancara

No	Informan	Butir pertanyaan
1.	Guru PAI dan BP	Seberapa penting penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya multimedia? Apa saja media pembelajaran yang telah bapak terapkan dikelas?

No	Informan	Butir pertanyaan
		<p>Apa yang diharapkan dari diterapkannya media pembelajaran kepada peserta didik?</p> <p>Menurut Bapak/Ibu, Karakteristik media pembelajaran seperti apa yang banyak disukai peserta didik?</p> <p>Seberapa sering bapak/ibu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran?</p> <p>Dapatkah bapak/Ibu menjelaskan secara singkat mengenai pengalaman penggunaan aplikasi Mabit dalam pembelajaran PAI dan BP?</p> <p>Apa saja kelebihan dari penggunaan Aplikasi Mabit sebagai media pembelajaran dalam materi PAI dan BP mengenai tajwid?</p> <p>Apa saja kekurangan dari penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam materi IPA tentang siklus air?</p> <p>Apakah dalam penggunaan aplikasi Mabit sejauh ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang Bapak/Ibu ingin capai dan dapat membantu bapak/ibu menyampaikan materi dengan baik?</p>
2.	Siswa	<p>Apakah kalian pernah mengakses aplikasi Mabit?</p> <p>Apakah menurut adik mempelajari siklus air menggunakan multimedia interaktif menarik dan menyenangkan?</p> <p>Mengapa adik tertarik jika belajar menggunakan multimedia interaktif?</p> <p>Apakah adik lebih mudah memahami materi PAI tentang Tajwid dengan menggunakan aplikasi Mabit?</p> <p>Apakah adik mengalami kesulitan ketika mengoperasikan Aplikasi Mabit?</p> <p>Menurut adik apa saja kelebihan dan kekurangan dari multimedia interaktif ini?</p>
3.	Wali Kelas	<p>Seberapa penting penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya multimedia?</p> <p>Apa saja media pembelajaran yang telah</p>

No	Informan	Butir pertanyaan
		bapak terapkan dikelas?
		Apa yang diharapkan dari diterapkannya media pembelajaran kepada peserta didik?
		Menurut Bapak, Karakteristik media pembelajaran seperti apa yang banyak disukai peserta didik?
4.	Kepala Sekolah	Seberapa penting penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya multimedia?
		Apa saja media pembelajaran yang telah disediakan di sekolah ini?
		Apa yang diharapkan dari penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik?
		Apakah terdapat pelatihan khusus untuk pengembangan media pembelajaran di SMAN 1 Yosowilangun ini?

3. Lembar *Check-list*

Lembar checklist dalam penelitian ini guna mencatat dokumentasi yang telah diperoleh, Mengenai lembar *check-list* dalam penelitian ini dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 6
Check List Dokumentasi

No	Jenis Dokumentasi	Hasil Dokumentasi	
		Ya	Tidak
1	Profil sekolah SMAN 1 Yosowilangun		
2	Visi, Misi SMAN 1 Yosowilangun		
3	Struktur Sekolah		
4	Data Siswa		
5	Data Guru		
6	Modul Ajar		
7	Kegiatan Pembelajaran		
8	Kegiatan Pendukung Penelitian		

4. Lembar Angket

Adapun lembar angket digunakan peneliti agar dapat melaksanakan observasi lebih terukur serta terarah, dengan hal ini data atau informasi yang diperoleh mudah untuk diproses.

Tabel 3. 7
Kisi-Kisi Angket Respon Pengguna

No	Kriteria	Indikator	Butir	Total Butir
1	Aspek Perangkat Lunak	Kemudahan Navigasi	1, 2, 3	3
		Fungsi secara Keseluruhan	4,5	2
2	Aspek Pembelajaran	Kandungan Kognisi	6,7, 8	3
		Integrasi Media	8, 10	2
3	Aspek Komunikasi Visual	Presentasi Informasi	11,12	2
		Artistik dan Estetika	13, 14,15	3

Tabel 3. 8
Instrumen Angket Respon Pengguna

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi Mabit mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
2	Aplikasi Mabit dapat mempermudah saya dalam menemukan informasi yang ingin saya cari					
3	Desain dalam aplikasi Mabit sangat jelas dan tidak membingungkan					
4	Penggunaan Aplikasi Mabit tidak mudah error					
5	Aplikasi Mabit mudah di akses					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	diperangkat lain					
6	Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa					
7	Aplikasi mabit dapat membantu saya dalam memahami Materi PAI dan Budi Pekerti					
8	Aplikasi Mabit menyajikan contoh yang beragam					
9	berbagai media yang digunakan (Teks, gambar, audio, video) saling melengkapi					
10	Aplikasi Mabit memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami					
11	Informasi disajikan dengan cara yang menarik serta tidak membosankan					
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
13	Multimedia memiliki tampilan yang menarik					
14	Multimedia memiliki jenis huruf yang dapat dibaca jelas					
15	Multimedia memiliki suara yang Jelas					

G. Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, Proses analisis data yang diterapkan menggunakan analisis data model Miles, Huberman dan Saldana, adapun

kegiatan analisis data yang tersebut merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan cara langsung dan interaktif,⁸¹ adapun langkah-langkah analisis data yang didalam model Miles dan Huberman antara lain:

1. Pengumpulan Data

Tahapan awal didalam analisis data, yaitu tahap pengumpulan data menggunakan teknik yang telah ditentukan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.⁸² Adapun pengumpulanyang dilakukan peneliti melalui observasi yaitu berkaitan adanya proses penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X-3. Pengumpulan data melalui teknik wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru serta peserta didik yang berhubungan dengan terjadinya proses penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan teknik dokumentasi ketika peserta didik kelas X-3 melansungkan langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

2. Kondensasi Data

Tahap ini merupakan proses meringkas, memilih, serta memfokuskan data yang diperoleh sehingga mendapatkan jawaban yang sesuai dengan fokus penelitian penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi elemen al-qur'an dan hadis di kelas X-3 SMA Negeri 1 Yosowilangun.

⁸¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 246.

⁸² Abd Muhith, Rachmad Baitullah, and Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian, Bildung* (Yogyakarta: Bildung, 2020), 142.

Mengenai tahapan reduksi data yang dilaksanakan peneliti sebagai berikut:

Tabel 3. 9
Reduksi Data

No	Tahapan	Hal yang dilakukan
1.	Menyeleksi	Menetapkan data yang tergolong penting dengan cara menganalisis penyebab masalah, mengidentifikasi masalah serta penentuan alternatif jalan keluar dengan penggunaan multimedia interaktif
2.	Memfokuskan	Selanjutnya peneliti melakukan pemfokusan data yang berkaitan dengan fokus penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif
3.	Mengabstraksikan	Proses ini peneliti meringkas data yang sesuai dengan fokus penelitian dalam penggunaan multimedia interaktif
4.	Menyederhanakan dan mentransformasikan	Dalam proses ini peneliti memangkas data yang tidak krusial sehingga hanya tersisa data inti. Dan selanjutnya peneliti menyajikan data secara terstruktur sehingga dapat dengan mudah dipahami.

3. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat berupa teks naratif, atau berupa tabel, diagram dan sejenisnya, dalam hal ini peneliti menyajikan data kualitatif dalam bentuk teks naratif serta dalam bentuk tabel yang menjadi pelengkap penelitian. Dengan menggunakan penyajian data berupa teks naratif dapat membantu peneliti dalam mendeskripsikan hasil penelitian terkait penggunaan multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ketika berlansungnya tahapan penggunaan multimedia interaktif serta mengenai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan multimedia

interaktif. Adapun penyajian data yang didapatkan oleh peneliti, sebagai berikut:

Tabel 3. 10
Penyajian Data

No	Fokus Penelitian	Data yang disajikan
1.	Langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif <i>Mabit</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	Penggunaan aplikasi <i>Mabit</i> diterapkan dengan pendekatan Alur Merdeka. a. Mulai dari diri b. Ekplorasi Konsep c. Ruang Kolaborasi d. Demontrasi kontekstual e. Elaborasi konsep f. Koneksi antar materi g. Aksi nyata
2.	Kelebihan dan Kekurangan penggunaan multimedia interaktif <i>Mabit</i> dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	a. Kelebihan 1) Dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan minat peserta didik 2) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi 3) Peserta didik dapat mengakses secara mandiri 4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi b. Kekurangan 1) Membutuhkan jaringan internet 2) Aplikasi memakan banyak ruang penyimpanan 3) Keterbatasan materi yang disajikan

4. Pengambilan kesimpulan dan verifikasi

Setelah peneliti menyajikan data, tahap analisis data model Miles dan Huberman yang terakhir yaitu pengambilan kesimpulan dan verifikasi, dalam hal ini penarikan kesimpulan dapat dikatakan kredibel ketika data diperkuat dengan bukti valid dan konsisten pada saat kembali

mengumpulkan data dilapangan. Oleh karena itu kesimpulan dalam penelitian ini, didasari dengan perolehan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Sedangkan dalam penelitian kuantitatif, proses dalam analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif, adapun statistik deskriptif merupakan suatu proses perubahan data penelitian yang diubah dalam bentuk yang lebih mudah sehingga dapat mudah dipahami serta mudah menginterpretasikan data tersebut.⁸³ Adapun kegiatan statistik deskriptif yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis distribusi frekuensi data, dengan menyajikan distribusi atau penyebaran frekuensi data, hal ini bertujuan guna menyajikan data hasil perolehan penelitian dilapangan yang diubah menjadi sebuah bentuk yang lebih sederhana, terstruktur dan informatif, dengan demikian dapat mudah dibaca. Adapun susunan didalam tabel distribusi frekuensi peneliti menyajikan kolom data, kolom frekuensi serta kolom presentase.⁸⁴

H. Keabsahan Data

Keabsahan data diperlukan dalam setiap penelitian, hal ini berguna untuk mengecek informasi yang telah diperoleh, serta pengecekan mengenai penelitian yang dilakukan dapat dinyatakan benar-benar termasuk penelitian

⁸³ Molly Wahyuni, *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan SPSS Versi 25* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020), 2.

⁸⁴ Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, 206.

ilmiah atau bukan. Dengan demikian pengujian keabsahan data sangatlah penting dilakukan dalam penelitian sebagai menguji kredibilitas data. Dalam penelitian kualitatif ini menggunakan teknik keabsahan data yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.⁸⁵

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik yang dilakukan untuk menguji data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dengan hal ini hasil penelitian yang diperoleh di uji keabsahannya dengan cara mendatangi kembali ke lapangan dan mencari informasi dari sumber yang berbeda.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah teknik untuk menguji kredibilitas sebuah data yang dilakukan dengan cara mencari tahu kebenaran data terhadap sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda.

Sedangkan uji keabsahan data dalam penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Selanjutnya jika instrumen tersebut dapat terbukti valid dan reliabel, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut dapat digunakan dalam pengumpulan data.

a. Uji Validitas

Arikunto menjelaskan bahwa validitas merupakan sebuah ukuran yang menyatakan kualitas, kesahihan, atau keandalan dalam

⁸⁵ Umar Sidiq and Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 94 [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf).

suatu alat ukur instrumen.⁸⁶ Instrumen yang telah valid dapat diartikan bahwasannya instrumen dapat digunakan dalam menggali data informasi serta data yang diperoleh lebih dapat dipercaya, instrumen yang telah valid dapat digunakan dalam mengukur apa yang menjadi seharusnya diukur.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merupakan ketepatan, konsisten atau kestabilan skor dalam suatu instrumen dilakukan individu yang sama dan dalam pemberian instrumennya dengan waktu yang berbeda. Instrumen penelitian dapat dikatakan memiliki tingkat atau suatu nilai reliabel tinggi apabila hasil tes dari instrumen dapat memiliki skor yang stabil serta memiliki hasil yang konsisten terhadap sesuatu yang akan diukur. Adapun teknik dalam menentukan tingkat reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan nilai Cronbach's alpha dengan alat bantu SPSS. Instrumen dapat dinyatakan reliabel jika nilai alpha $>0,6$, sebaliknya jika nilai alpha $<0,6$ maka menunjukkan bahwa instrumen kurang reliabel.⁸⁷

I. Tahap-Tahap Penelitian

Adapun penyusunan penelitian ini melewati tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap pra penelitian

⁸⁶ Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, 90.

⁸⁷ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif, A Psicanalise Dos Contos de Fadas. Tradução Arlene Caetano* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 298.

Dalam tahap pra penelitian merupakan tahap yang dilakukan sebelum adanya pelaksanaan penelitian, adapun tahap pra penelitian ini terdapat lima tahapan, antara lain:

a. Memilih lapangan penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti perlu memilih lapangan penelitian terlebih dahulu dan mengadakan observasi pra penelitian, sehingga dalam penelitian ini memilih sekolah SMA Negeri 1 Yosowilangun sebagai lapangan penelitian.

b. Menyusun rancangan penelitian

Setelah memperoleh lapangan penelitian, selanjutnya peneliti menyusun mengenai rancangan penelitian, sehingga perlu menetapkan mengenai judul penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, alasan penelitian serta metode yang akan digunakan dalam penelitian.

c. Perizinan

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian di suatu lembaga, perlu meminta perizinan terlebih dahulu kepada lembaga yang ingin dilakukan penelitian, pengurusan perizinan dapat dimulai dari permintaan surat izin lalu mengajukan kepada pihak yang berwenang dalam suatu lembaga tersebut.

d. Penyusunan instrumen penelitian

Mengenai dalam penyusunan instrumen penelitian, kegiatan yang perlu dilakukan meliputi menyusun adanya pertanyaan yang ingin diajukan dalam wawancara, menyusun lembar observasi, serta

menyusun angket respon untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan didalam tahap pelaksanaan ini meliputi:

a. Pengumpulan data

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

b. Pengolahan data

Dalam tahap ini merupakan pengolahan hasil dalam pengumpulan data sebelumnya, bertujuan untuk mempermudah proses tahap analisis data.

c. Analisis data

Tahap terakhir dalam proses penelitian yaitu analisis data. Pada tahap ini peneliti mulai menganalisis data yang telah diperoleh lalu disusun agar menjadi laporan penelitian.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Objek penelitian ini bertempat di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang, agar mengetahui bagaimana kondisi objek penelitian secara lengkap, maka peneliti akan memaparkan tentang gambaran secara umum mengenai objek tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Profil SMA Negeri 1 Yosowilangun

SMA Negeri 1 Yosowilangun adalah salah satu sekolah menengah atas negeri yang berada di kecamatan Yosowilangun, Kabupaten Lumajang. Sekolah ini didirikan pada tahun 1983 dan telah beroperasi selama beberapa dekade di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pada tahun 2013 sekolah ini juga memperoleh gelar sebagai sekolah adiwiyata nasional, sesuai dengan gelarnya, sekolah yang mempunyai lingkungan yang asri, nyaman serta mendukung adanya pengetahuan warga sekolah mengenai pelestarian pelestarian dalam lingkungan hidup.

SMA Negeri 1 Yosowilangun memiliki jumlah siswa-siswi yang cukup besar, yaitu sebanyak 811 peserta didik, sehubungan dengan hal tersebut SMA Negeri 1 Yosowilangun memiliki peran penting dalam dunia pendidikan di wilayah tersebut. Mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah ini menerapkan adanya fullday yang berlangsung dari hari senin hingga hari jumat, yang dimulai sedari pagi hari hingga sore hari.

2. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Yosowilangun
- b. NPSN : 20521461
- c. Kepala Sekolah : Moh. Agus Wibisono, M.Pd.
- d. Jenjang Pendidikan : SMA
- e. Status Sekolah : Negeri
- f. Alamat Sekolah : Jalan raya Kebonsari
- g. Kode Pos : 67382
- h. Kelurahan : Kebonsari
- i. Kecamatan : Yosowilangun
- j. Kabupaten : Lumajang
- k. Provinsi : Jawa Timur
- l. Akreditasi : A
- m. Kurikulum : Merdeka Belajar
- n. Status Kepemilikan : Pemerintahan Pusat

3. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Yosowilangun

a. Visi

Mewujudkan sekolah yang berprestasi dan berkarakter Profil Pelajar

Pancasila

b. Misi

1. Mendorong kegiatan keagamaan di sekolah.

2. Menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas dengan memperhatikan prinsip pembelajaran berdiferensiasi, student wellbeing, dan berpusat pada siswa.
3. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan bakat dan minat siswa.
4. Mengintensifkan pembinaan siswa dalam rangka mempersiapkan lomba mata pelajaran di tingkat kabupaten, provinsi, dan nasional
5. Memiliki prestasi di bidang akademik dan non-akademik dengan melibatkan peran serta masyarakat dan stakeholder.
6. Melaksanakan tata tertib sekolah dengan baik.
7. Menciptakan sekolah yang ramah lingkungan.
8. Menciptakan sekolah yang ramah anak.
9. Mengembangkan program **Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)**.

10. Meningkatkan peran alumni/ikatan alumni dalam melaksanakan program-program sekolah.

4. Letak Geografis

SMA Negeri 1 Yosowilangun berada di Jalan Raya Kebonsari Kecamatan Yosowilangun Kabupaten Lumajang, terletak di RT 04 RW 12, memiliki jarak dari kota pusat kota sekitar 17 km. Dan disekeliling sekolah ini dipadati oleh rumah penduduk serta dikelilingi lahan persawahan.

5. Struktur Organisasi

Berikut tabel data struktur organisasi di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 1
Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Yosowilangun

NO	JABATAN	ANGGOTA
1.	Kepala Sekolah	Moh. Agus Wibisono, M.Pd.
2.	Komite Sekolah	Drs. H. Wimbo Wiyono, M.M
3.	Waka Kurikulum	Ari Mulyaningsih, S.Pd.
4.	Waka Humas	Lilik Paristiwa, S.Pd, MM
5.	Waka Kesiswaan	Jumari, S.Pd
6.	Waka Sarpras	Joko Mulyono, S.Pd
7.	Koordinator BK	Erna Wahyuningsih, S.Psi
8.	Kepala Perpustakaan	Ratih Purbayu K, M.Pd
9.	Kepala Laboratorium	Safarul Huda, S.Pd (Lab Komputer)
		Arik Himdariyanti, S.Pd (Lab IPA)
10	Waka Koordinator Tata Administrasi Sekolah	Rini Susanti
11.	Guru	
12.	Siswa	

6. Data Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Yosowilangun

SMA Negeri 1 Yosowilangun memiliki prasarana dan sarana sekolah yang layak, baik sarana dalam membantu kegiatan proses pembelajaran dan juga sarana dalam mendukung latihan ekstrakurikuler.

Bukan hanya itu, SMA Negeri 1 Yosowilangun juga memiliki sejumlah ruangan sebagai kegiatan pembelajara dan administrasi sekolah serta sejumlah ruangan guna keperluan yang lain, sebagaimana dituangkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2
Sarana Prasarana SMAN 1 Yosowilangun

No	Ruang/Lokasi	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Kelas	22	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang BK	1	Baik
5.	Ruang Adwiyata	1	Baik
6.	Ruang Karawitan	1	Baik
7.	Ruang Laboratorium	8	Baik
8.	Ruang Multimedia	1	Baik
9.	Ruang Musik	1	Baik
10.	Ruang OSIS	1	Baik
11.	Ruang Tamu	1	Baik
12.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
13.	Ruang UKS	1	Baik
14.	Perpustakaan	1	Baik
15.	Kamar mandir/WC	4	Baik
16.	Kantin	8	Baik
17.	Kopsis	1	Baik
18.	Aula	1	Baik
19.	Lapangan Olahraga	1	Baik
20.	Masjid	1	Baik
21.	Gudang	1	Baik

Dari sejumlah ruangan yang tersedia, baik ruang belajar dan ruang guru kini telah dilengkapi adanya beragam jenis prasarana yang memiliki fungsi masing-masing, seperti tempat duduk, meja kerja menulis, rak buku, papan tulis, dan adanya perpustakaan yang telah dilengkapi dengan meja, terdapat prasarana perlengkapan olahraga serta prasarana lainnya yang dapat mendukung sarana yang ada.

7. Data Guru di SMA Negeri 1 Yosowilangun

Berikut tabel data guru yang terdapat di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 3
Data Guru SMAN 1 Yosowilangun

No	Nama Guru	NIP
1	Moh. Agus Wibisono, M. Pd.	19710908 199802 1 005
2	Joko Mulyono, SPd	19651220 198903 1 010
3	Rini Setyowati, S.Pd	19690507 199103 2 010
4	Zainal Abidin, SPd	19650209 198803 1 008
5	Drs. Suryono	19660815 199802 1 004
6	Nuning Arifianti, S.Pd	19691002 200604 2 011
7	Lilik Peristiwa, S.Pd.,MM.	19780104 200501 2 014
8	Dewi Yuliana,S.Pd	19690702 200501 2 005
9	Dra. Ellis Indajanik, MM.	19680722 200701 2 019
10	Sukma Handayani, S.Pd	19720712 200501 2 011
11	Jumari, S.Pd	19740804 200801 1 009
12	Erna Wahyuningsih, S.Psi	19800319 200801 2 018
13	Rachmawati, S.Pd	19790410 200701 2 010
14	Arik Hindariyanti,S.pd.	19760318 200801 2 011
15	Dr. Abd. Mu'is, M.Pd.I.	19860101 201001 1 033
16	Sri Lestari, S.Ag.	19740812 201001 2 007
17	Farah Eka Damayanti, S.Pd	19780505 201406 2 003
18	Zainul Gufron. S.Pd.	19881106 201708 1003
19	Lusi Agustinuk Wijayanti, S.Pd	19690819 201406 2 002
20	Nur Itaviana, S.Pd	19840816 201903 2 004
21	Ari Mulyaningsih, S.Pd	19871015 202012 2 015
22	Ika Retno Pratiwi, S.Pd	19891115 202012 2 010
23	Adi Novia, S.Pd	19841128 202221 1 006
24	Ria Wahyu Febtiana, S.Sn	19790216 202221 2 015
25	Safarul Huda, S.Pd	19811027 202221 2 012
26	Hesti Yussanti, S.Pd. Gr	19890708 202221 2 014
27	Ratih Purbayu K., M.Pd	19920528 202221 2 021
28	Indah Nuryani, S.Pd.	19780103 202321 2 006
29	Sutinawati, S.Pd.	19910703 202321 2 032
30	Koyum,S.Pd.I.	19841220 202421 2001
31	Taufik Amin Bachtiar,S.Pd.	19891115 202421 1020
32	Meri Tria Susanti,S.Pd.	19930605 202421 2047
33	Widya Pranata,S.Pd.	19950116 204221 1004
34	Doni Aribowo, S.Pd.	19840627 202321 1 007
35	Siti Alfiah, S.Pd	19700803 202321 2 004
36	Dra. Juniati	19670612 202321 2 002
37	Febrianto Ery Nugroho, S.Pd	19900212 202321 1 002
38	Agung Rahmat Setyobudi, S.E.	GHS-TP
39	Deigo Hendrawata, M.Pd.	GHS-TP
40	Isora Laksana Sari,S.Pd.K	GHS-TP

No	Nama Guru	NIP
41	Fitria Yunita Trisnawati, S.Pd.	GHS
42	Sumadi	GHS
43	Fajarotul Murthosyiya S.Pd.	GHS
44	Wahyu Esti Dwi Ari Hastuti, S.Psi	GHS
45	Pipit Islamiyah, S.Pd.	GHS
46	Akhmad Zainul Arifin, S.Pd	GHS
47	Rini Susanti	19781202 201406 2 002
48	Wienda Melyana Dewi Yanthi	Pegawai Non PNS
49	Bambang Suyitno	Pegawai Non PNS
50	Seneman Adi Wiloto	Pegawai Non PNS
51	Andilala	Pegawai Non PNS
52	Cicin Natalia	Pegawai Non PNS
53	Eko Waluyo	Pegawai Non PNS
54	Anisa Kahfiyatul Nur A.,S.Kom	Pegawai Non PNS
55	Ngariyati Arisriani	Pegawai Non PNS
56	Ponadi	Pegawai Non PNS
57	Krisbiyantoro	Pegawai Non PNS
58	Ahmad Zakaria	Pegawai Non PNS
59	Levita Septyandi, Amd. Kep	Pegawai Non PNS
60	Hendy Ramaditya, S.M.	Pegawai Non PNS
61	Bella Dwi Agustina	Pegawai Non PNS
62	Bunga Mariana Nur Iva	Pegawai Non PNS
63	Nicko Arif Kurniawan	Pegawai Non PNS
64	Sulinda Agustin	Pegawai Non PNS

8. Data Siswa di SMA Negeri 1 Yosowilangun

Peserta didik yang terdapat di SMA Negeri 1 Yosowilangun pada tahun 2023/2024 pada tingkat kelas X terbagi menjadi 8 Rombel, pada tingkat kelas XI terbagi menjadi 7 Rombel, serta pada tingkat kelas XII terbagi menjadi 7 Rombel. Sebagaimana jumlah peserta didik dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4
Data Siswa SMA Negeri 1 Yosowilangun 2023/2024

No	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		P	L	
1.	X-1	23	13	36
2.	X-2	24	12	36
3.	X-3	22	14	36
4.	X-4	22	14	36
5.	X-5	24	11	35
6.	X-6	23	11	34
7.	X-7	23	12	35
8.	X-8	21	13	34
Jumlah Kelas X		182	100	282
9.	XI-1	10	15	25
10.	XI-2	11	14	25
11.	XI-3	22	14	36
12.	XI-4	22	14	36
13.	XI-5	23	13	36
14.	XI-6	24	11	35
15.	XI-7	12	19	31
16.	XI-8	12	18	30
Jumlah Kelas XI		136	118	254
17.	XII-1	18	18	36
18.	XII-2	22	14	36
19.	XII-3	18	18	36
20.	XII-4	32	4	36
21.	XII-5	28	7	35
22.	XII-6	24	12	36
23.	XII-7	12	23	35
24.	XII-8	9	15	24
Jumlah Kelas XII		163	111	274
JUMLAH				810

B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif yang telah diperoleh melalui teknik pengumpulan data, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Setelah data diperoleh kemudian data di analisis sehingga data

tersebut siap untuk dipaparkan. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh oleh peneliti, maka peneliti akan memaparkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Multimedia Interaktif Mabit dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025

Penggunaan multimedia interaktif Mabit secara umum dapat mengembangkan kemampuan indera peserta didik, baik indera penglihatan, pendengaran serta kinestetik, hal ini tentu dapat membangun keaktifan serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran. SMA negeri 1 Yosowilangun telah menggunakan beberapa multimedia interaktif salah satunya adalah Aplikasi Mabit, berdasarkan observasi peneliti aplikasi Mabit yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran mampu membangun daya tarik atau minat peserta didik, sehingga peserta didik dapat menyimak materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik.⁸⁸ Hal ini tentu dapat membantu peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu penting seorang guru menggunakan media pada saat proses pembelajaran.

Penggunaan media merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan belajar siswa dan guru, dengan adanya penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi serta membantu peserta didik dalam memahami suatu materi yang abstrak,

⁸⁸ Observasi SMAN 1 Yosowilangun, 22 November 2024

tentunya mempermudah peserta didik dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, hal ini sesuai dengan berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Abdul Muis, beliau mengatakan:

“ Sangat penting bagi saya, karena pada dasarnya media itu kan membantu guru menyampaikan materi kepada siswa, kalau pertanyaannya seberapa penting menurut saya penting, karena metode yang bagus itu tidak akan berjalan dengan baik dikelas tanpa media yang bagus, kemudian yang kedua, kita tidak bisa menghindari dari teknologi. Salah satu dari Tiga kompetensi abad 21 yang ditekankan adalah pembelajaran berbasis IT, nah penggunaan media khususnya berbasis IT menurut saya tidak bisa dihindari, apapun bentuknya baik terkoneksi dengan internet ataupun tidak itu tidak bisa kita hindari, sehingga kedepan bayangan saya itu multimedia terutama interaktif, itu akan terus bergelut dengan kita, kita tidak bisa menghindari dari itu, jadi itu sangat penting, kemudian dengan adanya media guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi, tidak hanya ceramah terus guru menyampaikan materi hanya dengan lisan tapi juga dengan media, guru akan dimudahkan dan dibantu serta media yang baik itu akan berfungsi sebagai media kalau metodenya juga baik. Sehingga pentingnya media itu akan berjalan dengan baik didalam kelas, kalau metode nya tepat”⁸⁹

Sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh bapak Zainul selaku wali kelas X-3, beliau menyatakan bahwa:

“ Menurut saya sangat penting, karena dalam pembelajaran itu banyak hal yang tidak bisa hanya di bayangkan saja, dan terkadang anak-anak itu kebingungan kalau kita hanya diterangkan dengan kata-kata saja kalau tidak pake media, jadi itu yang membuat penting dalam menggunakan media. ”⁹⁰

⁸⁹ Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, November 25, 2024, SMAN 1 Yosowilangun.

⁹⁰ Zainul Arifin, Wawancara kepada Guru Kelas X-3, November 20, 2024, SMAN 1 Yosowilangun.



Gambar 4. 1

Wawancara Kepada Wali Kelas

Hal tersebut tentu juga dikuatkan serta didukung oleh pernyataan

bapak Agus selaku kepala sekolah beliau juga menyatakan bahwa:

“ Media pembelajaran itu menjadi salah satu alat bantu siswa untuk bisa lebih cepat memahami pelajaran, dengan media pembelajaran yang abstrak bisa agak direalkan, sehingga nanti akan bisa mempercepat siswa terhadap materi yang akan diberikan oleh guru, sehingga dari sisi itu maka media itu penting untuk keberhasilan guru dalam menamamkan konsep kepada siswa, perkara nanti media mana yang bisa lebih efektif ini perlu ditinjau lanjuti. “⁹¹



Gambar 4. 2

Wawancara Kepada Kepala Sekolah

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran penting seorang guru memanfaatkan media sebagai alat bantu, terlebih penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan

⁹¹ Moh. Agus Wibisono, Wawancara kepada Kepala Sekolah, Novemver 21, 2024, SMAN 1 Yosowilangun.

kedudukan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit dibayangkan sehingga dapat menjadi nyata adanya visualisasi dan interaksi yang disediakan didalam media, dengan tersebut peserta didik lebih mudah dalam menyerap konsep yang diajarkan oleh guru.

Peneliti juga mengamati atau mengobservasi selama guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melansungkan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dikelas. Penggunaan multimedia interaktif ini diterapkan di kelas X-3 pada hari Jum'at, 22 November 2024. Multimedia interaktif yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu suatu aplikasi yang dibuat sendiri, yang diberi nama Mabit (Mari belajar Ilmu Tajwid), aplikasi ini dibuat guna dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk mempelajari tajwid serta mempermudah peserta didik dalam lancar membaca al-qur'an.⁹²

Hal ini juga diselingi berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengenai motivasi dalam pembuatan aplikasi Mabit, Bapak Abdul Muis menyatakan bahwa:

“ Mayoritas anak Smayo itu belum mahir membaca al-Qur'an, ilmu tajwid itu kan banyak, jadi saya berfikir bagaimana ya cara mengajar ilmu tajwid ke anak-anak supaya anak-anak itu menyenangkan belajarnya, nah akhirnya saya membuat aplikasi ini. “

Dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi seorang guru

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti membuat aplikasi ini

⁹² Observasi SMAN 1 Yosowilangun, 22 November 2024.

dikarenakan adanya sebagian peserta didik yang belum mahir dalam membaca al-qur'an. Dan juga sebagai daya tarik peserta didik agar selalu termotivasi untuk belajar ilmu tajwid.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan adanya penggunaan multimedia interaktif dikelas, Langkah awal yang dilakukan guru sebelum memulai pembelajaran yaitu dengan menyiapkan *QR Barcode* berisi link menuju aplikasi, hal ini berguna mempermudah peserta didik dalam mengakses aplikasi Mabit diponsel masing-masing.



Gambar 4. 3
Peserta Didik Memindai Kode QR

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti, Penggunaan aplikasi Mabit ini menggunakan alur Merdeka, tetapi guru bisa dengan mudah menggunakan alur apa saja serta menggunakan metode apa saja dengan memanfaatkan aplikasi Mabit, namun pada observasi yang saya lakukan, pembelajaran bapak Muis menggunakan metode belajar dengan alur Merdeka

Adanya aktivitas pembelajaran menggunakan alur Merdeka ini merupakan kebaruan yang dikembangkan dalam pendidikan guru penggerak, yakni Mulai dari diri, Elaborasi Konsep, Ruang Kolaborasi,

Demonstrasi Kontekstual, Elaborasi Pemahaman, Koneksi Antar Materi dan Aksi Nyata. Sebagaimana pernyataan bapak Abdul Muis sebagai berikut:

“Mengenai penggunaan aplikasi ini saya menggunakan alur Merdeka, dimana alur Merdeka ini pembelajaran yang dikembangkan dalam pendidikan guru penggerak, jadi saya menggunakan alur ini karena menyesuaikan adanya kurikulum sekarang”⁹³

Berdasarkan hasil observasi peneliti, penggunaan aplikasi mabit diterapkan dengan menggunakan pendekatan alur Merdeka, yang didalamnya terdapat 7 alur atau tahapan dalam mengimplementasikan aplikasi Mabit, adapun sebagai berikut: ⁹⁴

a. Mulai dari Diri

Pada langkah yang pertama ini, guru melakukan screening terhadap peserta didik, guna mengetahui kemampuan membaca ayat Al-qur'an. Dimulai dari diri peserta didik, screening ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik dalam membaca Al-Quran, sehingga mereka yang mampu membaca dengan baik. Dapat menjadi tutor bagi temannya. Pada tahap inilah peserta didik mulai dikenalkan dengan aplikasi Mabit, media yang akan digunakan selama mereka mempelajari materi pada aspek al-qur'an.

⁹³ Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, November 25, 2024, SMAN 1 Yosowilangun.

⁹⁴ Observasi SMAN 1 Yosowilangun, 22 November 2024



Gambar 4. 4

Peserta Didik Melakukan Refleksi Membaca Al-Qur'an

b. Eksplorasi Konsep

Pada langkah yang kedua ini, peserta didik mulai dikenalkan dengan multimedia interaktif yaitu aplikasi Mabit, dalam hal ini peserta didik mulai dikenalkan mengenai cara penggunaan, serta fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi Mabit, yang mana didalamnya terdapat menu belajar yang menyuguhkan secara lengkap mengenai pendahuluan sebagai kata pengantar, materi pembelajaran yang diselingi dengan audio pembacaan contoh hukum tajwid, video mengenai contoh bacaan hukum tajwid, games yang dirancang menguji pemahaman serta menjadi daya tarik tersendiri, kuis yang dapat digunakan latihan soal, serta menu referensi.

Dalam langkah ini juga peserta didik mulai mempelajari materi yang tersedia dalam aplikasi Mabit, serta mencoba mempraktikkan contoh pelafalan dalam hukum bacaan tajwid. Dengan berbantuan audio dalam aplikasi ini dapat mempermudah peserta didik dalam meniru pelafalan contoh hukum bacaan tajwid.



Gambar 4. 5
Peserta Didik Mengakses Menu Belajar

c. Ruang Kolaborasi

Setelah memahami konsep-konsep dasar, langkah selanjutnya yaitu ruang kolaborasi, didalam tahap ketiga ini peserta didik diminta untuk berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mempraktikan pembacaan potongan ayat, adanya kegiatan kolaborasi ini peserta didik saling memberikan koreksi serta memperbaiki kesalahan terhadap praktik pembacaan ayat al-qur'an yang telah dipelajari melalui aplikasi Mabit.

Dalam langkah ini juga peserta didik dapat berkolaboratif dan aplikatif dengan teman sebaya, sehingga dalam langkah ini juga meningkatkan rasa percaya diri, kolaborasi dan praktik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi kegiatan kolaborasi ini peserta didik memiliki rasa percaya diri dalam membaca al-Qur'an, peserta didik juga tidak lagi merasa canggung atau takut salah, dikarenakan ada teman sebaya yang siap membantu.



Gambar 4. 6

Peserta Didik Berkolaborasi Dengan Teman Sebaya

d. Demonstrasi Kontekstual

Setelah kolaborasi dengan antar teman sebaya, kini langkah selanjutnya peserta didik diminta untuk mengakses menu Video dalam aplikasi Mabit, setelah itu menyimak dan mempraktikkan bacaan yang dijelaskan didalam video. Berdasarkan hasil observasi praktik membaca ayat pada langkah ini, bertujuan untuk mengetahui seberapa mampu peserta didik mendemonstrasikan bacaan dengan fasih, baik dan benar, dengan pendampingan guru dan teman sebaya.

Dalam langkah ini guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan koreksi kepada peserta didik. Begitupun juga peserta didik dapat saling menyimak dan memotivasi satu sama lain. Dibantu dengan adanya menu Video ini dapat menjadi jembatan bagi peserta didik untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai bacaan al-Qur'an dengan baik.



Gambar 4. 7
Peserta Didik Mengakses Menu Video

e. Elaborasi Pemahaman

Pada langkah selanjutnya, mengenai elaborasi pemahaman, langkah ini dilakukan oleh peserta didik bersama rekan sebaya secara berpasangan, setelah peserta didik mempraktikkan bacaan ayat dengan baik dan benar, peserta didik diajak berdiskusi mengenai hukum bacaan mana yang belum dipahami.

Berdasarkan hasil observasi langkah ini merupakan diskusi peserta didik dengan menarik kesimpulan mengenai materi atau konsep, serta mendiskusikan materi yang belum dipahami dalam aplikasi Mabit, dan peserta didik memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum dipahami serta diberi kesempatan membuka menu games sebagai elaborasi pemahaman peserta didik



Gambar 4. 8
Peserta Didik Mengakses Menu Games

f. Koneksi Antar Materi

Langkah selanjutnya, setelah peserta didik berdiskusi mengenai materi yang belum dipahami, kini dalam tahap ini peserta didik menghubungkan tiap bagian materi yang ada dalam aplikasi Mabit, berdasarkan hasil observasi peserta didik didalam langkah ini dituntut aktif dalam mengidentifikasi hubungan antar materi hukum bacaan dasar.

Pada aplikasi Mabit, terdapat tiga bagian materi hukum bacaan dasar Ilmu Tajwid, yakni nun sukun dan tanwin, mim sukun dan alif lam. Hukum bacaan yang paling dasar dipelajari adalah nun sukun dan tanwin. Setiap bagian pada materi ini saling berhubungan. Setelah ketiga materi dipelajari oleh peserta didik, mereka kemudian melakukan diskusi menghubungkan materi yang satu dengan materi lainnya.



Gambar 4. 9
Peserta Didik Diskusi Menghubungkan Materi

g. Aksi Nyata

Pada langkah yang terakhir ini, guru melakukan uji kompetensi dan evaluasi kepada peserta didik, diawali dengan peserta didik mengerjakan soal uji kompetensi yang ada di dalam aplikasi Mabit, dilanjut dengan bermain games pembelajaran di dalam aplikasi dan kemudian di akhir pembelajaran guru menguji bacaan ayat peserta didik melalui praktik membaca secara bergantian.

Berdasarkan hasil observasi langkah terakhir ini merupakan kegiatan aksi nyata yang ditunjukkan melalui uji pengetahuan dalam aplikasi Mabit, peserta didik diharapkan dapat menerapkan pengetahuan materi dasar tajwid dalam bentuk proyek maupun secara langsung praktik dalam bacaan al-quran.

Setelah seluruh langkah-langkah pembelajaran di atas dilakukan, berikutnya secara klasikal guru mengajak seluruh peserta didik untuk bersama-sama mempraktikkan hukum bacaan tajwid dengan cara membaca satu sampai tiga surat pendek, yang di

dalamnya mengandung tiga hukum bacaan dasar ilmu tajwid sebagaimana yang terdapat dalam materi dalam aplikasi Mabit.



Gambar 4. 10

Peserta didik Mengerjakan Soal Uji Kompetensi

Demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan gama Islam dan Budi Pekerti meliputi alur Merdeka, diawali dengan Mulai diri, langkah awal ini guru melakukan screening guna mengetahui kemampuan awal peserta didik, langkah kedua Elaborasi konsep, pada tahap ini peserta didik mulai dikenalkan dengan aplikasi Mabit baik cara penggunaan serta beragam menu belajar yang tersedia, selanjutnya langkah ketiga yaitu Ruang Kolaborasi, pada tahap ini peserta didik berkolaborasi dengan teman sebaya untuk saling memberikan koreksi.

Adapun selanjutnya mengenai Demontrasi Kontekstual, pada tahap ini peserta didik diminta mangakses menu video dalam aplikasi mabit serta mendemostrasikan bacaan dalam video tersebut, dan dilanjut dengan Elaborasi Pemahaman dengan ini peserta didik diberi kesempatan dalam mengajukan pertanyaan mengenai materi

yang belum dipahami, serta dilanjutkan dengan tahap Koneksi Antar Materi, pada langkah ini peserta didik menghubungkan tiap bagian materi yang telah peserta didik pahami. Selanjutnya pada langkah terakhir tahap Aksi Nyata peserta didik mengerjakan soal uji kompetensi yang dalam aplikasi Mabit serta dilanjutkan dengan bermain games didalam aplikasi guna menguji pemahaman peserta didik.

Dengan adanya penggunaan mulrimedia interaktif berbasis aplikasi Mabit dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat memperkaya pengalaman peserta didik, dengan adanya visualisasi yang menarik, audio yang jelas serta interaksi yang dinamis, hal ini tentu dapat menjadikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih hidup serta dapat mudah dipahami oleh peserta didik

2. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025

Setiap penggunaan media dalam pembelajaran tentunya menyimpan kelebihan dan kekurangan pada media itu sendiri, adapun hasil data yang diperoleh peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai kelebihan dan kekurangan adanya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan

Budi Pekerti yang diciptakan sendiri oleh salah satu guru mapel Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penggunaan multimedia interaktif baik secara khusus dan secara umum merupakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran baik pelajar maupun pengajar, adanya manfaat dari penggunaan multimedia diharapkan dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah mengembangkan kemampuan membaca al-Qur'an peserta didik yang merupakan capaian pembelajaran elemen al-qur'an dan hadis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Salah satu cara mencapai tujuan pembelajaran guru diharapkan kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dengan materi yang akan diajarkan. Rasa tertarik dan minat siswa-siswi ketika menggunakan aplikasi Mabit dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti mengenai ilmu tajwid diperoleh dengan menawarkan hal-hal baru yang membuat peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran, hal ini tentunya bertujuan agar peserta didik lebih antusias dan bisa lebih menikmati dalam mengikuti pembelajaran, hal ini sesuai dengan pernyataan pak Muis, beliau menyatakan bahwa:

“ Membuat rancangan desain mabit ini lama banget mikirnya, desain ini supaya anak-anak pake aplikasi ini anak-anak menarik, nyaman serta menikmati ketika menggunakan aplikasi ini, ketemulah ternyata pake suara anak kecil itu, nah itu salah satu

yang membuat anak-anak tertarik, loh pak ada suaranya ternyata, gitu katanya”⁹⁵

Selain itu penggunaan aplikasi Mabit yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mendapatkan tanggapan positif dari siswa, sebagaimana pernyataan bu Tari, beliau menyatakan bahwa:

“ Iya tanggapan anak-anak ketika menggunakan aplikasi ini baik semua, bahkan anak-anak itu senang mengulang-ngulang mendengarkan audio suara anak kecil yang melafalkan contoh bacaannya”⁹⁶

Pernyataan yang disampaikan oleh guru mengenai tanggapan positif peserta didik, sesuai dengan hasil wawancara pada salah satu siswi, Delina salah satu siswi kelas X-3 menyatakan bahwa:

“ Seru belajar pake aplikasi ini, menu dalam aplikasinya buat saya tertarik untuk terus belajar ilmu tajwid, apalagi ada suara anak kecil yang mencontohkan bacaannya”⁹⁷

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik tertarik dengan menu tampilan yang disajikan dalam aplikasi Mabit tersebut, berdasarkan hasil observasi didalam kelas peserta didik terlihat antusias ketika guru membuka laptop dan menampilkan kode QR, peserta didik langsung menanyakan perihal kode QR dan beramai-ramai untuk mencoba scan kode QR didepan kelas, bukan hanya itu, peserta didik juga terlihat fokus pada materi yang sedang dipelajari dalam menu materi dan terlihat mendengarkan dengan teliti adanya audio contoh pembacaan hukum tajwid yang menggunakan suara anak kecil. Hal ini menunjukkan

⁹⁵ Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, November 25, 2024, SMAN 1 Yosowilangun

⁹⁶ Sri Lestari, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, November 28, 2024, SMAN 1 Yosowilangun

⁹⁷ Delina, Wawancara kepada Siswa X-3, November 26, 2024, SMAN 1 Yosowilangun

bahwa penggunaan multimedia interaktif berupa aplikasi mabit yang digunakan oleh guru PAI dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Aplikasi Mabit ini merupakan multimedia interaktif yang didalamnya terdapat penggabungan beragam jenis media, hal ini tentu dapat membantu guru dalam menyampaikan materi elemen al-Qur'an dan hadis mengenai ilmu tajwid yang mana memungkinkan menyajikan hukum bacaan tajwid secara terperinci. Sebagaimana pengucapan hukum tajwid, baik dengung, jelas serta beragamnya contoh hukum bacaan tajwid, didalam aplikasi ini memuat audio dan video pelafalan beserta beragamnya contoh hukum bacaan tajwid. Sehingga dengan adanya penggunaan aplikasi Mabit ini dapat membantu peserta didik dalam memahami hukum bacaan tajwid beserta pelafalannya, sebagaimana berikut pernyataan pak Muis, beliau menyatakan bahwa:

“ setelah anak-anak menggunakan aplikasi ini, mereka lebih mudah dan lebih cepat memahami hukum dasar bacaan tajwid, dan, dibagian materi itu sudah ada contoh bacaan dan pelafalannya, jadi ketika ada contoh Minrobbihim, disitu juga ada tombol yang ketika diklik mengeluarkan suara, dengan itu sudah bisa membantu anak-anak bagaimana cara pelafalan yang benar ”⁹⁸

Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh bu Tari, beliau menyatakan bahwa:

“ sangat membantu anak-anak ini, dengan adanya beragam media didalamnya dan juga beragam contoh bacaan didalamnya, dapat memudahkan anak-anak menangkap atau memahami materi bahkan mengingat juga”⁹⁹

⁹⁸ Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

⁹⁹ Sri Lestari, Wawancara kepada Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa dengan aplikasi Mabit yang merupakan multimedia interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pernyataan diatas juga didukung adanya tanggapan peserta didik kelas X-3 yang diwawancarai oleh peneliti, sebagaimana yang diungkapkan oleh Delina yang menyatakan bahwa:

“ Iya, bisa lebih mudah, kalau pake buku kan saya tidak tau gimana cara pembacaan, jadi pake aplikasi ini saya jadi tau mana yang harus dibaca dengung atau tidak”¹⁰⁰

Selaras dengan pernyataan tersebut, Izma juga menyatakan bahwa:

“ mudah menurut saya, disini juga banyak contoh bacaannya dari suara terus ada contoh bacaan yang dijelaskan pake video”¹⁰¹

Dengan adanya pernyataan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi Mabit ini dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam elemen al-qur'an Hadis, dengan penyajian materi yang secara detail disertai dalam audio dan video yang menjelaskan dan memberi contoh bacaan, tentunya dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi.

Penggunaan multimedia interaktif berupa aplikasi Mabit ini dapat digunakan dengan mudah melalui link web yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, oleh karena itu peserta didik dapat secara aktif menggunakan aplikasi ini walaupun sedang berada dirumah ,

¹⁰⁰ Delina, Wawancara kepada siswa kelas X-3.

¹⁰¹ Izma, wawancara kepada siswa kelas X-3, November 26, 2024, SMAN 1 Yosowilangun.

sebagaimana pemaparan guru PAI yang sekaligus pencetus aplikasi, Pak

Muis menyatakan bahwa:

“ Aplikasi ini interaktif mbak, jadi anak-anak sangat mudah buat mengaplikasikan dimana saja menggunakan link yang saya share, jadi anak-anak bisa secara mandiri pake aplikasi ini ketika dirumah”¹⁰²

Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh bu Tari, beliau

menyatakan bahwa:

“ ketika dirumah anak-anak kan bisa muter sendiri, bisa dicoba lagi, dan bisa mengulang-ngulang dengan mandiri, tidak harus menunggu guru”¹⁰³

Pernyataan diatas sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan

peserta didik dikelas, Izma siswi X-3 ini berpendapat bahwa:

“ Mudah dan menyenangkan juga, insyaallah saya bisa pake aplikasi itu sendiri ”¹⁰⁴

Begitupun dengan pernyataan yang disampaikan oleh Delina

salah satu siswi kelas X-3 menyatakan bahwa:

“ iya kalo soal aksesnya mudah, pak Muis juga menyiapkan kode QR ketika dikelas untuk lebih mudah masuk ke aplikasi ini, saya juga sudah coba semua menu aplikasi ini sendiri”¹⁰⁵

Dengan adanya pernyataan diatas dapat dipahami bahwasanya penggunaan aplikasi Mabit ini mudah diakses melalui link web atau kode QR tentunya dapat mempermudah peserta didik dalam membuka aplikasi kapan saja dan dimana saja, tentunya dapat dilakukan secara mandiri tanpa menunggu adanya guru. dengan tersebut peserta didik dapat mengulang-ngulang materi dengan mudah secara mandiri.

¹⁰² Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

¹⁰³ Sri Lestari, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

¹⁰⁴ Izma, Wawancara kepada siswa kelas X-3.

¹⁰⁵ Delina, Wawancara kepada siswa kelas X-3.

Penggunaan aplikasi Mabit pada materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat membantu guru PAI dalam menyampaikan konsep materi yang bersifat konkret dan praktis, karena materi tersebut dapat dikatakan berhubungan langsung dengan bagaimana pelafalan huruf-huruf al-qur'an. Sebagaimana pemaparan pak Muis sebagai guru PAI, beliau menyatakan bahwa:

“Setelah saya menggunakan aplikasi yang saya buat ini, saya lebih mudah untuk menjelaskan materi tajwid ini, karena penjelasan diaplikasi ini bukan hanya teks saja, namun juga ada audio dan video yang ada didalamnya. Jadi bisa juga membantu mengatasi anak-anak yang belum faham mengenai pelafalan hukum dasar tajwid”¹⁰⁶

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa aplikasi mabit ini salah satu kelebihannya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi tajwid sehingga guru PAI dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh bu Tari, beliau menyatakan bahwa:

“Didalam pembelajaran PAI itu penting anak-anak diajarkan bagaimana cara membaca al-qur'an yang benar, dengan aplikasi ini bisa membantu anak-anak yang belum faham hukum bacaan dasar yang harus diterapkan setiap baca al-qur'an.”¹⁰⁷

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Mabit yang bersifat multimedia interaktif mampu membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai hukum dasar ilmu tajwid serta dapat menyingkat waktu pembelajaran, bukan hanya itu ketika penggunaan aplikasi mabit guru dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

¹⁰⁶ Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

¹⁰⁷ Sri Lestari, wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan hasil observasi peneliti mengenai tampilan aplikasi Mabit ini terdapat beberapa komponen media yang menjelaskan materi dasar hukum tajwid, berupa teks, audio dan video, bukan hanya didalam aplikasi ini terdapat games beserta latihan soal yang bisa mengukur pemahaman peserta didik, oleh karena itu beberapa komponen media yang tersedia diaplikasi tersebut dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

Penggunaan aplikasi Mabit dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diakses melalui link, sehingga mengharuskan perangkat yang digunakan peserta didik untuk tersambung dalam jaringan internet, hal ini tentu perlu diperhatikan setiap guru dalam penggunaan multimedia interaktif dikelas, meskipun demikian pada setiap kelas telah terpasang wifi, hal ini tidak menutup kemungkinan penggunaan aplikasi Mabit dapat berjalan lambat dikarenakan terlalu banyak yang terhubung dalam jaringan wifi. Hal ini sebagaimana penjelasan pak Muis yang menyatakan bahwa :

“ Penggunaan aplikasi ini menggunakan internet mbak, jadi kadang-kadang anak itu sambat tidak punya kuota, sebenarnya disini sudah dikasih wifi setiap kelas tapi namanya juga yang pake banyak jadi sebagian ada yang bilang lemot pas pake aplikasinya “¹⁰⁸

Adanya pernyataan tersebut selaras dengan yang dikemukakan

oleh bu Tari, beliau menyatakan bahwa:

“ Sekolah sudah memfasilitasi untuk menunjang penggunaan media seperti ini, namun kadang yah error gitu yang dikelas,”¹⁰⁹

¹⁰⁸ Abdul Muis Joenaedy, wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

¹⁰⁹ Sri Lestari, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Mengatasi adanya hal tersebut, guru memerintahkan peserta didik untuk berkelompok ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi mabit ini, sehingga dapat menyesuaikan perangkat yang akan digunakan disetiap kelompok, sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh pak Muis, menyatakan bahwa:

“ saya suruh anak-anak itu berkelompok dengan teman sebaya, jadi dapat menyesuaikan siapa yang punya kuota internet berarti itu bisa mengaksesnya “¹¹⁰

Mengenai temuan tersebut diperkuat adanya hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X-3, sebagaimana pendapat Delina yang menyatakan bahwa:

“ kadang lemot, jadi bisa error ini”¹¹¹

Senada dengan pendapat Izma yang menyatakan bahwa:

“ iya, kadang tidak lancar,”¹¹²

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa penggunaan aplikasi Mabit ini membutuhkan jaringan internet yang stabil sehingga dapat digunakan dengan lancar, berdasarkan hasil observasi peneliti didalam kelas terdapat beberapa peserta didik yang mengeluh tidak memiliki kuota internet, namun demikian guru masih bisa mengupayakan dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi Mabit dengan dibentuknya kelompok.

Selain diakses melalui link web, aplikasi mabit ini juga dapat digunakan dan diakses melalui cara pengunduhan aplikasi sebagai mestinya, pada dasarnya aplikasi mabit ini merupakan media

¹¹⁰ Abdul Muis Joenaedy.

¹¹¹ Delina, wawancara kepada Siswa kelas X-3.

¹¹² Izma, Wawancara kepada siswa kelas X-3.

pembelajaran berbasis android yang harus terinstal berupa aplikasi, sama halnya mengunduh aplikasi lainnya, tentunya juga membutuhkan jaringan internet yang stabil, Hal ini sebagaimana penjelasan pak Muis yang menyatakan bahwa :

“ Ini menjadi masalah terbesar saya awalnya, media ini saya buat berupa aplikasi yang perlu di instal diperangkat, awal saya coba ke anak-anak untuk saya perintahkan buat instal aplikasinya, semuanya mengeluh karna selain membutuhkan jaringan internet yang enak juga memerlukan ruang penyimpanan yang besar, karena aplikasi ini memakan banyak penyimpanan jika di instal di hp”¹¹³

Pernyataan tersebut juga dikuatkan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Izma bahwa:

“ Pernah sih disuruh instal tapi ruang penyimpanan hp saya tidak cukup jadi saya menggunakan link web itu saja “¹¹⁴

Demikian juga disampaikan oleh Delina yang menyatakan bahwa:

“ pernah dulu disuruh instal apk nya, tapi besar MB nya”¹¹⁵

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa sebelum penggunaan aplikasi Mabit mudah diakses melalui link web, pada awalnya aplikasi Mabit ini diciptakan berupa aplikasi, yang harus di instal terlebih dahulu pada perangkat. Namun aplikasi Mabit ini dapat memakan banyak penyimpanan jika digunakan dalam bentuk aplikasi.

Aplikasi Mabit telah menjadi salah satu alat bantu yang efektif dalam menyajikan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara menarik dan interaktif, tetapi dibalik kelebihan tersebut didalam aplikasi ini memiliki keterbatasan mengenai kelengkapan materi yang

¹¹³ Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

¹¹⁴ Izma, Wawancara kepada siswa kelas X-3.

¹¹⁵ Delina, Wawancara kepada siswa kelas X-3.

disampaikan, perihal ini sebagaimana pernyataan yang telah dikemukakan oleh pak Muis, beliau menyatakan bahwa :

“ aplikasi mari belajar ilmu tajwid itu hanya terbatas pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin dan kamudian alif lam, mim sukun hanya itu, sedangkan mad tidak ter cover disitu, hukum bacaan mad kan tidak ada, jadi seluruh hukum tajwid tidak bisa diselesaikan di aplikasi ini”¹¹⁶

Senada dengan pernyataan pak Muis di atas, bu Tari menyatakan bahwa:

“ materi didalam aplikasi ini hanya ini saja, jadi hanya sedikit tapi untuk memahami nun sukun, mim sukun sama hukum alif lam ini sudah membantu anak-anak, mungkin jika ditambahi materi nya lagi bisa sampek selesai tajwidnya”¹¹⁷

Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa didalam aplikasi Mabit memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi, yaitu hanya memuat mengenai materi hukum nun sukun atau tanwin, hukum mim sukun dan hukum alif lam, hal ini masih diperlukan adanya pengembangan aplikasi Mabit versi lengkap, sebagaimana pernyataan yang diungkapkan oleh pak Muis, bahwa:

“ pengembangannya memang rencananya akan dikembangkan lagi Mabit versi berikutnya itu pada hukum bacaan mad, Cuma kendalanya pengisi suara itu kan anak anak saya, nah anak saya itu belum bisa ngaji, kalau pake suara saya ga menarik, gak tau kalau pake suaranya mbak yusi”¹¹⁸

¹¹⁶ Abdul Muis Joenaedy, wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

¹¹⁷ Sri Lestari, wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.

¹¹⁸ Abdul Muis Joenaedy, Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.



Gambar 4. 11
Tampilan Menu Materi

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi tersebut dapat dipahami bahwa adanya keterbatasan materi dalam aplikasi Mabit, dikarenakan terdapat kendala dalam pengisian suara, sehingga membutuhkan pengisi suara yang mahir dalam membaca al-qur'an serta dapat menarik pendengarnya terutama peserta didik. Pada dasarnya pembacaan hukum mad memerlukan ketelitian didalamnya, karena berhubungan dengan panjang pendeknya suatu bacaan ayat al-qur'an, oleh sebab itu didalam aplikasi mabit ini memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi yang hanya tersedia penjelasan materi mengenai nun sukun atau tanwin, mim sukun dan hukum alif lam.

Tabel 4. 5
Hasil Temuan

No	Fokus Penelitian	Hasil Temuan Penelitian
1	Langkah-Langkah Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Mabit</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025	Penggunaan multimedia interaktif <i>Mabit</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di terapkan melalui pendekatan Alur Merdeka sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai dari Diri 2. Elaborasi Konsep 3. Ruang Kolaborasi

		<ul style="list-style-type: none"> 4. Demosntrasi Kontekstual 5. Elaborasi Pemahaman 6. Koneksi Antar Materi 7. Aksi Nyata
2	<p>Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Mabit</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kelebihan <ul style="list-style-type: none"> 1. Dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan minat peserta didik 2. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi 3. Peserta didik dapat mengakses secara mandiri 4. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi b. Kekurangan <ul style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan jaringan internet 2. Aplikasi memakan banyak ruang penyimpanan 3. Keterbatasan materi yang disajikan

3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025

Data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada peserta didik kemudian dijabarkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan teknik deskripsi persentase. Adapun tujuan dalam pengolahan tersebut, agar data yang telah dikumpulkan dapat memberikan penjelasan. Serta memudahkan peneliti untuk menganalisis

data hasil penelitian ini, oleh karena itu, setiap item pernyataan dibuat dalam bentuk tabulasi sesuai dengan adanya teknik analisi data, sehingga dengan adanya tabulasi tersebut dapat menarik kesimpulan mengenai fokus yang diteliti. Mengenai hasil penyebaran anget kepada peserta didik dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

a. Aspek Perangkat Lunak

1) Kemudahan Navigasi

Tabel 4. 6

Aplikasi mabit mudah digunakan dalam proses pembelajaran

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	14	38,9%
2.	Setuju	19	52,8%
3.	Kurang Setuju	3	8,3%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Persentase pada tabel 4.6 di atas mengenai pernyataan “Aplikasi Mabit mudah digunakan dalam proses pembelajaran” menunjukkan bahwasannya 52,8% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 7

Aplikasi Mabit dapat mempermudah saya dalam menemukan informasi yang ingin saya cari

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	7	19,4%
2.	Setuju	25	69,4%
3.	Kurang Setuju	4	11,1%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Hasil presentase pada tabel 4.7 diatas mengenai pernyataan “Aplikasi Mabit dapat mempermudah saya dalam menemukan informasi yang ingin saya cari” menunjukkan bahwasannya 69,4 siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 8
Desain dalam aplikasi mabit sangat jelas dan tidak membingunngkan

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	9	25,0%
2.	Setuju	23	63,9%
3.	Kurang Setuju	4	11,1%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Hasil presentase pada tabel 4.8 diatas mengenai pernyataan “ Desain dalam aplikasi Mabit sangat jelas dan tidak membingungkan” menunjukkan bahwasannya 63,9% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peeliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

2) Fungsi secara keseluruhan

Tabel 4. 9
Penggunaan aplikasi Mabit tidak mudah error

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	3	8,3%
2.	Setuju	14	38,9%
3.	Kurang Setuju	18	50,0%
4.	Tidak Setuju	1	2,8%
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Hasil persentase pada tabel 4.9 diatas mengenai pernyataan “Penggunaan aplikai mabit tidak mudah error” menunjukkan bahwasannya 50,0% Siswa kurang setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 10
Aplikasi Mabit mudah diakses diperangkat lain

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	7	19,4%
2.	Setuju	27	75,0%
3.	Kurang Setuju	2	5,6%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Hasil persentase pada tabel 4.10 diatas mengenai pernyataan “Aplikasi mabit mudah diakses diperangkat lain” menunjukkan bahwasannya 75,0% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

b. Aspek Pembelajaran

1) Kandungan Kognisi

Tabel 4. 11
Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	15	41,7%
2.	Setuju	21	58,3%
3.	Kurang Setuju	-	-
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Hasil persentase pada tabel 4.11 di atas mengenai pernyataan “Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa” menunjukkan bahwasannya 58,3% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangn.

Tabel 4. 12
Aplikasi Mabit dapat membantu saya dalam memahami materi PAI dan Budi Pekerti

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	16	44,4%
2.	Setuju	17	47,2%
3.	Kurang Setuju	3	8,3%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Hasil persentase pada tabel 4.12 diatas mengenai pernyataan “Aplikasi mabit dapat membantu saya dalam memahami materi PAI dan Budi Pekerti” menunjukkan bahwasannya 47,2% Siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 13
Aplikasi Mabit menyajikan contoh yang beragam

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	12	33,3%
2.	Setuju	23	63,9%
3.	Kurang Setuju	1	2,8%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Hasil persentasi pada tabel 4.13 diatas mengenai pernyataan “Aplikasi Mabit menyajikan contoh yang beragam” menunjukkan bahwasannya 63,9% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

2) Integrasi Media

Tabel 4. 14
Berbagai media yang digunakan (Teks,gambar, audio, video) saling melengkapi.

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	20	55,6%
2.	Setuju	15	41,7%
3.	Kurang Setuju	1	2,8%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Berdasarkan hasil persentase tabel 4.14 diatas mengenai pernyataan “Berbagai media yang digunakan (Teks, gambar, audio, video) saling melengkapi” menunjukkan bahwasannya 55,6% siswa sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 15
Aplikasi Mabit memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	15	41,7%
2.	Setuju	19	52,8%
3.	Kurang Setuju	2	5,6%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Berdasarkan hasil persentase tabel 4.15 diatas mengenai pernyataan “Aplikasi Mabrit memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami” menunjukkan bahwasannya 52,8% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

c. Aspek Komunikasi Visual

1) Presentasi Informasi

Tabel 4. 16
Informasi disajikan dengan cara yang menarik serta tidak membosankan

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	13	36,1%
2.	Setuju	19	52,8%
3.	Kurang Setuju	4	11,1%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Berdasarkan hasil persentase pada tabel 4.16 diatas mengenai pernyataan “Informasi disajikan dengan cara yang menarik serta tidak membosankan” menunjukkan bahwasannya 52,8% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 17
Bahasa yang digunakan mudah dipahami

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	19	52,8%
2.	Setuju	15	41,7%
3.	Kurang Setuju	2	5,6%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Berdasarkan hasil persentase pada tabel 4.17 diatas mengenai pernyataan “Bahasa yang digunakan mudah dipahami” menunjukkan bahwasannya 52,8% siswa sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

2) Artistik dan Estetika

Tabel 4. 18

Aplikasi Mabit memiliki jenis huruf yang dapat dibaca jelas

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	11	30,6%
2.	Setuju	20	55,6%
3.	Kurang Setuju	5	13,9%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Berdasarkan hasil persentase pada tabel 4.18 diatas

mengenai pernyataan “Aplikasi Mabit memiliki jenis huruf yang dapat dibaca jelas” menunjukkan bahwasannya 55,6% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

Tabel 4. 19

Aplikasi Mabit memiliki suara yang jelas

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat Setuju	9	25,0%
2.	Setuju	20	55,6%
3.	Kurang Setuju	7	19,4%
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		36	100%

Berdasarkan hasil persentase pada tabel 4.19 diatas mengenai pernyataan “Aplikasi Mabit memiliki suara yang jelas” menunjukkan bahwasannya 55,6% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Yosowilangun.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan perolehan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan angket yang telah dipaparkan dan dilakukan analisis. Maka selanjutnya peneliti akan menginterpretasikan hasil penelitian yang berkaian dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi ini, bertujuan mempermudah dalam menjawab pernyataan yang terdapat dalam fokus penelitian. Adapun pemaparan pembahasan ini sebagai berikut:

1. Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekeri kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil temuan yang telah didapati peneliti dilapangan, peneliti menemukan bahwa penggunaan multimefia interaktif dalam proses pembelajaran diterapkan melalui pendekatan alur Merdeka, yang didalam pendekatan ini terdiri 7 tahapan dengan dikombinasikan media aplikasi Mabit, mengenai hasil temuan serta teori yang berkenaan dengan fokus pertama antara lain:

a. Mulai dari Diri

Dimulai dari diri merupakan kegiatan refleksi peserta didik, dalam kegiatan ini guru melakukan screening terhadap peserta didik sebagai refleksi pengetahuan awal mengenai kemampuan membaca ayat al-qur'an, kegiatan screening ini bertujuan sebagai pemetaan kemampuan peserta didik sehingga mereka yang mampu membaca al-qur'an dengan baik dapat menjadi tutor bagi temannya,

Kegiatan refleksi ini sangat perlu dilakukan pada tahap awal pembelajaran, sebagaimana pernyataan Slamet didalam bukunya bahwa refleksi diri adalah hal penting dalam pendidikan guna mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, serta sangat berguna untuk mengenali potensi diri.¹¹⁹

b. Eksplorasi Konsep

Kegiatan eksplorasi konsep ini peserta didik dikenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan didalam kelas, kegiatan ini menggali pengalaman serta pemahaman bagaimana cara penggunaan, menu belajar, games dan latihan soal yang terdapat di aplikasi Mabit, temuan tersebut selaras dengan pernyataan Jamaludin dkk yang menjelaskan bahwa eksplorasi konsep ini bertujuan untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai konsep-konsep yang akan ditekuni.

¹¹⁹ Moh Muslih et al., "Pendidikan Humanis Penilaian Pendidikan Di Sekolah," in *Penilaian Acuan Optimal: Metoded Evaluasi Efektif Dalam Mendorong Pengembangan Potensi Peserta Didik* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022), 33.

c. Ruang Kolaborasi

Ruang kolaborasi ini merupakan kegiatan peserta didik berkolaborasi dengan teman sejawat untuk bersama-sama berkolaborasi dan saling memberikan koreksi terhadap praktik bacaan ayat setelah mereka mempelajari konsep pada sintaks sebelumnya. Tujuan kegiatan ruang kolaborasi ini dapat menjadikan sarana untuk berbagi pengetahuan, serta dapat belajar dari pengalaman orang lain, temuan ini sejalan dengan pernyataan Vygotski dalam Begjo Tohari dan Ainur Rahman yang menjelaskan bahwa proses belajar akan berlangsung secara efisien dan efektif jika anak-anak belajar secara bekerja sama dengan anak-anak lainnya.¹²⁰

d. Demonstrasi Kontekstual

Pada demonstrasi kontekstual ini, peserta didik mengakses menu Video pada aplikasi Mabit, kemudian menyimak dan mempraktikkan bacaan yang dijelaskan di dalam video. Praktik membaca ayat pada sintaks ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu mendemonstrasikan bacaan dengan fasih, baik dan benar, dengan pendampingan guru dan teman sejawat.

Pada kegiatan demonstrasi kontekstual ini peserta didik menerapkan langsung hukum tajwid dalam membaca al-qur'an melalui aplikasi Mabit, hal ini sejalan dengan pernyataan Mashudi

¹²⁰ Begjo Tohari and Ainur Rahman, "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): 211, <https://doi.org/doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>.

dan Fatimah dalam bukunya bahwa pembelajaran kontekstual ini merupakan pendekatan yang menghubungkan materi secara langsung dengan lingkup kehidupan nyata peserta didik.¹²¹

e. Elaborasi Pemahaman

Langkah ini dilakukan oleh peserta didik bersama rekan sejawat secara berpasangan, setelah mereka mempraktikkan bacaan ayat dengan baik dan benar. Dalam kegiatan elaborasi pemahaman peserta didik memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan guna memperluas pengetahuan peserta didik, sebagaimana menurut Guntur dkk yang menyatakan bahwa elaborasi merupakan proses penambahan informasi atau pengetahuan baru yang berhubungan dengan informasi yang sedang dipelajari.¹²²

f. Koneksi Antar Materi

Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menghubungkan materi yang terdapat didalam aplikasi, guna mengetahui berbagai konsep yang saling berkaitan, yang mana didalam aplikasi ini meliputi materi hukum bacaan dasar ilmu tajwid yang setiap bagiannya saling berhubungan, yaitu nun sukun atau tanwin, mim sukun dan alif lam. hal ini sesuai dengan pernyataan Karlina dkk bahwasannya koneksi antar materi merupakan kegiatan siswa

¹²¹ Mahsudi and Fatimah Azzahro, *Contextual Teaching and Learning* (Lumajang: LP3DI Press, 2020), 15.

¹²² Muh Guntur et al., *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023).

menyimpulkan seluruh materi yang dipelajari serta menghubungkan materi yang dipelajari hari itu dengan materi lainnya.

g. Aksi Nyata

Pada langkah terakhir ini, peserta didik diminta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh dengan mengerjakan soal uji kompetensi yang ada didalam aplikasi Mabit, serta mengaplikasikan melalui praktik membaca secara bergantian, hal ini guna sebagai penilaian dengan melihat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, senada dengan pernyataan Triasari dan Faisal bahwa penilaian bertujuan mengukur pemahaman peserta didik serta untuk mengetahui peserta didik dalam mengaplikasikan dengan tepat.¹²³

2. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif

Mabit Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025

a. Kelebihan Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X

1) Dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan minat peserta didik

Penggunaan aplikasi Mabit dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat menumbuhkan rasa tertarik dan minat peserta didik pada saat berlangsungnya

¹²³ Triasari Andayani and Faisal Madani, "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Di Pendidikan Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 926, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>.

pembelajaran PAI, hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti dan tanggapan beberapa peserta didik kelas X, yang menyatakan bahwa mereka merasa senang dan tertarik ketika menggunakan aplikasi Mabit dalam proses pembelajaran, adanya audio pelafalan contoh hukum tajwid yang disuarakan oleh anak kecil menjadi salah satu keunggulan didalam aplikasi ini, bukan hanya itu didalam aplikasi Mabit ini juga menyajikan video dan games yang dapat membuat peserta didik nyaman dan menyenangkan,

Sebagaimana menurut Sadirman bahwa minat dapat dilihat adanya kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat bermanfaat, sehingga mendorong dirinya untuk selalu melakukannya.¹²⁴ Sesuai dengan hasil observasi di lapangan, bahwa pada saat penggunaan aplikasi Mabit peserta didik

memperhatikan guru dengan baik serta aktif dalam mengerjakan latihan soal didalam aplikasi Mabit.

2) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi

Siswi kelas X telah mengakui bahwa penggunaan aplikasi Mabit dapat mempermudah dalam memahami materi dasar tajwid, hal ini dikarenakan contoh bacaan yang beragam, serta video penjelasan yang menarik, bukan hanya itu dengan adanya beragam komponen seperti teks, gambar, animasi, audio, video serta interaktif penggunaannya juga membantu peserta didik

¹²⁴ Puja Maharani Sijabat Maharani Sijabat et al., "Implementasi Kreativitas Guru PAK Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Metanoia* 5, no. 2 (2023), 117 <https://doi.org/10.55962/metanoia.v5i2.116>.

mudah dalam mengingat materi dibandingkan dengan penggunaan buku saja, Selaras dengan pendapat Arsyad bahwa semakin banyak menggabungkan alat indera pada saat memperoleh serta mengolah informasi maka besar kemungkinan informasi yang diperoleh dapat mudah dimengerti dan diingat.¹²⁵

3) Peserta didik dapat mengakses secara mandiri

Penggunaan aplikasi Mabit didalam kelas dapat menambah keaktifan peserta didik sebab rasa ketertarikan peserta didik kepada aplikasi tersebut, pada saat penggunaan aplikasi Mabit diluar kelas peserta didik dapat dengan mudah melakukannya secara mandiri, hal ini dikarenakan didalam aplikasi Mabit sudah tersedia tombol-tombol interaktif yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi

Mabit.

Selaras dengan Munir dalam bukunya menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan multimedia yang telah tersedia fitur kontrol yang dapat dengan mudah dioperasikan oleh pengguna walaupun secara mandiri, sehingga dengan adanya fitur tersebut peserta didik dapat menentukan alur belajar sesuai dengan kemauan tanpa didampingi orang lain.¹²⁶

4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi

¹²⁵ Rejeki Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 338, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.

¹²⁶ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.

Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dapat memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik, dengan adanya hal ini guru tanpa perlu menuliskan secara detail dipapan tulis mengenai penggolongan huruf setiap hukum bacaan tajwid. Dikarenakan didalam aplikasi Mabit sudah tersedia materi berupa teks, dan video serta cara pelafalan contoh hukum tajwid yang dapat secara jelas membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut, dengan demikian dapat menggerakkan peserta didik secara aktif dalam mempelajari materi.

Selaras dengan yang dikemukakan Sri Rahayu didalam bukunya dengan penggunaan media dalam pembelajaran dapat memudahkan dan mempercepat pendidik dalam menyampaikan

materi, sehingga pendidik dapat menjelaskan konsep-konsep yang termasuk abstrak atau konsep yang sulit dipahami peserta didik.

127

b. Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X

1) Membutuhkan jaringan Internet

Penggunaan multimedia interaktif berupa aplikasi Mabit hanya dapat dioperasikan jika terkoneksi dengan jaringan internet, karena aplikasi ini merupakan salah satu ciri multimedia

¹²⁷ Sri Rahayu, *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Pembelajaran* (Medan: Umsu Press, 2024), 8.

interaktif online, sebagaimana menurut Suyanto dalam Asmoro yang menyatakan bahwa multimedia interaktif online merupakan media yang cara penyampaiannya melewati saluran internet, sehingga dalam penggunaan aplikasi Mabit ini tidak dapat dijalankan apabila tidak terkoneksi jaringan internet.¹²⁸

Dalam praktiknya, penggunaan aplikasi Mabit ini terbantu dengan adanya sarana sekolah yang menyediakan saluran Wifi setiap kelas, namun tidak menutup kemungkinan penggunaan aplikasi mabit akan terasa lambat dikarenakan banyaknya yang terhubung dalam saluran wifi, sehingga dapat mengganggu pengalaman belajar peserta didik serta dapat menghambat akses yang lancar dalam penggunaan aplikasi Mabit. Hal ini selaras dengan temuan yang ditulis oleh Andi bahwa salah satu penghambat penggunaan Multimedia yaitu “Akses internet yang biasa lamban”¹²⁹ adanya temuan tersebut dapat mendukung hasil temuan yang peneliti peroleh, peserta didik cenderung lebih mudah menggunakan media tanpa tersambung internet, sedangkan untuk aplikasi Mabit hanya dapat digunakan dengan terhubungnya jaringan internet.

¹²⁸ Asmoro, *Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK/MAK Kelas XII Kompetensi Keahlian Multimedia*, 24.

¹²⁹ Andi Nur Mutmainna, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Dalam Menanamkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Di SMA Negeri 5 Pinrang” (Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2022).

2) Aplikasi memakan banyak ruang penyimpanan

Aplikasi Mabit yang merupakan multimedia interaktif telah menawarkan beragam fitur yang menarik, dalam praktiknya aplikasi ini sebelum dapat diakses melalui link web, hanya dapat digunakan dengan cara menginstal terlebih dahulu, sehingga peserta didik perlu menginstal aplikasi Mabit pada perangkat masing-masing, sayangnya aplikasi Mabit ini membutuhkan banyak ruang penyimpanan didalam perangkat, tentunya hal ini menghambat bagi pengguna dengan penyimpanan terbatas. Hal tersebut juga dibuktikan oleh Fauziah dkk yang menemukan hambatan dalam pengunduhan multimedia interaktif dengan salah satunya membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar.¹³⁰

3) Keterbatasan materi yang disajikan

Penggunaan aplikasi Mabit dapat berguna dalam membantu peserta didik untuk belajar ilmu tajwid, namun didalam aplikasi ini masih terdapat keterbatasan materi yang disajikan. Sehingga akan menjadi suatu kendala bagi pengguna untuk memperdalam pemahaman mengenai ilmu tajwid secara lengkap, dengan demikian peserta didik perlu mencari tambahan sumber belajar yang lain guna melengkapi kekurangan materi yang tersedia didalam aplikasi, hal ini senada dengan pernyataan Mulyasa dalam Hesti dkk bahwa mendayagunakan berbagai

¹³⁰ Zumrotul Fauziah, Ahmad Shofiyuddin, and Hidayatur Rofiana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 7–18, <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>.

sumber belajar sangat penting diterapkan, guna melengkapi, memelihara serta memperkaya ilmu pengetahuan.¹³¹

3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif *Mabit* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025

a. Aspek Perangkat Lunak

1) Kemudahan Navigasi

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, menyatakan bahwa 38,9% siswa sangat setuju mengenai pernyataan “Aplikasi *Mabit* mudah digunakan dalam proses pembelajaran”, 52,8% Setuju, 8,3% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwasanya penggunaan multimedia interaktif ini mudah diaplikasikan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran, hal ini terlihat adanya hasil presentase peserta didik menjawab antara sangat setuju dan setuju yang berjumlah 91,7% dibandingkan dengan presentase siswa yang menjawab kurang setuju sebanyak 8,3%. Ini menyatakan bahwasannya dalam aspek perangkat lunak terdapat kemudahan navigasi yang menyebabkan siswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi *mabit* dalam proses pembelajaran, hal ini tentu sangat perlu

¹³¹ Hesty Kusumawati, Liana Rochmatul Wachidah, and Dinda Triana Cindi, “Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENSIKDA-3)* 3 (2021): 160, <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/download/20172/6446>.

diperhatikan dalam penggunaan multimedia interaktif, agar dapat memberikan kemudahan setiap peserta didik dalam mengakses.

Pada tabel 4.7 menyatakan bahwasannya 19,4% siswa sangat setuju dengan pernyataan “Aplikasi Mabit dapat mempermudah saya dalam menemukan informasi yang ingin saya cari”, 69,4% setuju, 11,1% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwasannya penggunaan multimedia interaktif ini dapat membantu serta memudahkan serta membantu peserta didik dalam menemukan informasi yang ingin siswa ketahui, hal ini terlihat dari adanya hasil presentase siswa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang memiliki jumlah tinggi yakni 89% dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang menjawab kurang setuju 11,1%. Hasil presentase ini menyatakan bahwasannya dalam aspek perangkat lunak terdapat kemudahan navigasi yang menyebabkan siswa dengan mudah dalam mencari informasi yang ingin dicari, hal ini sangat diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ketika peserta didik ingin mencari informasi mengenai materi dasar hukum tajwid dengan mudah.

Pada tabel 4.8 siswa/siswi SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan bahwasannya 25,0% siswa sangat setuju mengenai pernyataan “Desain dalam aplikasi Mabit sangat jelas dan tidak

membingungkan “, 63,9% setuju, 11,1% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwasannya desain dalam aplikasi mabit ini tidak membuat siswa/siswi kebingungan dalam menggunakannya serta secara desain dapat dilihat secara jelas, hal ini terlihat dari adanya hasil presentase siswa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang memiliki jumlah tinggi yakni 88,9% dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang menjawab kurang setuju 11,1%. Hasil presentase ini menunjukkan bahwasanya dalam aspek perangkat lunak didapati kemudahan navigasi dalam hal tampilan desain, hal ini tentu bertujuan memberikan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi mabit dengan memiliki desain yang sangat jelas serta tidak membingungkan siswa/siswi.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwasanya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memenuhi indikator kemudahan navigasi dengan ditunjukan kebanyakan siswa/i SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan sangat setuju dan setuju dengan pernyataan-pernyataan terkait kemudahan navigasi di dalam aplikasi mabit.

2) Fungsi secara Keseluruhan

Pada tabel 4.9 menyatakan bahwasanya 8,3% siswa sangat setuju mengenai pernyataan “ Penggunaan aplikasi Mabit

tidak mudah error”, 38,9% setuju, 50,0% kurang setuju, 2,8% tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju, hasil presentase ini menunjukkan bahwasannya penggunaan aplikasi mabit ini mudah terjadi error. Hal ini terlihat dari adanya hasil presentase siswa dan siswi yang menjawab kurang setuju memiliki jumlah yang lebih tinggi 50,0% dibandingkan presentase sangat setuju dan setuju, dapat diartikan bahwasannya aplikasi mabit ini tidak memenuhi fungsi secara keseluruhan.

Pada tabel 4.10 menyatakan bahwasannya bahwasannya 19,4% siswa sangat setuju terhadap pernyataan “ Aplikasi mabit mudah di akses diperangkat lain”, 75,0% setuju, 5,6% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwasannya aplikasi mabit dapat digunakan

dengan mudah dalam pengaksesan pada perangkat lain, dapat terlihat adanya hasil presentase siswa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju memiliki presentase tinggi yaitu 94,4% dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang menjawab kurang setuju hanya 5,6%. Adapun hasil presentase ini menunjukkan bahwasannya dalam aspek perangkat lunak memiliki fungsi secara keseluruhan dengan adanya kemudahan dalam mengakses walaupun dalam perangkat lain, baik di akses dalam komputer, laptop atau handphone.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berfungsi secara keseluruhan, namun pada pernyataan yang ditunjukkan pada tabel 4 terkait penggunaan mudah error, hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat gangguan error atau lambat ketika diakses seluruh peserta didik dikelas, terkait ini dibuktikan angka presentase tidak setuju mencapai sebanyak 50,0% dari pada jumlah presentase sangat setuju dan setuju hanya mencapai 47,2%.

b. Aspek Pembelajaran

1) Kandungan Kognisi

Pada tabel 4.11 siswa dan siswi SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan bahwasannya 41,7% sangat setuju mengenai pernyataan “ Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa “, 58,3% setuju, (-) kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwasanya isi materi yang disajikan dalam aplikasi mabit sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, hal ini ditunjukkan dengan presentase sangat setuju dan setuju sebanyak 100%. Hasil presentase ini menunjukkan bahwasanya telah memenuhi salah satu aspek pembelajaran mengenai kandungan kognisi, dibuktikan adanya

aplikasi Mabit menyajikan muatan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tabel 4.12 menunjukkan bahwasannya 44,4% sangat setuju mengenai pernyataan “ Aplikasi mabit dapat membantu saya dalam memahami materi PAI dan budi pekerti “, 47,2% setuju, 8,3% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju. Ini menyatakan bahwasanya penggunaan aplikasi mabit dapat mempermudah dan membantu siswa/siswi dalam memahami muatan materi PAI dan budi pekerti, keadaan ini terlihat adanya hasil presentase siswa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang berjumlah 91,7% dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang menjawab kurang setuju 8,3%. Hasil presentase ini menunjukkan bahwasanya dalam aspek pembelajaran terdapat pemenuhan indikator kandungan kognisi yang demikian dapat membantu siswa/siswi dalam memahami muatan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti salah satunya dalam aspek al-qur’an hadits mengenai ilmu tajwid.

Pada tabel 4.13 menyatakan bahwasannya 33,3% sangat setuju terhadap pernyataan “ Aplikasi Mabit menyajikan contoh yang beragam “, 63,9% setuju, 2,8% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju, dengan adanya presentase tersebut menunjukkan bahwasanya aplikasi mabit didalamnya

terdapat contoh beragam mengenai muatan materi ilmu tajwid, perihal ini dapat dilihat adanya hasil presentase siswa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju memiliki jumlah lebih tinggi yaitu 97,2% dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang menjawab kurang setuju 2,8%. Hasil presentase ini terlihat bahwasanya dalam aspek pembelajaran mengenai kandungan kognisi aplikasi mabit ini telah menyediakan beragam contoh yang dapat membantu peserta didik lebih faham mengenai muatan materi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam indikator kandungan kognisi dapat terpenuhi dengan adanya kebanyakan siswa/i SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan sangat setuju dan setuju dengan pernyataan-pernyataan terkait adanya kandungan kognisi didalam aplikasi mabit.

2) Integrasi Media

Pada tabel 4.14 siswa/siswi SMA Negeri 1 Yosowilangun menunjukkan bahwasanya 55,6% siswa sangat setuju dalam pernyataan “ Berbagai media yang digunakan (Teks, gambar, audio, video) saling melengkapi “, 41,7% setuju, 2,8% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju, dengan hal ini

menyatakan bahwasanya penggabungan beragam media dalam aplikais mabit saling melengkapi, perlihal ini terlihat dari adanya hasil presentase siswa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju memiliki jumlah yang tinggi yaitu 97,2% dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang menyatakan kurang setuju sebanyak 2,8%. Adapun hasil presentase ini menunjukkan bahwasanya unsur media yang terdapat dalam aplikasi mabit yaitu memiliki saling keterkaitan dan saling berintegarsi, dengan hal itu dapat memenuhi gaya belajar peserta didik yang berbeda dengan satu sama lain.

Sedangkan pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa 41,7% siswa sangat setuju dengan pernyataan “ Aplikasi mabit memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami “, 52,8% setuju, 5,6% kurang

setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju, hal ini dapat diartikan bahwasanya didalam aplikasi mabit terdapat beragam fitur yang dapat mudah dipahami oleh siswa/siswi, perihal ini dapat dilihat dari adanya hasil presentase siswsa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju berjumlah 94,4% berbanding dengan hasil presentase siswa yang menjawab kurang setuju hanya 5,6%. Sehingga hasil presentase ini menunjukkan bahwasanya aplikasi mabit ini terdapat beragam media yang saling melengkapi, hal ini tentu bertujuan membantu peserta didik dalam berinteraksi menggunakan aplikasi mabit.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwasanya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memenuhi indikator integrasi media, hal ini ditunjukkan adanya kebanyakan siswa/siswi SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan sangat setuju dan setuju dengan pernyataan-pernyataan terkait adanya integrasi media didalam aplikasi mabit.

c. Aspek Komunikasi Visual

1) Presentasi Informasi

Pada tabel 4.16 dengan pernyataan “ Informasi disajikan dengan cara yang menarik serta tidak membosankan “ menunjukkan presentase sangat setuju siswa sebanyak 36,1%, setuju 52,8%, kurang setuju 11,1%, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwasanya informasi yang disampaikan dalam aplikasi mabit dapat menjadi daya tarik siswa/siswi serta tidak membosankan ketika peserta didik belajar, ditunjukkan adanya jumlah angka presentase antara sangat setuju dan setuju lebih tinggi yaitu 88,9% dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang kurang setuju.

Sedangkan pada tabel 4.17 menunjukkan bahwasannya 52,8% sangat setuju terhadap pernyataan “ Bahasa yang digunakan mudah dipahami “, 41,7% setuju, 5,6% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju, presentase ini

menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam aplikasi mabit ini dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, tentunya hal ini sesuai dengan angka presentase antara sangat setuju dan setuju yang memiliki jumlah lebih tinggi dibandingkan dengan hasil presentase siswa yang kurang setuju. Sehingga hasil presentase ini menunjukkan bahwasanya informasi yang disajikan dalam aplikasi mabit menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, hal ini tentunya bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan dalam aplikasi mabit.

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti telah memenuhi indikator dalam aspek komunikasi visual yakni mengenai presentasi informasi, tentunya hal ini dibuktikan adanya kebanyakan siswa/i SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan sangat setuju dan setuju dengan adanya pernyataan-pernyataan terkait presentasi informasi yang ada pada aplikasi mabit.

2) Artistik dan Estetika

Pada tabel 4.18 siswa/siswi SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan sangat setuju sebanyak 30,6%, setuju 55,6%, kurang setuju sebanyak 13,9%, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju terhadap pernyataan “ Aplikasi Mabit memiliki jenis huruf

yang dapat dibaca jelas “. Hal ini menunjukkan bahwa materi didalam aplikasi mabit dapat dibaca jelas oleh siswa/siswi yang menggunakannya, berdasarkan hasil angka presentase antara sangat setuju dan setuju yang memiliki jumlah lebih tinggi yaitu 86,1% dibandingkan hasil presentase kurang setuju hanya 13,9%. Sehingga hasil presentase ini menunjukkan bahwasannya telah memberi tampilan jenis huruf yang dapat mempermudah peserta didik dalam membaca.

Sedangkan pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa 25,0% siswa/siswi sangat setuju terhadap pernyataan “ Aplikasi Mabit memiliki suara yang jelas “, 55,6% setuju, 19,4% kurang setuju, (-) tidak setuju dan (-) sangat tidak setuju, hal ini menunjukkan bahwasanya komponen audio didalam aplikasi mabit memiliki intensitas suara yang jelas, tentunya hal ini berdasarkan angka presentase antara sangat setuju dan setuju memiliki jumlah lebih tinggi yaitu 80,6% dibandingkan dengan hasil presentase kurang setuju hanya 19,4%. Berdasarkan hasil presentase tersebut menyatakan bahwa suara yang ditampilkan dalam aplikasi mabit dapat didengar dengan jelas oleh peserta didik dan tentunya dapat membantu pemahaman dalam materi yang disampaikan melalui suara.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama

Islam dan Budi Pekerti telah memenuhi kriteria artistik dan estetika, dengan dibuktikan adanya mayoritas siswa/siswi SMA Negeri 1 Yosowilangun menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan-pernyataan terkait adanya artistik dan estetika didalam aplikasi mabit.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, mengenai “ Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025” Peneliti telah memperoleh kesimpulan dengan menjawab adanya fokus penelitian skripsi ini, diantaranya adalah:

1. Penggunaan multimedia interaktif *Mabit* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X dilakukan melalui pendekatan alur Merdeka yang dikelompokkan dalam tiga langkah utama. Langkah Pengenalan dan Pemantik (tahap mulai dari diri dan eksplorasi konsep) mendorong siswa untuk merefleksikan pengetahuan awal tentang pelafalan Al-Qur'an dan memperkenalkan aplikasi *Mabit*. Langkah Pengembangan dan Interaksi (tahap ruang kolaborasi, demonstrasi kontekstual, elaborasi pemahaman, dan koneksi antar materi) melibatkan diskusi kelompok, kerja sama tugas, dan praktik nyata yang didukung oleh fitur interaktif *Mabit*. Langkah Aksi dan Refleksi (tahap aksi nyata) memfasilitasi penerapan nilai-nilai pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari melalui fitur kuis dan umpan balik guru di *Mabit*.
2. Kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan multimedia interaktif *Mabit* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

kelas X di SMAN 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025 antara lain:

a. Kelebihan

- 1) Dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan minat peserta didik
- 2) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi
- 3) Peserta didik dapat mengakses secara mandiri
- 4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan jaringan internet
- 2) Aplikasi memakan banyak ruang penyimpanan
- 3) Keterbatasan materi yang disajikan

3. Respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif *Mabit* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025 berdasarkan indikator yang telah ditetapkan menunjukkan bahwa respon siswa telah memenuhi kriteria dalam indikator kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integrasi media, artistik dan estetika. Sedangkan respon siswa mengenai multimedia interaktif dalam kriteria berfungsi secara keseluruhan terhitung belum mencapai kriteria tersebut.

B. Saran

Berdasarkan pemaparan hasil data yang telah diperoleh, peneliti memiliki beberapa saran yang membangun mengenai penggunaan multimedia

interaktif *Mabit* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

1. Bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan multimedia interaktif *Mabit* secara berkelanjutan dengan melengkapi materi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan multimedia Interaktif *Mabit*.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat meneliti lebih lanjut mengenai seberapa efektifitas penggunaan multimedia interaktif *Mabit* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta dapat menguji pengaruh terhadap pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, Amimdito. *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Menengah. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022.
- Akilla, Ninda, Rani Saputri, Nurhasanah, and Mustafiyanti. "Alur Tujuan Pembelajaran Dan Asasmen." *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 231–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i1.793>.
- Alfurqan, R Wardefi, S Doni, and ... "Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 165–72. <https://doi.org/10.15548/mrb.v3i2.2002>.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (2023): 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>.
- Andayani, Triasari, and Faisal Madani. "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Di Pendidikan Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 924–30. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>.
- Asmoro, Siwi Widi. *Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK/MAK Kelas XII Kompetensi Keahlian Multimedia*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2019.
- Ayatullah. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara." *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial* 2, no. 2 (2013): 206–29. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Budiawan, Haris. *Desain Media Interaktif Untuk SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2019.
- Bungin, Burhan. *Post-Qualitative Social Research Methods: Kuantitatif-Kualitatif-Mixed Methods Positivism-Postpositivism-Phenomenology-Postmodern Filsafat, Paradigma, Teori, Metode Dan Laporan*. Jakarta: KENCANA, 2022.
- Creswell, John W. *Pengantar Penelitian Mixed Methods*. Translated by Hema Malini, Devia Putri Lenggogeni, and Okky Adelirandy. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020.
- Fauziah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, and Hidayatur Rofiana. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 7–

18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>.

Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Analytical Biochemistry*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.

Fitriya, Arini Putri, Noviana Dini Rahmawati, Kalimatus Saadah, and Joko Siswanto. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2024): 1512–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>.

Guntur, Muh, Nurul Fatimah, Runi Fazalani, Naim Irmayani, Jeane Mangangue, and Ipri Yanti. *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023.

Hamim, Ahmad Husni, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi. "Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 214–25. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>.

Handayani, Fitri, Uus Ruswandi, and Bambang Samsul Arifin. "Pembelajaran PAI Di SMA: (Tujuan, Materi, Metode, Dan Evaluasi)." *Jurnal Al-Qiyam* 2, no. 1 (2021): 93–101. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.120>.

Hidayatulloh, Yayat, and Uus Ruswandi. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Tingkat Sekolah Menengah." *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 1 (2021): 264–76. <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/download/13/22/416>.

Hikmawati, Andi Asmawati Azis, and Asika Hartini. "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VIII UPT SPF SMPN 13 Makassar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 2 (2024): 1078–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1149>.

Hilyana, Nina. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II Di SDN Duri Kosambi 06 Pagi." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/58550/1/11160183000053_NINA_HILYANA_-_NINA_HILYANA.pdf.

Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, and Nur Aini Fara Agustin. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian* 3 (2021): 183–88. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>.

Iskandar, M. Yakub, Alwen Bentri, Nofri Hendri, Engkizar Engkizar, and Efendi

- Efendi. "Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4575–84. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5021>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran. Bintang Surabaya*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA, 2022.
- Kusumawati, Hesty, Liana Rochmatul Wachidah, and Dinda Triana Cindi. "Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENSIKDA-3)* 3 (2021): 155–64. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/download/20172/6446>
- Latif, Muhammad, and Fadriati. "Media Pembelajaran Dalam Perspektik Al-Quran Dan Al-Hadist." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3340–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22733>.
- Lestari, Sunarsih Puji. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual Pada Materi Himpunan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp>:
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021.
- Maharani Sijabat, Puja Maharani Sijabat, Moralman Gulo, Rut Charolyn Habeahan, Yariama Zendrato, Agripa Agnes Waema, and Zefanya Simangungsong. "Implementasi Kreativitas Guru PAK Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Metanoia* 5, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.55962/metanoia.v5i2.116>.
- Mahsudi, and Fatimah Azzahro. *Contextual Teaching and Learning*. Lumajang: LP3DI Press, 2020.
- Mar'atus Sholehah, Lulu, A Abas, and J Tuharea. "Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1870–75.

- Mayer, Richard. *Multimedia Learning*. America: Cambridge University Press, 2009.
- Muhith, Abd, Rachmad Baitullah, and Amirul Wahid. *Metodologi Penelitian. Bildung*. Yogyakarta: Bildung, 2020. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Munawaroh, Hidayatu, Mohammad Fauziddin, Sri Haryanto, Afifah Eka Yulia Widiyani, Shinta Nuri, Robingun Suyud El-Syam, and Salis Wahyu Hidayati. "Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4057–66. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif. A Psicanalise Dos Contos de Fadas. Tradução Arlene Caetano*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. CV Alfabeta. Bandung: CV Alfabeta, 2012.
- Muslih, Moh, Slamet Nurchamid, Ainul Wafa, Khairun Nadiah, Miftah Farid, and Anik Maghfiroh. "Pendidikan Humanis Penilaian Pendidikan Di Sekolah." In *Penilaian Acuan Optimal: Methoded Evaluasi Efektif Dalam Mendorong Pengembangan Potensi Peserta Didik*, 205. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022.
- Mutmainna, Andi Nur. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Dalam Menanamkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Di SMA Negeri 5 Pinrang." Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2022.
- Nuriman. *Memahami Metodologi Studi Kasus, Grounded Theory, Dan Mixed Method*. Jakarta: KENCANA, 2021.
- Permana, Dino Yudia, and Fadriati Fadriati. "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah." *Social Science Academic* 1, no. 2 (2023): 665–72. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, Fitriah Islamiah, Tyara Andiri, and Arita Marini. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 365–76. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Qolbiyah, Aini, Amril Mansur, and Abu Bakar. "Inovasi Dan Modernisasi Kurikulum Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2022): 301–9. <https://jpion.org/index.php/jpi>.
- Rahayu, Sri. *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi*

Dalam Pembelajaran. Medan: Umsu Press, 2024.

- Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Rofiqoh, Ifah, and Zulhawati Zulhawati. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Campuran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Rofflin, Eddy, Iche Andriyani Liberty, and Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- Rozana, Salma, Rika Widya, and Virdyra Tasril. *Multimedia Pendidikan Kesehatan Dan Nutrisi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022.
- Sari, Yunita Nurma. "Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Tentang Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 6 Genteng" Institut Agama Islam Negeri Jember, 2021. [http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3749%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/3749/2/Yunita Nurma Sari_T20174098.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3749%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/3749/2/Yunita%20Nurma%20Sari_T20174098.pdf).
- Sidiq, Umar, and Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019. <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sunaryo, Gregorius Christian, and Risti Sabila. "Pengaruh Penggunaan Komponen Multimedia Sebagai Stimulus Dalam Teori Belajar Behavioristik." *Sindoro Cendekia Pendidikan* 4, no. 6 (2024): 48–58. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>.
- Tohari, Begjo, and Ainur Rahman. "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): 209–28. <https://doi.org/doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>.
- Umaliyahati, Siti Tiara Maulia, Muhammad Mahfud, Alvons Habibie, Tarmin Abdulghani, Anyan, Andy Supriyadi, and Godefridus Bali Geroda. *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2023.
- Wahyuni, Molly. *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan SPSS Versi 25*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020.

- Wati, Luluk Indah, and Jaka Nugraha. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (2020): 65–76. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>.
- Wibawanto, Wandah. *Desain Dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Widya, Rika, Salma Rozana, and Viridya Tasril. *Permainan Tradisional Berbasis Steam*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022.
- Winaya, I Made Astra, and I Made Sumitra Jaya. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd N 1 Sekartaji." *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra* 11, no. 1 (2020): 41–50. [//ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index](http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index).
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yulianika. "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Mata Pelajaran A- Qur'an Hadits Kelas VII C Di MtsN 5 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024." *versitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2024.
- Zahrah, Fatimatuz, and Bachtiar Bachri. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas X Di SMAN 19 Surabaya" 11, no. 3 (2021): 6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/39746>.
- Zaini, Nur. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Cendekia* 15, no. 01 (2023): 123–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/cendekia>.

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izza Afkarina
NIM : 211101010094
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 14 April 2025
Saya yang menyatakan

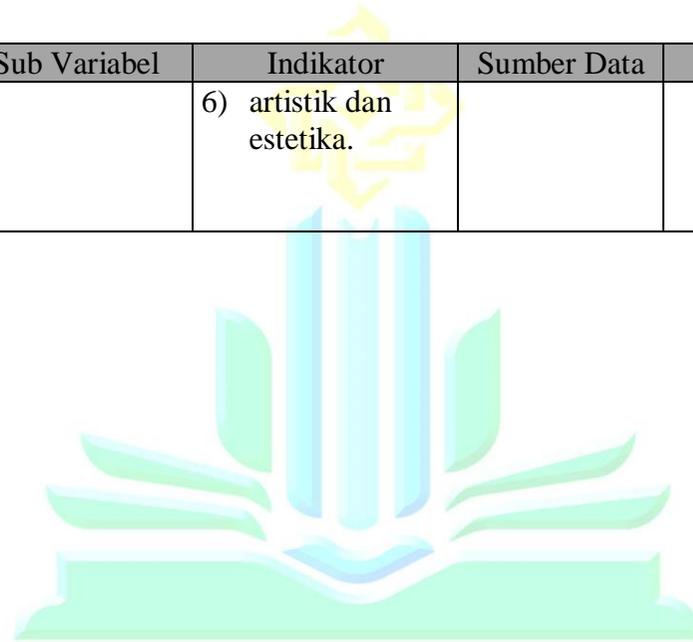

Izza Afkarina
NIM. 211101010094

Lampiran 2 Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun	1. Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Mabit</i>	a. Penggunaan multimedia interaktif <i>Mabit</i>	1) Mulai dari diri 2) Eksplorasi Konsep 3) Ruang Kolaborasi 4) Demontrasi Kontekstual 5) Elaborasi Pemahaman 6) Koneksi Antar materi 7) Aksi Nyata	1. Sumber Data Primer a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas X-3 c. Guru PAI-BP Kelas X-3 d. Siswa Kelas X-3	1. Jenis penelitian Desain Embedded Konkuren 2. Teknik pengumpulan data a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 3. Teknik Analisis data a. Pengumpulan data b. Reduksi data c. Penyajian data d. Pengambilan kesimpulan dan verifikasi	1. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif <i>Mabit</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun? 2. Apa Saja Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Mabit</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X
		b. Kelebihan dan kekurangan	Kelebihan 1) Dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan minat peserta didik 2) Memudahkan peserta didik memahami materi 3) Peserta didik dapat	2. Sumber Data Sekunder a. Buku b. Jurnal c. Skripsi d. Internet/web	4. Uji Keabsahan Data a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi teknik	

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
			<p>mengakses secara mandiri</p> <p>4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi</p> <p>Kekurangan</p> <p>1) Membutuhkan jaringan internet</p> <p>2) Aplikasi memakan banyak ruang penyimpanan</p> <p>3) Keterbatasan materi yang disajikan</p>			<p>di SMA Negeri 1 Yosowilangun?</p> <p>3. Bagaimana Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Mabit</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun?</p>
		c. Respon siswa	<p>1) kemudahan navigasi,</p> <p>2) fungsi secara keseluruhan</p> <p>3) kandungan kognisi,</p> <p>4) presentasi informasi,</p> <p>5) integrasi media,</p>		<p>1. Jenis penelitian Desain Embedded Konkuren</p> <p>2. Teknik Pengumpulan data berupa angket</p> <p>3. Teknik Analisi data berupa statistik deskriptif</p> <p>4. Uji keabsahan</p>	

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
			6) artistik dan estetika.		data a. Uji Validitas b. Uji Reliabilitas	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Instrumen Wawancara

a. Pedoman Wawancara Guru PAI

No	Pertanyaan
1.	Seberapa penting penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya multimedia?
2.	Apa saja media pembelajaran yang telah bapak terapkan dikelas?
3.	Apa yang diharapkan dari diterapkannya media pembelajaran kepada peserta didik?
4.	Menurut Bapak/Ibu, Karakteristik media pembelajaran seperti apa yang banyak disukai peserta didik?
5.	Seberapa sering bapak/ibu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran?
6.	Dapatkah bapak/Ibu menjelaskan secara singkat mengenai pengalaman penggunaan aplikasi Mabit dalam pembelajaran PAI dan BP?
7.	Apa saja kelebihan dari penggunaan Aplikasi Mabit sebagai media pembelajaran dalam materi PAI dan BP mengenai tajwid?
8.	Apa saja kekurangan dari penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam materi IPA tentang siklus air?
9.	Apakah dalam penggunaan aplikasi Mabit sejauh ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang Bapak/Ibu ingin capai dan dapat membantu bapak/ibu menyampaikan materi dengan baik?

b. Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1.	Apakah kalian pernah mengakses aplikasi Mabit?
2.	Apakah menurut adik mempelajari siklus air menggunakan multimedia interaktif menarik dan menyenangkan?
3.	Mengapa adik tertarik jika belajar menggunakan multimedia interaktif?
4.	Apakah adik lebih mudah memahami materi PAI tentang Tajwid dengan menggunakan aplikasi Mabit?
5.	Apakah adik mengalami kesulitan ketika mengoperasikan Aplikasi Mabit?
6.	Menurut adik apa saja kelebihan dan kekurangan dari multimedia interaktif ini?

c. Pedoman Wawancara Wali Kelas

No	Pertanyaan
1	Seberapa penting penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya multimedia?
2	Apa saja media pembelajaran yang telah bapak terapkan dikelas?
3	Apa yang diharapkan dari diterapkannya media pembelajaran kepada peserta didik?

No	Pertanyaan
4	Menurut Bapak, Karakteristik media pembelajaran seperti apa yang banyak disukai peserta didik?

d. Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Pertanyaan
1	Seberapa penting penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya multimedia?
2	Apa saja media pembelajaran yang telah disediakan di sekolah ini?
3	Apa yang diharapkan dari penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik?
4	Apakah terdapat pelatihan khusus untuk pengembangan media pembelajaran di SMAN 1 Yosowilangun ini?

2. Instrumen Observasi

Lembar Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Pemunculan hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Peserta didik menyimak penyampaian materi yang disampaikan oleh guru			
2	Peserta didik memperhatikan penyampaian materi melalui media pembelajaran yang digunakan			
3	Peserta didik secara aktif berinteraksi dengan media yang digunakan			
4	Peserta didik mampu menggunakan media pembelajaran secara mandiri			
5	Peserta didik dapat memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh media.			
6	Peserta didik mengalami peningkatan minat belajar ketika menggunakan media			
7	Peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengakses media yang digunakan			

Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Pemunculan hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kesesuaian penggunaan media dengan materi pembelajaran yang disampaikan			
2	Kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik			
3	Kemampuan guru dalam memanfaatkan media ketika menjelaskan materi			
4	Kemampuan guru ketika melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran			
5	Penggunaan media bisa diakses ditempat mana saja			
6	Penggunaan media tanpa perlu memiliki kemampuan khusus			
7	Penggunaan media dapat diakses melalui website			
8	Didapatkan beragam desain media pembelajaran			
9	Membantu peserta didik dalam memahami materi			
10	Meningkatkan motivasi peserta didik			

3. Lembar *Check-List*

No	Jenis Dokumentasi	Hasil Dokumentasi	
		Ya	Tidak
1	Profil sekolah SMAN 1 Yosowilangun		
2	Visi, Misi SMAN 1 Yosowilangun		
3	Struktur Sekolah		
4	Data Siswa		
5	Data Guru		
6	Modul Ajar		
7	Kegiatan Pembelajaran		

8	Kegiatan Pendukung Penelitian		
---	-------------------------------	--	--

4. Lembar Angket

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Nama :
Kelas :
Sekolah :

Petunjuk Pengisian Angket :

Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa dipengaruhi orang lain, dengan cara memberi **Tanda Centang (√)** pada salah satu jawaban yang tersedia.

Keterangan

SS : **Sangat Setuju** (Pernyataan Sesuai dengan keadaan anda)

S : **Setuju** (Pernyataan Sesuai dengan keadaan anda)

KS : **Kurang Setuju** (Pernyataan Sesuai dengan keadaan anda)

TS : **Tidak Setuju** (Pernyataan Sesuai dengan keadaan anda)

STS : **Sangat Tidak Setuju** (Pernyataan Sesuai dengan keadaan anda)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi Mabit mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
2	Aplikasi Mabit dapat mempermudah saya dalam menemukan informasi yang ingin saya cari					
3	Desain dalam aplikasi Mabit sangat jelas dan tidak membingungkan					
4	Penggunaan Aplikasi Mabit tidak mudah error					
5	Aplikasi Mabit mudah di akses diperangkat lain					
6	Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa					
7	Aplikasi mabit dapat membantu saya dalam memahami Materi PAI dan Budi Pekerti					
8	Aplikasi Mabit menyajikan contoh yang beragam					
9	berbagai media yang digunakan (Teks, gambar, audio, video) saling melengkapi					
10	Aplikasi Mabit memiliki fitur-fitur yang					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	mudah dipahami					
11	Informasi disajikan dengan cara yang menarik serta tidak membosankan					
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
13	Aplikasi Mabit Multimedia memiliki jenis huruf yang dapat dibaca jelas					
14	Aplikasi Mabit memiliki suara yang menarik					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Daftar Nama Responden Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji Validitas dan Reliabilitas dilakukan di kelas yang sebaya dengan sampel penelitian yaitu kelas X-1 dengan jumlah responden sebanyak 23 orang. Adapun daftar nama responden yang diteliti untuk uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

NO.	NAMA	NO.	NAMA
1.	Oktavino Risvananda	2.	Ananda Afriansyah
3.	Akhdan Hayyu Syauqi	4.	Adinda Nasya L.Z
5.	Novicha Listya Praba H.	6.	Bintang Nusantara D.
7.	Muhammad Ridwan F.	8.	Ulifatul Khasanah
9.	Mohammad Abdillah	10.	Achmad Ganis P.
11.	Zulfa Aprilia Fadilah	12.	Lusiana Safira
13.	April Lia Dewi A.	14.	Nadien Salsabila M.
15.	Dinda Viona Tri S.	16.	Cinta Sania
17.	Refa Agustin	18.	Veylanda Erdia R.
19.	Galuh Ahmad F.	20.	Alfina Fadiyah N.A
21.	Nadia Ayu Aprilyanti	22.	Thoriqul Bats
23.	Satria Yoga P.		

Data Jawaban Responden



Melalui Link

<https://drive.google.com/drive/folders/1OD8WdfXyaXMTA2ARAelREGBK7mR96hBx>

Data Uji Coba Angket

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	JMLH
1	4	4	5	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	3	62
2	4	4	5	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	3	62
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59
4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	3	64
5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	60
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59
8	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
9	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	70
10	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	57
11	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	56
12	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	57
13	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	62
14	4	4	5	3	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	66
15	4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	69
16	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4	5	57
17	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4	5	57
18	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4	3	55
19	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	74
20	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	64
21	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	3	4	3	5	5	66
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil Output SPSS Uji Coba Angket

Correlations																	
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	jumlah
p1	Pearson Correlation	1	.369	.120	.465*	.322	.502*	.394	.589*	.253	.710*	.346	.477*	-.171	.562*	.495*	.650**
	Sig. (2-tailed)		.083	.587	.025	.134	.015	.063	.003	.245	.000	.106	.021	.435	.005	.016	.001
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p2	Pearson Correlation	.369	1	.614*	.212	.501*	.696*	.705*	.506*	.680*	.695*	.400	.707*	.062	.676*	.006	.785**
	Sig. (2-tailed)	.083		.002	.332	.015	.000	.000	.014	.000	.000	.059	.000	.780	.000	.978	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p3	Pearson Correlation	.120	.614**	1	.311	.733*	.716*	.540*	.532*	.601*	.211	-.101	.422*	.324	.674*	.187	.683**
	Sig. (2-tailed)	.587	.002		.149	.000	.000	.008	.009	.002	.334	.646	.045	.131	.000	.392	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p4	Pearson Correlation	.465*	.212	.311	1	.513*	.103	-.142	.465*	.296	.321	-.050	.310	.267	.528*	.587*	.534**

Correlations																	
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	jumlah
p8	Pearson Correlation	.589*	.506*	.532*	.465*	.477*	.691*	.532*	1	.683*	.579*	.346	.477*	-.007	.562*	.495*	.789**
	Sig. (2-tailed)	.003	.014	.009	.025	.021	.000	.009		.000	.004	.106	.021	.974	.005	.016	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p9	Pearson Correlation	.253	.680**	.601*	.296	.359	.621*	.457*	.683*	1	.480*	.515*	.521*	.410	.460*	.284	.757**
	Sig. (2-tailed)	.245	.000	.002	.170	.093	.002	.028	.000		.020	.012	.011	.052	.027	.190	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p10	Pearson Correlation	.710*	.695**	.211	.321	.172	.491*	.564*	.579*	.480*	1	.530*	.767*	-.302	.634*	.356	.739**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.334	.135	.432	.017	.005	.004	.020		.009	.000	.162	.001	.095	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p11	Pearson Correlation	.346	.400	-.101	-.050	.045	.353	.481*	.346	.515*	.530*	1	.605*	.125	.027	.088	.478*
	Sig. (2-tailed)	.106	.059	.646	.821	.840	.098	.020	.106	.012	.009		.002	.570	.901	.691	.021

Correlations																	
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	jumlah
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p12	Pearson Correlation	.477*	.707**	.422*	.310	.419*	.507*	.629*	.477*	.521*	.767*	.605*	1	-.037	.500*	.344	.788**
	Sig. (2-tailed)	.021	.000	.045	.150	.046	.013	.001	.021	.011	.000	.002		.865	.015	.108	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p13	Pearson Correlation	-.171	.062	.324	.267	.455*	.184	-.114	-.007	.410	-.302	.125	-.037	1	.149	.074	.234
	Sig. (2-tailed)	.435	.780	.131	.217	.029	.401	.603	.974	.052	.162	.570	.865		.496	.736	.282
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p14	Pearson Correlation	.562*	.676**	.674*	.528*	.724*	.696*	.476*	.562*	.460*	.634*	.027	.500*	.149	1	.338	.806**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000	.010	.000	.000	.022	.005	.027	.001	.901	.015	.496		.115	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
p15	Pearson Correlation	.495*	.006	.187	.587*	.183	.193	-.028	.495*	.284	.356	.088	.344	.074	.338	1	.487*

Correlations																	
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	jumlah
	Sig. (2-tailed)	.016	.978	.392	.003	.405	.377	.899	.016	.190	.095	.691	.108	.736	.115		.018
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
jumlah	Pearson Correlation	.650*	.785**	.683*	.534*	.695*	.815*	.673*	.789*	.757*	.739*	.478*	.788*	.234	.806*	.487*	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.009	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.021	.000	.282	.000	.018	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	
Case Processing Summary																	

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

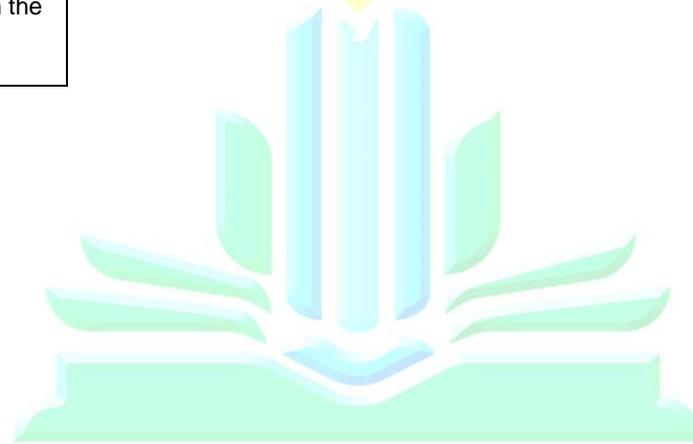
Correlations

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	jumlah
--	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	15



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
FASE E

A. Informasi Umum

Penyusun	Abdul Mu'is
Kelas/Fase Capaian	X/Fase E
Elemen/Topik	Kompetisi dalam Keباikan Dan Etos Kerja.
Alokasi Waktu	120 menit (3 Jam Pelajaran)
Pertemuan Ke-	1
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong Royong.
Sarana Prasarana	LCD, Proyektor, Papan Tulis
Target Peserta Didik	Regular/tipikal
Model Pembelajaran	Alur Merdeka
Mode Pembelajaran	Tatap Muka

B. Komponen Inti

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membaca ayat Al-Qur'an dengan tartil dan hadis tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi hukum tajwid ayat Al-Qur'an dengan tartil dan hadis tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.

Pertanyaan Pemantik

1. Apa Anda mengetahui apa itu kompetisi?
2. Apa anda mengetahui ap aitu etos kerja?

Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan asesmen diagnostik dalam bentuk membaca ayat Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105 secara bersambung sebelum pembelajaran.
2. Guru menyiapkan bahan tayang video tentang seorang membaca ayat Al-Qur'an Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105.

Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

- b. Perwakilan peserta didik memimpin doa.
- c. Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik.
- d. Guru memberikan apersepsi pentingnya membaca ayat Al-Qur'an Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105 dan pemahaman tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.
- e. Guru memberikan pemahaman pentingnya memahami ayat terkait kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.
- f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105.

2. Kegiatan Inti (115 menit)

Langkah 1. Mulai dari diri

- a. Guru bertanya tentang sejauhmana pemahaman siswa tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja
- b. Peserta didik diminta untuk membaca ayat Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105 sebagai refleksi kemampuan membaca
- c. Guru mendorong peserta didik untuk mempelajari dan mengumpulkan informasi lain dari berbagai sumber dan lingkungan untuk penelitian.
- d. Guru mengenalkan alat bantu/ media yang akan digunakan dalam pembelajaran

Langkah 2. Eksplorasi Konsep

- a. Guru menyiapkan media belajar digital (Aplikasi Mabit) yang akan digunakan dalam pembelajaran
- b. Peserta didik diminta untuk mengakses sumber belajar digital (Aplikasi Mabit)
- c. Guru menjelaskan cara penggunaan serta berbagai menu yang dapat diakses pada Aplikasi Mabit
- d. Peserta didik mempelajari materi-materi yang telah tersedia dalam aplikasi Mabit
- e. Peserta didik dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.

Langkah 3. Ruang Kolaborasi

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok yang beraanggotaan 4-5 orang
- b. Guru memberikan tugas kelompok yang harus diselesaikan secara kolaboratif
- c. Peserta didik secara bergantian memberikan koreksi terhadap praktik bacaan ayat
- d. Guru berkeliling untuk melihat kegiatan yang dilakukan peserta didik.

- e. Guru melihat dan mencatat sampel pekerjaan peserta didik/kelompok dan diskusi ringan tentang apa yang sudah dilakukan.

Langkah 4. Demonstrasi Kontekstual

- a. Guru meminta peserta didik untuk mengakses menu Video didalam aplikasi Mabit
- b. Peserta didik diminta untuk menyimak dan mempraktikkan bacaan yang dijelaskan dalam video.
- c. Guru memberikan penilaian terhadap hasil praktik atau demonstrasi bacaan peserta didik

Langkah 5. Elaborasi Pemahaman

- a. Guru meminta peserta didik untuk melakukan elaborasi pemahaman bersama rekan kelompok
- b. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi hukum tajwid dalam Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105.
- c. Peserta didik diminta untuk menarik kesimpulan tentang apa saja kandungan dalam Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105.

Langkah 6. Koneksi Antar Materi

- a. Guru meminta setiap kelompok mendiskusikan mengenai hubungan materi yang satu dengan materi lainnya
- b. Peserta didik diminta Bertukar pikiran dan perspektif dengan anggota kelompok
- c. Guru memberikan penguatan mengenai adanya hubungan materi yang telah dipelajari

Langkah 7. Aksi Nyata

- a. Guru melakukan uji kompetensi atau pemahaman kepada peserta didik
- b. Peserta didik mengerjakan soal uji kompetensi yang ada didalam aplikasi Mabit
- c. Peserta didik diminta bermain games pembelajaran dalam aplikasi
- d. Guru menguji bacaan ayat peserta didik melalui praktik membaca secara bergantian

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan terkait identifikasi hukum tajwid dalam Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105.

- b. Guru memberikan tugas rumah untuk menghafal Q.S. Al-Maidah/5: 48 dan Q.S. At-Taubah/9: 105 dan Hadis pada Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X dari PT Penerbit Erlangga halaman.
- c. Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Rencana Asesmen

Peserta didik mengerjakan tugas terstruktur, yaitu **Uji Pemahaman** dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X dari PT Penerbit Erlangga halaman 17.

Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan: peserta didik diminta belajar dengan teman sekelas yang masih mengalami hambatan belajar dengan menjadi tutor sebaya.
- Remedial: peserta didik diminta mengerjakan ulang soal-soal yang belum dapat dikerjakan dengan baik.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik

- Dapatkah Anda membaca kembali ayat dan Hadis tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja?
- Coba identifikasi kembali hukum-hukum tajwid yang terdapat dalam Q.S. Al-Ma'idah/5:48 dan Q.S. At-Taubah/9:105?

Refleksi Guru

- Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana?
- Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?

C. Lampiran

Lembar Aktivitas

Uji Pemahaman dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X dari PT Penerbit Erlangga halaman 17.

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X dari PT Penerbit Erlangga halaman 17-26.

Glosarium

Etos kerja adalah semangat dalam bekerja dengan harapan hasil yang maksimal Kompetisi adalah berlomba.

Daftar Pustaka

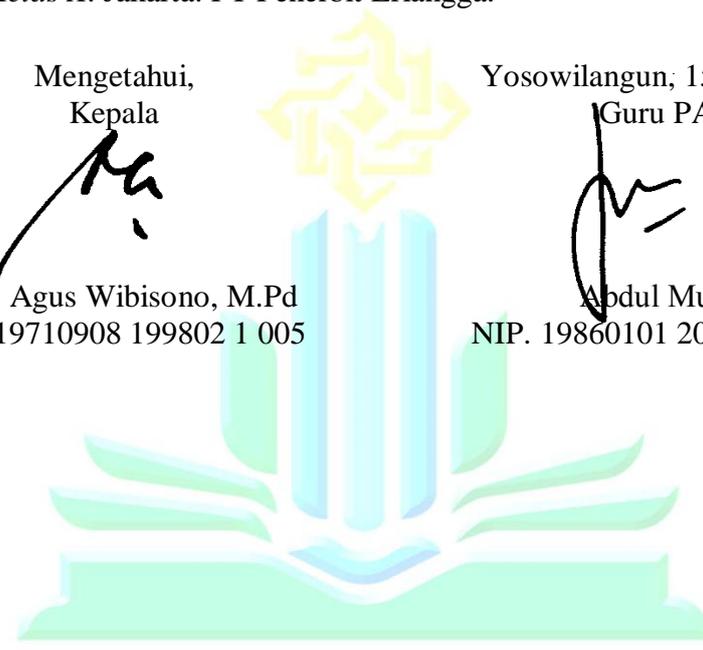
Drs. H. Sadi, M.SI. 2022. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA Kelas X*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga.

Mengetahui,
Kepala


Moh. Agus Wibisono, M.Pd
NIP. 19710908 199802 1 005

Yosowilangun, 15 Juli 2024
Guru PAI


Abdul Mu'is
NIP. 19860101 201001 1 033



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9182/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Yosowilangun

Jl. Raya Kebonsari RT. 4 RW. 12, Yosowilangun, Jombang, Yosowilangun Lor, Kec. Yosowila

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101010094
Nama : IZZA AFKARINA
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun" selama 70 (tujuh puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Moh. Agus Wibisono, M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 November 2024

Dekan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
KOTIBUL UMAM



Lampiran 7 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMA NEGERI 1 YOSOWILANGUN

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	TTD
1	Jum'at, 15 November 2024	Observasi dan Penyerahan surat izin penelitian kepada Waka Kurikulum, Ibu Ari Mulyaningsih, S.Pd	
2	Senin, 18 November 2024	Surat Penelitian di ACC oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Yosowilangun, Bapak Moh. Agus Wibisono, M.Pd	
3	Senin, 18 November 2024	Observasi pembelajaran dan Penyebaran angket kepada peserta didik kelas X-1 sebagai uji validitas dan reabilitas	
4	Rabu, 20 November 2024	Wawancara dengan Wali kelas X-3, Bapak Achmad Zainul Arifin, S.Pd.	
5	Kamis, 21 November 2024	Wawancara dengan Kepala SMA Negeri 1 Yosowilangun, Bapak Moh. Agus Wibisono, M.Pd.	
6	Jum'at, 22 November 2024	Observasi kegiatan pembelajaran dan Penyebaran angket kepada peserta didik kelas X-3	
7	Senin, 25 November 2024	Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan BP, Bapak Dr. Abdul Muis Joenaedy, M.Pd.I.	

8	Selasa, 26 November 2024	Wawancara dengan salah satu siswi kelas X-3 SMA Negeri 1 Yosowilangun	<i>D. Esti</i>
9	Kamis, 28 November 2024	Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan BP, Ibu Sri Lestari, S.Ag, S.Pd.I	<i>[Signature]</i>
10	Kamis, 16 Januari 2025	Meminta surat keterangan selesai penelitian	<i>[Signature]</i>

Lumajang, 16 Januari 2025

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Yosowilangun



Moh. Agus Wibisono, M.Pd.
NIP. 19710908998021005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH JEMBER
SMA NEGERI 1 YOSOWILANGUN
Jalan Raya Kebonsari Kotak Pos 02 Telepon (0334) 390170 NPSN: 20521461 NSS: 304052107023
Pos-el : smayosowilangun@yahoo.co.id Laman : <http://www.sman1yosowilangun.sch.id>
Yosowilangun – Lumajang 67382

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.14.5.4/029/101.6.5.08/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Moh. Agus Wibisono, M.Pd.
NIP : 197109081998021005
jabatan : Kepala Sekolah
unit kerja : SMA Negeri 1 Yosowilangun

menerangkan bahwa

nama : Izza Afkarina
NIM : 211101010094
fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
program studi : Pendidikan Agama Islam
perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Yosowilangun dengan judul "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 1 Yosowilangun" yang dilakukan selama dua bulan terhitung pada tanggal 14 November 2024 s/d 16 Januari 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yosowilangun, 16 Januari 2025

Kepala,



Moh. Agus Wibisono, M.Pd
NIP. 197109081998021005

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian

No	Gambar	Deskripsi
1		<p>Wawancara dengan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Yosowilangun</p>
2		<p>Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sekaligus pencetus Aplikasi Mabit</p>
3		<p>Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</p>
4		<p>Wawancara dengan Wali Kelas X-3</p>
5		<p>Wawancara dengan salah satu siswa kelas X-3</p>



QR Kode Akses Aplikasi Mabit



Tampilan Awal Aplikasi Mabit



Tampilan Pilihan Menu Aplikasi Mabit



Tahap Mulai Dari Diri (Alur Merdeka) Pengenalan Aplikasi Mabit



Tahap Eksplorasi Konsep (Alur Merdeka) Menjelajahi Menu serta Materi dalam Aplikasi Mabit



Tahap Ruang Kolaborasi (Alur Merdeka) Berkolaboratif dengan Aplikasi Mabit



Tahap Demonstrasi Kontekstual (Alur Merdeka) Mempraktikan bacaan didalam

Menu Video



Tahap Elaborasi Pemahaman (Alur Merdeka) Berdiskusi dengan membuka Menu Materi



Tahap Koneksi Antar Materi (Alur Merdeka) Menghubungkan materi dengan menu materi dalam aplikasi Mabit



Tahap Aksi Nyata (Alur Merdeka) Mempraktikan serta mengerjakan soal pada menu Kuis

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

1. Nama : Izza Afkarina
2. NIM : 211101010094
3. Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 26 Juni 2003
4. Alamat : Ds Karang Semanding, Kec Balung, Kab Jember
5. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
6. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
7. Email : izzaafkarina243@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- TK : PGRI Karang Semanding
- SD : SD Negeri Karang Semanding 02
- SMP : MTs Al-Haromain
- SMK : SMK Plus Darussalam Al-Faozi