

## Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Microsoft Office Powerpoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Mi Bustanut Tholibin Jompong

**Astuti Zubaida**

MI Bustanut Tholibin, Jompong-Blora  
astutizubaida74728@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Kelas 3MI Bustanut Tholibin Jompong Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian berupa test hasil belajar, pedoman observasi, catatan lapangan, dan catatan peserta didik. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan MPI mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dari 76.3 pada siklus pertama, naik menjadi 79.0 pada siklus kedua, dan meningkat menjadi 84.0 pada siklus ketiga. Selain itu, pemanfaatan MPI juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi iman kepada hari akhir. Pada siklus pertama, rata-rata nilai peserta didik sebesar 78.4, meningkat menjadi 84.2 pada siklus kedua, dan 87.3 pada siklus ketiga. Sedangkan persentase ketuntasan peningkatan juga terus terjadi. Pada siklus pertama persentase ketuntasan sebesar 64.52%, meningkat menjadi 84.87% pada siklus kedua, dan 96.77% pada siklus ketiga.

**Kata Kunci:** Multimedia pembelajaran interaktif, keaktifan, hasil belajar

### 1. Pendahuluan

Perubahan penting dalam kurikulum 2013 adalah adanya *soft skill* dan *hard skill* dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang menuntut peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Salah satu mata pelajaran yang sangat mendukung keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* adalah mata pelajaran Akidah Akhlak. Sebagai salah satu cabang dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Akidah Akhlak terkait langsung dengan materi pendidikan akhlak (baca karakter) yang terbagi dalam akhlak terpuji yang harus dimiliki peserta didik dan akhlak tercela yang harus dijauhinya. Sedangkan akidah lebih banyak berbicara masalah konsep rukun iman yang harus dipercayai oleh umat Islam.

Materi pembelajaran Akidah Akhlak bersifat abstrak, bahkan materi Iman kepada hari akhir banyak berkaitan dengan peristiwa bersifat ghaib yang membutuhkan keimanan untuk mempercayainya. Oleh karena itulah pembelajaran Akidah Akhlak perlu dikemas dengan menarik agar peserta didik antusias mengikuti pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat peserta didik tertarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan. Tanpa media pembelajaran, maka konsep yang abstrak akan sulit dipahami siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk membuat materi yang abstrak menjadi konkret. Semakin jelas dan konkret, semakin mudah peserta didik memahaminya, sebaliknya semakin abstrak, semakin sulit peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Walaupun demikian, media pembelajaran perlu dibuat dalam bentuk multimedia dan bersifat interaktif. Multimedia berarti bahwa dalam media tersebut terdapat beberapa bentuk media seperti teks, sound, gambar, animasi, dan video sehingga peserta didik tidak bosan. Sedangkan penyusunan media interaktif mengandung arti bahwa peserta didik dapat mengendalikan media tersebut sesuai dengan keinginannya. Media interaktif dilengkapi dengan tombol-tombol yang memungkinkan pengguna (*user*) untuk mengendalikan pemanfaatan media tersebut.

Jika pembelajaran hanya menggunakan media presentasi, meskipun di dalamnya terdapat sound, animasi, dan video maka peserta didik kurang bersemangat. Peserta didik hanya menonton layar yang menampilkan media tersebut tanpa melakukan aktivitas pembelajaran yang berarti. Apalagi jika di kelas tersebut sudah terbiasa menggunakan media presentasi, maka peserta didik tidak akan tertarik lagi. Oleh karena itulah diperlukan bukan hanya media, tetapi bahan ajar yang dikemas dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

Dalam penelitian ini adalah melihat bagaimana motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbasis Multimedia dan Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) pada MI Bustanut Tholibin Jompong.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 selama 3 bulan. Sebelumnya, peneliti mendapat bimbingan dari para tutor PTK pengawas Kementerian Agama Kabupaten Blora. Penelitian ini dilaksanakan di MI Bustanut Tholibin Jompong Sumber Kradenan Blora. Madrasah tersebut merupakan tempat peneliti bertugas sehingga penelitian akan mudah dilaksanakan dan tidak mengganggu kebiasaan pembelajaran. Selain itu, madrasah tersebut juga sedang giat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa ruang yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran komputer dan dilengkapi dengan LCD Projector.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II dan MI Bustanut Tholibin Jompong Tahun Pelajaran 2021/2022. Jumlah peserta didik yang diteliti sebanyak 31 peserta didik yang terdiri dari 16 laki-laki dan 15 perempuan yang berada di kelas II dan Kelas III. Selama penelitian, Guru mengajar dilengkapi dengan seperangkat computer dan LCD Projector. Sebagian besar pembelajaran dilaksanakan dengan media power point presentasi. Berdasarkan pengalaman penulis selama setahun mengajar di kelas tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang memiliki permasalahan dalam keaktifan dan hasil belajar. Mereka kurang antusias dan sering melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data pada penelitian ini adalah melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi Pedoman Observasi, Jurnal Pembelajaran, Pedoman Observasi Dokume, Tes Hasil Belajar dan Foto Kegiatan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil penelitian telah sesuai dengan indikator penelitian, yaitu: Keaktifan peserta didik dalam belajar mencapai 80.00 %, Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 85.00 dan Persentase ketuntasan belajar mencapai 95.00%.

## 3. Pembahasan

### a. Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam belajar digunakan beberapa instrument penelitian. Peningkatan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dilihat dalam bentuk kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran. Adapun kegiatan peserta didik dalam pembelajaran antara lain: 1) memahami kompetensi pembelajaran; 2) mempelajari materi pembelajaran; 3) mencatat materi pelajaran; 4) aktif belajar dengan pasangan; 5) menonton video; 6) aktif dalam kegiatan tanya jawab; 7) membaca dan memahami kesimpulan; 8) melakukan refleksi pembelajaran; 9) mengerjakan soal latihan; 10) mengoreksi hasil belajar dengan baik.

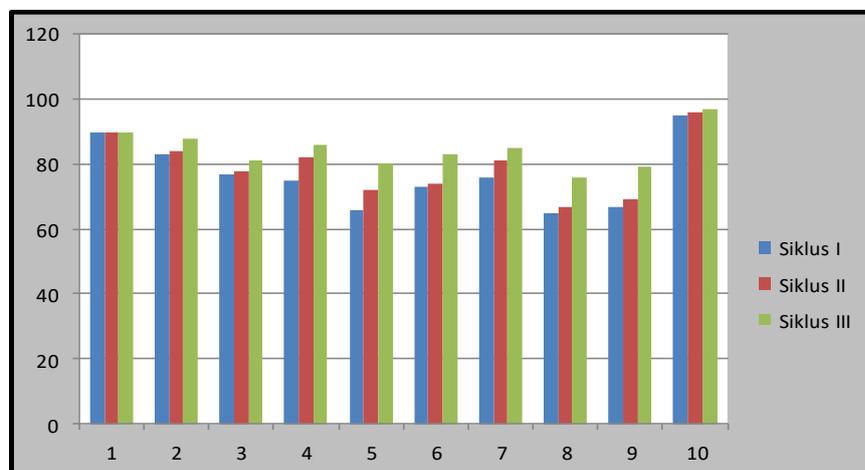
Data tersebut diperoleh dari beberapa instrument penelitian yang berupa observasi kepada peserta didik, catatan kolabor, dan catatan peserta didik. Keaktifan peserta didik diketahui melalui observasi terstruktur yang dilakukan oleh guru kolabor. Adapun hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Peningkatan Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

No	Kegiatan	Persentase Keaktifan Peserta Didik		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Memahami kompetensi pembelajaran	90	90	90
2.	Mempelajari materi pembelajaran	83	84	88
3.	Mencatat materi pelajaran	77	78	81
4.	Aktif belajar dengan pasangan	75	82	86
5.	Menonton video	66	72	80
6.	Aktif dalam kegiatan tanya jawab	73	74	83
7.	Membaca dan memahami kesimpulan	76	81	85
8.	Melakukan refleksi pembelajaran	65	67	76
9.	Mengerjakan soal latihan	67	69	79
10.	Mengoreksi hasil belajar dengan baik	95	96	97

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif membuat peserta didik aktif dalam belajar. Terutama dalam mempelajari materi atau kegiatan yang ada pada media tersebut. Hal itu tampak pada kesenjangan antara kegiatan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dengan media dan tidak. Semua peserta didik menggunakan media tersebut dengan baik. Persentase keaktifan peserta didik cukup rendah dalam kegiatan yang tidak menuntut penggunaan media, seperti keaktifan dalam tanya jawab.

Pada siklus III terjadi peningkatan yang cukup berarti. Sedangkan dalam mencatat materi pembelajaran, keaktifan peserta didik cukup baik. Semua peserta didik baru mencatat materi pembelajaran pada siklus III. Untuk lebih jelasnya, peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam grafik berikut:

**Gambar 1:** Grafik Peningkatan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Adapun deskripsi peningkatan keaktifan belajar mulai dari pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III, adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Peningkatan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

No	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Refleksi
1	Peserta didik yang pasif mulai berkurang atau agak banyak. Mereka masih	Peserta didik yang pasif sedikit: tidak ada yang berbicara,	Peserta didik yang pasif sedikit: tidak ada yang berbicara, dan tidak mengantuk	Semua peserta didik aktif dalam pembelajaran	Peserta didik yang pasif berkurang dari sedikit menjadi tidak ada.

No	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Refleksi
	berbicara sendiri, bermain, tertawa, tetapi tidak mengantuk	bermain, dan tidak mengantuk			
2	Sebagian peserta didik mulai bertanya materi pembelajaran dan berani menjawab pertanyaan.	Sedikit sekali siswa yang pasif dan malas bertanya	Sedikit Peserta didik yang pasif dan malas bertanya	Hampir semua peserta didik aktif dan senang bertanya	Peserta didik yang malas bertanya berkurang dari sedikit menjadi hampir semua
3	Keaktifan belajar peserta didik agak tinggi	Keaktifan belajar peserta didik tinggi	Keaktifan belajar peserta didik tinggi	Keaktifan belajar peserta didik sangat tinggi	Keaktifan belajar peserta didik meningkat dari tinggi menjadi sangat tinggi

### b. Peningkatan Hasil Belajar

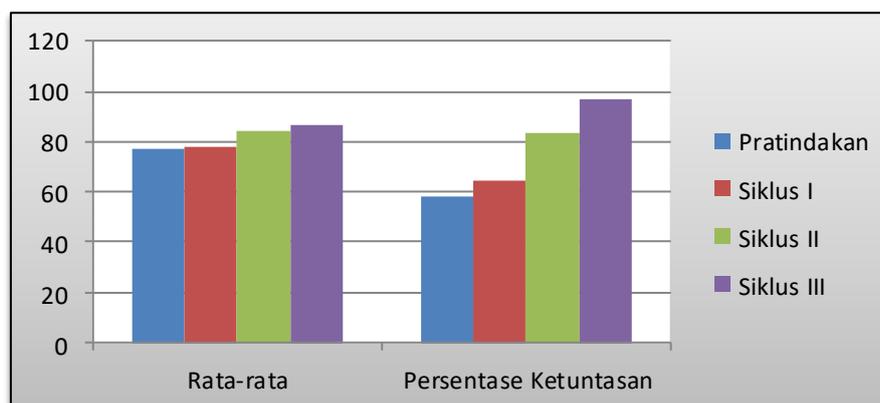
Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi iman kepada hari akhir. Nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan yang mengalami peningkatan signifikan. Peningkatan tersebut tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar peserta didik mulai dari pembelajaran pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Uraian	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata	77	78	84	87
2.	Persentase Ketuntasan	58.06	64.52	83.87	96.97

Berdasarkan tabel dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif telah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi iman kepada hari akhir. Peningkatan nilai tersebut tidak lepas dari keaktifan peserta didik selama belajar. Mereka belajar mandiri dengan mengakses materi pembelajaran melalui tombol navigasi yang terdapat pada media tersebut. Proses tersebut menuntut peserta didik untuk aktif belajar. Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar peserta didik disajikan dalam grafik berikut:

Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik



Pada grafik di atas terlihat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi iman kepada hari akhir mulai dari pembelajaran pratindakan hingga siklus III. Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi iman kepada hari.

Dari tabel dan grafik di atas, penelitian ini dinyatakan telah berakhir karena hasil penelitian telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Pengujian Hasil Penelitian dengan Indikator Keberhasilan

No	Uraian	Hasil Pencapaian	Indikator Keberhasilan	Keterangan
1.	Keaktifan peserta didik	84.00 %	80.00 %	Terlampau
2.	Nilai rata-rata hasil belajar	87	85.00	Terlampau
3.	Persentase ketuntasan	96.97%	95%	Terlampau

Berdasarkan tabel pengujian di atas, maka dari tiga indikator keberhasilan penelitian, semuanya telah melampaui batas pencapaian. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini terbukti kebenarannya, yakni:

1. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.
2. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### 4. Kesimpulan

Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya materi iman kepada hari akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan MPI mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dari 76.3 pada siklus pertama, naik menjadi 79.0 pada siklus kedua, dan meningkat menjadi 84.0 pada siklus ketiga.

Selain itu, pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi iman kepada hari akhir. Pada siklus pertama, rata-rata nilai peserta didik sebesar 78.4, meningkat menjadi 84.2 pada siklus kedua, dan 87.3 pada siklus ketiga. Sedangkan persentase ketuntasan peningkatan juga terus terjadi. Pada siklus pertama persentase ketuntasan sebesar 64.52%, meningkat menjadi 84.87% pada siklus kedua, dan 96.77% pada siklus ketiga.

#### Bibliografi

- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan Rineka Cipta, 2006.
- Khasanah, *Skripsi: Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Media Interaktif Berbasis Komik (PTK di Kelas IV SD Negeri 1 Kuripan Purwodadi)*, (Universitas Muhammadiyah Surakarta: 2009,
- <http://etd.eprints.ums.ac.id/3344/>) didownload hari Senin, 23 Mei 2011.
- Mustofa, Agus, *Ternyata Akhirat Tidak Kekal*, Cet. X. Surabaya: Padma Press, 2006.
- Rohmat, H. *Media Pembelajaran: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010.
- Sadiman, Arif, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persadar, 2003.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.

- Saputro, Eko Bambang, *Tesis: Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif Program Macromedia Flash Profesional 8 untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mijen Demak Tahun 2008/2009* (Universitas Negeri Semarang, 2009, <http://lib.unnes.ac.id/1321/>) didownload hari Senin, 23 Mei 2011.
- Sri Sugiyartik, “*Melalui Media Pembelajaran CD Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA tentang Sistem Peredaran Darah Manusia Bagi Siswa Kelas V SD Gembyungan 2 Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora Pada Semester Gasal Tahun 2008/2009*” (<http://www.scribd.com/doc/44452265/PTK>) didownload hari Senin, 23 Mei 2011.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian, dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- , dan Ahmad Rivai. *Media Pembelajaran*. Bandung: sinar Baru Algesindo, 2001.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cet. III. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sulaiman, Amir Hamzah. *Media Audio Visual*. Jakarta: Gramedia, 1985.
- Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Cet. VIII, Bandung: Rosdakarya, 2009.