

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR MULTIMEDIA

Selpi Indramaya¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Kepulauan Riau, Indonesia

e-mail : indramayaselpi@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this scholarly paper is to examine the use of multimedia-based learning resources to improve learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI). It is widely acknowledged that technology is rapidly advancing and has penetrated education through various applications, programs, and forms of multimedia; however, many teachers still lack the skills to use these tools properly, and many students also struggle to use them effectively. Therefore, there is a need for education and training on the importance of multimedia for enhancing PAI learning outcomes and on how to apply it appropriately in classroom practice.

Keywords: *learning resources; multimedia; learning outcomes; Islamic Religious Education (PAI)*

ABSTRAK

Tujuan penulisan tulisan ilmiah ini adalah untuk mengetahui berkenaan dengan pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI). Sungguh disadari atau tidak saat dimana teknologi sangat berkembang pesat bahkan menyentuh dunia pendidikan dengan aplikasi, program dan jenis multimedia yang beragam akan tetapi masih banyak pendidik (guru) yang belum mampu untuk menggunakannya dengan benar dan siswa pun masih banyak yang belum mampu untuk menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu perlu diadakan edukasi akan pentingnya multimedia dalam meningkatkan hasil belajar PAI dan cara mengaflikasikannya'.

Kata kunci : sumber belajar, multimedia, hasil belajar, PAI.

A. Pendahuluan

Multimedia adalah kombinasi dari beberapa elemen media yang berbeda, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas, yang digunakan dalam bentuk yang terintegrasi untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna. Istilah "multimedia" merupakan gabungan dari kata

"multi" yang berarti banyak atau berbagai macam, dan "media" yang merujuk pada berbagai bentuk komunikasi dan penyampaian informasi.

Dalam konteks pembelajaran dan teknologi informasi, multimedia mengacu pada penggunaan berbagai media tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih

interaktif, menarik, dan efektif (Nurhayati, Fidri, & Saputra, 2022). Dalam sumber belajar berbasis multimedia, pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut, misalnya dengan memutar video, mengklik tautan, menjalankan simulasi, atau mengikuti latihan interaktif.

Dengan menggunakan multimedia, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih visual, auditif, dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna. Multimedia juga memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai elemen media untuk menciptakan konten yang lebih kaya dan mendalam, serta menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan preferensi dan kebutuhan individu (Hidayati, 2018).

Contoh penggunaan multimedia meliputi presentasi slide yang mencakup teks dan gambar, video pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual, animasi yang menjelaskan konsep yang kompleks secara visual, aplikasi pembelajaran interaktif, dan masih banyak lagi. Multimedia memberikan kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menyenangkan, menarik, dan efektif, serta dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

Multimedia memiliki peran penting dalam pembelajaran karena memberikan berbagai manfaat bagi siswa dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa multimedia penting dalam pembelajaran:

1. Meningkatkan Keterlibatan: Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media seperti

video, gambar, dan animasi dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Membantu Pemahaman Konsep: Multimedia dapat membantu dalam pemahaman konsep yang sulit atau abstrak. Melalui penggunaan gambar, diagram, atau animasi, konsep-konsep yang kompleks dapat diilustrasikan dengan cara yang lebih visual dan jelas. Hal ini membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik dan memperkuat pemahaman mereka.

3. Memfasilitasi Pembelajaran Visual dan Auditori: Setiap individu memiliki preferensi belajar yang berbeda. Beberapa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran visual, sementara yang lain lebih merespons pembelajaran auditori. Multimedia memungkinkan kombinasi penggunaan teks, gambar, audio, dan video, sehingga dapat memenuhi preferensi belajar yang berbeda dan meningkatkan pemahaman siswa.

4. Memperkaya Pengalaman Pembelajaran: Multimedia membuka peluang untuk memperkaya pengalaman pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis multimedia, siswa dapat berinteraksi dengan elemen-elemen multimedia, seperti mengklik tautan, memutar video, atau menjalankan simulasi. Interaktivitas ini meningkatkan pengalaman siswa dan memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan mendalam.

5. Mendorong Kreativitas dan Kolaborasi: Penggunaan

multimedia juga mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan berkolaborasi. Misalnya, siswa dapat menggunakan alat-alat multimedia untuk membuat presentasi, video, atau proyek kreatif lainnya. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan kolaboratif, dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang kreatif.

6. Aksesibilitas dan Fleksibilitas: Multimedia memungkinkan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Materi pembelajaran multimedia dapat diakses dari berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme mereka sendiri.

Secara keseluruhan, multimedia memberikan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media, multimedia membantu siswa memahami konsep, meningkatkan keterlibatan, memperkaya pengalaman pembelajaran, dan memfasilitasi keberagaman gaya belajar. Oleh karena itu, multimedia menjadi komponen penting dalam pendekatan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Dewasa ini, bidang pengajaran secara umum dipengaruhi oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu, dan teknologi. Pesatnya penggunaan teknologi di dalam pendidikan di tenggarai pada

tahun 1950-an merupakan akibat munculnya dua faktor: pertama, timbulnya kepercayaan terhadap ilmu pengetahuan sebagai cara untuk memperbaiki kualitas kehidupan; kedua, terjadi ledakan jumlah penduduk usia sekolah. Tantangan tersebut diatasi dengan menciptakan berbagai perangkat keras sebagai bantuan teknologi yang dirancang untuk tujuan pengajaran yang lebih efektif dan ekonomis (Indri, 2022).

Pengaruh perkembangan tersebut terlihat dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan itu meliputi sarana fisik/fasilitas pendidikan dan sarana non-fisik seperti pengembangan kualitas tenaga-tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja yang inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seharusnya dikuasai oleh setiap guru profesional (Siregar, 2023).

Deni Darmawan menjelaskan bahwa konsep pembelajaran modern diharapkan mampu menggabungkan kemampuan biologi komunikasi yang dimiliki seseorang dengan produk teknologi informasi yang berlandaskan pada temuan kelompok *software intelligence* dan *hardware intelligence* (Darmawan, 2014).

Dalam perkembangannya, dunia pendidikan telah banyak menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran. Munir menjelaskan, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks,

gambar, grafik, sound, animasi, video dan lainnya yang dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada publik (Yasin, 2017). Dalam hal ini, peserta didik.

Perkembangan Teknologi Informasi mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran. Dewasa ini telah mampu diwujudkan apa yang disebut dengan Virtual Learning. Konsep ini mampu mengemas setting dan realitas pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan pengkondisian secara psikologis adaptif kepada si pembelajar di manapun mereka berada. Melalui e-learning misalnya, pembelajaran menjadi tidak sulit dilaksanakan walaupun dibatasi oleh ruang dan jarak yang tak mungkin dilakukan secara nature.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian (*research methods*) adalah “cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam merancang, melaksanakan, pengolahan data, dan menarik kesimpulan berkenaan dengan masalah penelitian tertentu” (Sugiyono, 2022). Penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau.

Penelitian deskriptif mempunyai karakteristik: Pertama, Penelitian deskriptif cenderung menggambarkan suatu fenomena apa adanya dengan cara menelaah secara teratur-ketat, mengutamakan obyektivitas, dan dilakukan secara cermat. Kedua, Tidak adanya perlakuan yang diberikan atau dikendalikan, dan tidak

adanya uji h (Supratiknya, 2022). Sementara Ronny Kountur, penelitian deskriptif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: Pertama, Berhubungan dengan keadaan yang terjadi saat itu. Kedua, Menguraikan satu variabel saja atau beberapa variabel namun diuraikan satu persatu. Ketiga, Variabel yang diteliti tidak dimanipulasi atau tidak ada perlakuan (*treatment*) (Kountur, 2018).

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif di sini adalah jenis penelitian di mana temuan tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk perhitungan lainnya. Menurut Saifuddin Azwar, pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang analisisnya lebih menekankan pada proses inferensi deduktif dan induktif, serta pada proses menganalisis dinamika hubungan antara fenomena yang diamati, menggunakan logika ilmiah.

Penelitian kualitatif melakukan penelitian pada pengaturan alam atau pada konteks suatu entitas, ini dilakukan karena ontologi alami membutuhkan keberadaan fakta secara keseluruhan yang tidak dapat dipahami jika dipisahkan dari konteks (Moleong, 2021). Pendekatan semacam ini berfokus pada penalaran berdasarkan realitas sosial secara objektif dan melalui paradigma fenomenologis, yang berarti bahwa metode ini digunakan untuk tiga pertimbangan: Pertama, untuk memfasilitasi pemahaman berbagai realitas, Kedua, menghadirkan secara intrinsik antara peneliti dan kenyataan; Ketiga, metode ini lebih sensitif dan dapat menyesuaikan dengan bentuk nilai yang digunakan.

Pendekatan kualitatif digunakan berdasarkan pertimbangan jika ada beberapa realitas yang memudahkan peneliti dalam melakukan studinya dan dengan pendekatan ini penajaman pengaruh dan pola nilai lebih sensitif untuk disesuaikan (Nurhayati, Lias Hasibuan, 2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang memiliki beberapa arti, antara lain: (1). cenayang, dukun yang dapat berhubungan dengan roh; (2). Perantaraan; (3). Perantara; (4). Alat jalur. Dalam Bahasa Arab, media disebut wasilah jamaknya wasail yang memiliki beberapa arti, yaitu: (1). Segala hal yang digunakan untuk mendekatkan kepada yang lain; (2). Perantaraan; (3). Derajat, kedudukan (A. Fadilah, Nurzakiah, Kanya, Hidayat, & Setiawan, 2023).

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar , yaitu perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan,menyampaikan atau membawa sesuatu . Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Nurfadhillah, 2021). Nunuk Suryani mengemukakan pendapat para ahli tentang pengertian media, antara lain (Suryani, 2016);

1. Menurut Olson, media merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi.
2. Menurut Smaldino, dkk, media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima.
3. Menurut Anitah, media secara umum merupakan perantara

penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan.

Sementara definisi multimedia adalah penggabungan atau integrasi berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas, dalam suatu sistem atau presentasi untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna. Istilah "multimedia" mengacu pada penggunaan multiple media atau berbagai media dalam satu konteks (Septy, 2021).

Media-media tersebut dapat berfungsi secara individual atau saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih kaya dan komprehensif. Multimedia mencakup berbagai jenis konten, seperti presentasi multimedia, video pembelajaran, animasi interaktif, aplikasi pembelajaran, situs web interaktif, dan banyak lagi (N. U. Fadilah, 2019).

Dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi, multimedia sering digunakan dalam pembelajaran, hiburan, pemasaran, komunikasi visual, dan berbagai aplikasi lainnya. Multimedia memberikan kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, serta memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten tersebut.

Penggunaan multimedia dalam konteks pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, memperoleh pemahaman yang lebih baik, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Dalam konteks hiburan, multimedia memberikan pengalaman audiovisual yang lebih menyenangkan dan memikat (Juhaeni, Nurhayati, & Tanzila, 2020).

Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris, yaitu "instruction". Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan peserta didik yang berlangsung dinamis (Festiawan, 2020). Dalam *instruction* yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik, disebut dengan pembelajaran (Parwati, Suryawan, & Apsari, 2023).

Berbeda dengan istilah "*teaching*" yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi proses belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari guru ke siswa, sehingga guru yang berperan aktif mengajar, sedangkan siswa bersifat pasif.

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan kedalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga siswa mengalir dalam pengalaman yang melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa .

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar" (Undang-Undang, 2003).

Menurut Miarso seperti dikutip oleh Nunuk Suryani, pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali .

Pembelajaran sebagai proses belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran sebagai proses yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar dari pendidik sehingga memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik dengan berbagai kegiatan yang dirancang dan diorganisasikan untuk membantu seseorang agar belajar, artinya pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana seseorang agar belajar serta sebagai upaya menciptakan kondisi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman dan situasi nyata. Proses pembelajaran yang dimaksud meliputi aktivitas bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaktif edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Pembelajaran merupakan rekonstruksi dari hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku, pemahaman konsep serta keterampilan peserta didik.

Pembelajaran merupakan satu proses yang panjang agar mencapai hasil yang lebih sehingga untuk mencapai hasil ini diperlukan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Strategi pembelajaran merupakan suatu cara atau metode yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didik dalam upaya terjadinya perubahan aspek kognitif, afektif dan motorik secara berkesinambungan. Selain strategi yang harus disiapkan dalam kegiatan

pembelajaran, pemilihan media yang lebih bervariasi dan mengandung makna sangatlah dibutuhkan oleh guru karena media adalah segala bentuk dan saluran yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran.

Penggunaan istilah “pembelajaran” sebagai pengganti istilah lama “proses belajar mengajar (PBM)” tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” peserta didik agar mau belajar. Tugas guru dalam proses pembelajaran, selain menyampaikan informasi guru juga bertugas mendiagnosis kesulitan belajar siswa, menyeleksi materi ajar, melaksanakan supervisi kegiatan belajar, menstimulasi kegiatan belajar siswa, memberikan bimbingan belajar, mengembangkan dan menggunakan strategi dan metode.

Selain itu guru juga mengembangkan dan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar dan memberi motivasi agar siswa mau belajar. Guru juga harus berperan dalam debat dan diskusi sebagai mediator, menyelenggarakan *fieldtrip* seperti tamasya, camping dan sebagainya. Beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik .

Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Pendidikan Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan pola ajaran Islam. Karena ajaran Islam berdasarkan Al-

Quran, Sunah, pendapat ulama serta warisan sejarah, maka pendidikan Islam pun mendasarkan diri pada al-Qur’an, Sunah, pendapat ulama serta warisan sejarah tersebut (Marfuatun, 2010).

Karena itu, kendatipun ilmu pengetahuan menempati kedudukan yang tinggi dan terhormat di dalam konsep pendidikan Islam, tetapi ilmu pengetahuan itu bukanlah tujuan dalam dirinya sendiri. Tujuan ilmu pengetahuan digariskan berdasarkan tuntunan wahyu, sebab ilmu pengetahuan itu sendiri berasal dari wahyu.

Ilmu pengetahuan memperoleh maknanya yang hakiki jika ia mampu menghantarkan manusia (penuntut ilmu) kepada tujuannya yang hakiki pula, yaitu kedekatan (taqarrub) kepada Allah, dan kebaikan kepada sesama manusia (akhlakul karimah). Karena itu akhlak menempati posisi penting, bahkan sentral dalam pendidikan Islam. Hal ini merupakan kelanjutan logis dari pernyataan Nabi Saw. sendiri bahwa beliau diutus membawa agama Islam ke dunia ini untuk menyempurnaan keluhuran akhlak budi manusia (Lutfinda, Rozi, & Rohmad, 2024).

Jika demikian, pendidikan dalam Islam merupakan sarana untuk menuju ke arah penyempurnaan akhlak. Dengan kata lain, pendidikan dalam Islam adalah fungsi untuk mencapai keluhuran akhlak, sedangkan lembaga pendidikan adalah aspek material untuk menjalankan fungsi tersebut. Pendidikan adalah substansinya, sedangkan lembaga pendidikan adalah institusi atau pranatanya yang telah terbentuk secara ajeg dan mapan di tengah-tengah masyarakat.

Terlepas setuju atau tidak, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas manusia.

Yakni, manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian baik, disiplin, bekerja keras, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani maupun rohani. Pendidikan, apapun visi dan misinya, harus mampu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, tak terkecuali lembaga pendidikan dengan ciri khas Islam yang bernama madrasah (As Ari & Aly, 2017).

Pendidikan pada dasarnya adalah media dalam mendidik dan mengembangkan potensi-potensi kemanusiaan yang primordial. Pendidikan sejatinya adalah gerbang untuk mengantar umat manusia menuju peradaban yang lebih tinggi dan humanis dengan berlandaskan pada keselarasan hubungan manusia, lingkungan, dan sang pencipta.

Pendidikan adalah sebuah ranah yang didalamnya melibatkan dialektika interpersonal dalam mengisi ruang-ruang kehidupan; sebuah ranah yang menjadi pelita bagi perjalanan umat manusia, masa lalu, masa kini, dan masa akan datang. Tujuan umum pendidikan Islam adalah terwujudnya pribadi muslim.

Tujuan itu dapat dirinci menjadi pribadi muslim yang akalnya berkembang, bersedia menerima kebenaran pengetahuannya itu, dan terampil mempraktekan pengetahuan yang dimilikinya. Tujuan pendidikan Islam ini akan terwujud bila pendidikan Islam dijalankan sesuai dengan dasar yang absolut yaitu Alquran dan Hadis .

Omar Muhammad al-Thoumy al-Syaibany menyatakan bahwa dasar pendidikan Islam identik dengan dasar tujuan Islam. Keduanya berasal

dari sumber yang sama yaitu Alquran dan Hadis. Pemikiran yang serupa juga dianut oleh para pemikir pendidikan Islam (Muhammad & Al-Syaibany, 1979).

Atas dasar pemikiran tersebut, maka para ahli didik dan pemikir pendidikan Muslim mengembangkan pemikiran mengenai pendidikan Islam dengan merujuk kedua sumber utama ini, dengan bantuan berbagai metode dan pendekatan seperti qiyas, ijma", ijtihad dan tafsir. Berangkat dari sini kemudian diperoleh suatu rumusan pemahaman yang komperhensif tentang alam semesta, manusia, masyarakat dan bangsa, pengetahuan kemanusiaan dan akhlak.

1. Pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa. Berikut adalah beberapa cara pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar PAI diantaranya yaitu: Visualisasi Materi: Multimedia dapat memberikan visualisasi yang menarik dan menarik perhatian siswa. Dalam pelajaran PAI, multimedia dapat digunakan untuk menampilkan gambar, video, animasi, dan grafik yang memperjelas konsep dan nilai-nilai agama. Hal ini akan membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan daya ingat mereka.
2. Interaktif dan Terlibat: Sumber belajar berbasis multimedia sering kali menawarkan elemen interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, mereka

dapat menjawab pertanyaan langsung dalam video, mengklik pilihan ganda, atau berpartisipasi dalam simulasi interaktif. Ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk memahami konsep-konsep PAI secara lebih baik.

3. **Aksesibilitas yang Lebih Baik:** Sumber belajar berbasis multimedia dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat yang kompatibel. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar PAI secara mandiri dan fleksibel, tanpa terbatas oleh waktu atau tempat. Mereka dapat mengakses materi pelajaran, video pembelajaran, atau modul interaktif melalui perangkat komputer, laptop, atau bahkan ponsel pintar mereka.
4. **Beragam Format Pembelajaran:** Multimedia memungkinkan guru PAI untuk menghadirkan materi pembelajaran dalam berbagai format. Misalnya, mereka dapat membuat presentasi multimedia dengan suara latar, video singkat, atau rekaman audio yang menjelaskan konsep-konsep PAI. Guru juga dapat menggunakan permainan edukatif, aplikasi, atau simulasi untuk membuat pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan interaktif.
5. **Kolaborasi dan Diskusi:** Sumber belajar berbasis multimedia juga dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi dan diskusi antara siswa. Misalnya, mereka dapat menggunakan forum online atau platform komunikasi untuk berbagi pemikiran, bertukar informasi, atau berdiskusi tentang topik PAI tertentu. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperluas

pemahaman mereka melalui perspektif yang berbeda.

Pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Namun, penting untuk tetap memastikan bahwa konten multimedia yang digunakan sesuai dengan nilai-nilai agama dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Islam.

Berikut adalah beberapa indikator hasil belajar yang dapat meningkat melalui pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran:

1. **Peningkatan Pemahaman Materi:** Salah satu indikator utama adalah adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Jika siswa dapat menjelaskan konsep-konsep PAI dengan jelas dan mengaitkannya dengan situasi dunia nyata, maka hal ini menunjukkan bahwa multimedia telah membantu meningkatkan pemahaman mereka.
2. **Partisipasi Aktif:** Ketika siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui multimedia, misalnya dengan menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam simulasi, atau berinteraksi dengan elemen interaktif lainnya, maka ini merupakan indikator bahwa multimedia telah berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. **Retensi Informasi yang Lebih Baik:** Jika siswa mampu mengingat dan mengingat kembali informasi yang diajarkan melalui multimedia dalam jangka waktu yang lebih lama, ini menunjukkan bahwa multimedia telah membantu meningkatkan retensi mereka. Misalnya, siswa

dapat menggunakan konsep-konsep PAI yang dipelajari melalui multimedia untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas-tugas terkait.

4. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis: Multimedia dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kritis dan menganalisis informasi yang diberikan. Jika siswa dapat mengidentifikasi argumen, membandingkan sudut pandang, atau mengevaluasi informasi secara kritis, ini menunjukkan bahwa multimedia telah membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.
5. Peningkatan Hasil Evaluasi: Hasil evaluasi, seperti tes atau tugas, dapat menjadi indikator langsung dari peningkatan hasil belajar melalui multimedia. Jika siswa mampu mencapai skor yang lebih tinggi atau menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam hasil evaluasi setelah menggunakan multimedia, ini menunjukkan bahwa multimedia telah berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Namun, penting untuk diingat bahwa indikator hasil belajar ini harus dinilai secara holistik dan tidak hanya mengandalkan satu indikator saja. Evaluasi hasil belajar yang komprehensif harus mencakup berbagai aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terhadap PAI.

E. Kesimpulan

Pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Namun, penting untuk tetap memastikan bahwa

konten multimedia yang digunakan sesuai dengan nilai-nilai agama dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Islam.

Berikut adalah beberapa bentuk belajar berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PAI:

1. Presentasi Multimedia: Guru dapat membuat presentasi multimedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk menjelaskan konsep-konsep PAI. Presentasi ini dapat mencakup narasi suara yang jelas, animasi yang menarik, dan grafik yang memperjelas informasi. Siswa dapat melihat dan mendengarkan presentasi ini secara berulang-ulang untuk memperdalam pemahaman mereka.
2. Video Pembelajaran: Guru dapat menggunakan video pembelajaran yang relevan dengan topik PAI yang sedang dipelajari. Video ini dapat berisi narasi, klip pendek, demonstrasi, atau rekaman langsung yang menggambarkan nilai-nilai agama dan praktik-praktik keagamaan. Siswa dapat menonton video ini dan memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui visualisasi dan contoh konkret.
3. Modul Interaktif: Guru dapat membuat modul interaktif yang berisi informasi, latihan, dan pertanyaan terkait materi PAI. Modul ini dapat mencakup elemen interaktif seperti pilihan ganda, pertanyaan diskusi, atau simulasi yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam simulasi, atau mengikuti latihan interaktif untuk menguji pemahaman mereka.

4. Aplikasi Mobile: Ada banyak aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk pembelajaran PAI. Aplikasi ini dapat berisi teks, gambar, audio, video, dan latihan yang dirancang khusus untuk mempelajari nilai-nilai agama dan konsep-konsep PAI. Siswa dapat mengunduh aplikasi ini ke perangkat mereka dan belajar PAI secara mandiri melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

5. Forum Online dan Platform Komunikasi: Multimedia juga dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi dan diskusi antara siswa. Forum online dan platform komunikasi dapat digunakan untuk berbagi pemikiran, bertukar informasi, atau berdiskusi tentang topik PAI tertentu. Siswa dapat berinteraksi satu sama lain, memperoleh perspektif baru, dan memperdalam pemahaman mereka melalui diskusi yang berbasis multimedia.

Pemanfaatan bentuk-bentuk belajar berbasis multimedia ini akan memberikan variasi dan keinteraktifan dalam pembelajaran PAI, yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Namun, penting bagi guru untuk memilih dan menyusun konten multimedia dengan cermat, mengikuti prinsip-prinsip pendidikan agama, dan memastikan bahwa konten tersebut relevan dengan tujuan pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

As Ari, H., & Aly, A. (2017). *Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Al-kautsar*

program khusus tahun ajaran 2016/2017. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Darmawan, D. (2014). *Inovasi pendidikan: pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. PT Remaja Rosdakarya.

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.

Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag*, 1000, 1–6.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1–17.

Hidayati, A. (2018). Layanan informasi belajar berbasis multimedia. *1st ASEAN School Counselor Conference on Innovation and Creativity in Counseling*. Ikatan Bimbingan dan Konseling Sekolah.

Indri, A. (2022). *PENGUNAAN MEDIA LIQUID CRYSTAL DISPLAY (LCD) PROYEKTOR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) MTS MUHAMMADIYAH LUBUK JAMBI*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43.

- Kountur, R. (2018). *Metode penelitian untuk penulisan skripsi dan tesis*. Ppm.
- Lutfinda, M. D., Rozi, S., & Rohmad, M. A. (2024). *PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1 JATIREJO*. Universitas Islam Majapahit.
- Marfuatun, S. (2010). *Pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Singosari Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif (edisi revisi)*.
- Muhammad, O., & Al-Syaibany, A.-T. (1979). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, Lias Hasibuan, K. I. R. (2021). *Determinas Minat Belajar Dan Sikap Terhadap Prestasi Belajar Melalui Kreativitas Mahasiswa. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(10), 2013–2015.
- Nurhayati, Fidri, M., & Saputra, D. (2022). *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Batam*. 1(1), 1–9.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Septy, N. (2021). *Media pembelajaran*. Sukabumi, Indonesia: CV. Jejak.
- Siregar, M. (2023). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam di SMK Negeri 1 Sei Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Sugiyono. (2022). *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung, 25.
- Supratiknya, A. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif & kualitatif dalam psikologi*. universitas Sanata Dharma.
- Suryani, N. (2016). *Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 10(2), 186–196.
- Undang-Undang, R. I. (2003). no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Bandung: Citra Umbara*.
- Yasin, A. N. (2017). *Kelayakan teoritis multimedia interaktif berbasis articulate storyline materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 6(2).