



Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMKN 1 Sumatera Barat

Devi Mutmainnah

SMK Negeri 1 Sumatera Barat

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 2 Juni 2024

Revisi : 7 Sptember 2024

Diterima 11 Oktober 2024

Diterbitkan : 25 November 2024

Kata Kunci

Multimedia, PAI, Hasil Belajar

Correspondence

E-mail: devimutmainnaha@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi "Mengetahui Ketentuan-Ketentuan Shalat". Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai 79 pada siklus I menjadi 89 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 59% menjadi 94%. Penggunaan multimedia, yang meliputi presentasi PowerPoint, animasi, video, lagu, kuis, dan game interaktif, mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, refleksi dari siklus II menunjukkan bahwa penggunaan multimedia perlu terus dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa multimedia merupakan media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes through the use of multimedia in Islamic Religious Education (PAI) lessons with the topic "Understanding the Rules of Prayer." The research employs a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles. The results show a significant improvement in students' learning outcomes, with the average score increasing from 79 in Cycle I to 89 in Cycle II and classical completeness rising from 59% to 94%. The use of multimedia, including PowerPoint presentations, animations, videos, songs, quizzes, and interactive games, enhanced students' motivation, understanding, and engagement in learning. Furthermore, reflections from Cycle II indicate that multimedia usage should be continuously developed by teachers to improve the quality of learning. This study concludes that multimedia is an effective tool for enhancing students' learning outcomes in Islamic Religious Education.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah hak dasar setiap manusia dan menjadi salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berperan dalam pembentukan karakter individu, tetapi juga menjadi sarana mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki landasan spiritual yang kuat.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama yang terintegrasi dalam kehidupan peserta didik. Mochtar Buchori (1994) menyatakan bahwa pendidikan agama merupakan proses penanaman nilai-nilai spiritual yang bertujuan membentuk individu berkarakter mulia. Dalam hal ini, PAI menjadi wadah pembinaan yang mencakup aspek jasmani, akal, dan ruhani sebagai satu kesatuan utuh (Asnelly Ilyas, 1995). Namun, tantangan utama dalam pelaksanaan PAI di era modern adalah menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman, terutama di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat.

Salah satu tantangan nyata yang dihadapi guru PAI saat ini adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting sebagai pengelola pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Muhibbin Syah (2006) bahwa guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Namun, kenyataannya masih banyak pembelajaran yang bersifat monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Akibatnya, partisipasi dan hasil belajar siswa cenderung rendah.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMKN 1 Sumatera Barat, khususnya di kelas X TSM 1. Berdasarkan pengalaman pengajaran, ditemukan bahwa siswa sering kali tidak fokus, kurang aktif, dan tidak memahami materi pelajaran secara optimal. Hal ini tercermin dari hasil post-test siswa pada mata pelajaran PAI yang hanya mencapai rata-rata 77 dengan ketuntasan klasikal sebesar 35%, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara upaya maksimal guru dalam mengajar dengan capaian hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah ini, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi potensial. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002), multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks PAI, penggunaan multimedia dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak, memvisualisasikan materi Al-Qur'an, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif.

Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2005) menemukan bahwa multimedia yang dirancang dengan prinsip-prinsip kognitif mampu meningkatkan pemahaman dan retensi materi siswa. Hal ini mendukung bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mengatasi keterbatasan metode konvensional. Namun, keberhasilan penggunaan multimedia sangat bergantung pada perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan yang tepat oleh guru.

Penerapan multimedia dalam pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga untuk membangun karakter dan nilai spiritual. Pendidikan agama yang dilakukan secara inovatif dan relevan dapat meningkatkan

keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar PAI di kelas X TSM 1 SMKN 1 Sumatera Barat. Fokus penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan dampak penggunaan multimedia terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan multimedia. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, dari pertengahan Februari hingga pertengahan April 2022, di kelas X TSM 1 SMKN 1 Sumatera Barat. Subjek penelitian adalah 17 siswa laki-laki pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini berfokus pada kemampuan guru dalam merencanakan dan menggunakan multimedia serta peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai ketuntasan minimum 6,5 dan target kelulusan sebesar 85%.

Penelitian ini menggunakan model PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, Kemmis, dan McTaggart. Model ini mencakup empat tahapan utama: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing untuk siklus I dan II, dengan proses pembelajaran yang dirancang berdasarkan refleksi terhadap hasil sebelumnya. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, angket, dan wawancara, yang kemudian dianalisis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya.

Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan lembar observasi kinerja guru, sedangkan data kualitatif berasal dari tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia dan wawancara dengan guru pengamat. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes tertulis berbentuk soal isian, lembar observasi, lembar tanggapan siswa, dan lembar wawancara. Pengumpulan data dilakukan secara terstruktur pada akhir setiap siklus untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dan merancang skenario pembelajaran. Guru menyiapkan rencana pembelajaran, silabus, media pembelajaran berbasis multimedia, dan soal tes. Peneliti juga menyusun lembar observasi dan angket untuk mengukur tanggapan siswa terhadap metode yang digunakan. Skenario pembelajaran dirancang untuk mendukung materi "Kandungan Al-Qur'an tentang Meraih Kesuksesan dengan Berlomba-lomba dalam Kebaikan dan Etos Kerja."

Tahap tindakan melibatkan pelaksanaan pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun. Guru menggunakan multimedia untuk menyampaikan materi secara interaktif, melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, dan memberikan tes evaluasi di akhir setiap pertemuan. Aktivitas pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan membangun interaksi yang aktif antara guru, siswa, dan materi yang disampaikan melalui multimedia.

Tahap pengamatan dilakukan oleh guru pengamat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan difokuskan pada kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran berbasis multimedia, serta respon siswa terhadap proses pembelajaran. Selain itu, tes siklus dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa, dan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk merancang perbaikan dan tindakan pada siklus berikutnya.

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kemampuan guru dalam merencanakan dan menggunakan multimedia, serta peningkatan hasil belajar siswa. Guru dianggap berhasil jika mampu memenuhi minimal 95% dari semua aspek perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, keberhasilan siswa diukur dari peningkatan nilai rata-rata yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan prosentase kelulusan sebesar 85%. Data hasil belajar dianalisis menggunakan rumus perhitungan nilai dan dikategorikan berdasarkan interval kriteria yang telah ditetapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, terlihat bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Guru mempersiapkan berbagai perangkat pembelajaran, seperti laptop, infokus, layar, speaker, dan presentasi berbasis PowerPoint serta video interaktif. Materi yang disampaikan mengintegrasikan berbagai media seperti teks, animasi, video, gambar, dan kuis interaktif. Hal ini dirancang untuk menarik perhatian siswa sekaligus memotivasi mereka agar lebih memahami ketentuan-ketentuan shalat. Persiapan yang matang ini mencerminkan komitmen guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

Pada tahap tindakan, proses pembelajaran berlangsung dengan tiga tahap utama: kegiatan awal, inti, dan penutup. Guru memulai dengan appersepsi yang memanfaatkan media visual untuk membangun koneksi antara pengalaman siswa dan materi pembelajaran. Di tahap inti, guru menyajikan materi melalui multimedia secara variatif, diikuti dengan diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman siswa. Kegiatan ini ditutup dengan post-test, yang dirancang menyerupai kuis, untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pra siklus sebesar 63 meningkat menjadi 79 pada post-test siklus I, dengan kenaikan sebesar 16 poin. Selain itu, ketuntasan klasikal juga meningkat dari 33% pada pra siklus menjadi 59% pada siklus I. Lonjakan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia secara efektif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan oleh dua observer menunjukkan bahwa perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia dinilai baik. Sebanyak 85% penilaian terhadap perencanaan masuk dalam kategori baik, sementara 15% masuk kategori cukup. Dalam pelaksanaan, observer menilai bahwa 90% aspek penggunaan multimedia tergolong baik, dan hanya 10% yang termasuk cukup. Hal ini memperlihatkan bahwa guru berhasil mengoptimalkan penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran.

Tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia juga sangat positif. Sebanyak 95% siswa merasa bahwa pembelajaran dengan multimedia sangat menarik dan mampu membuat mereka lebih fokus pada materi yang disampaikan. Sebaliknya, hanya 5% siswa yang menilai pembelajaran dengan multimedia sebatas menarik. Ini menunjukkan bahwa multimedia memiliki daya tarik yang tinggi dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Namun, temuan siklus I juga mengungkap beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Salah satunya adalah pentingnya menyampaikan tujuan pembelajaran secara lebih lengkap agar siswa memiliki panduan yang jelas dalam proses belajar. Selain itu, guru disarankan memberikan

kesempatan kepada semua kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi agar tercipta rasa keadilan di antara siswa. Hal ini penting untuk menjaga motivasi dan semangat belajar mereka.

Selain itu, soal-soal kuis yang disajikan dalam PowerPoint menarik perhatian siswa, tetapi batasan waktu penyajian menjadi kendala bagi beberapa siswa yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami soal. Sebagai solusi, soal-soal sebaiknya juga dicetak agar siswa dapat mereviu dan mengecek ulang saat diperlukan. Hal ini diharapkan dapat memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa dalam menjawab soal dengan lebih baik.

Setelah melakukan refleksi pada siklus pertama dan menemukan permasalahan yang harus ditindaklanjuti, tindakan siklus kedua dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru agama mempersiapkan multimedia yang terintegrasi dengan bahan ajar mengenai Mengenal Ketentuan-ketentuan Shalat. Media yang digunakan meliputi laptop, infocus, layar, speaker, presentasi PowerPoint, ponsel, serta berbagai konten seperti video, animasi, foto, lagu religius, dan game interaktif. Dalam persiapan tersebut, guru juga menyusun silabus, RPP, lembar kerja siswa, lembar observasi, serta soal pre-test dan post-test. Pengamatan dilakukan berdasarkan sepuluh aspek yang mencakup indikator ketersediaan, kesesuaian, integrasi dalam skenario, metode, pendekatan, dan penilaian.

Pada tahap tindakan, kegiatan pembelajaran dimulai dengan memasang peralatan multimedia dan melakukan appersepsi melalui tampilan layar lebar. Guru menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan dibahas menggunakan gambar dan foto terkait gerakan serta bacaan shalat. Setelah itu, siswa diberikan motivasi untuk konsisten mendirikan shalat, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang diproyeksikan di layar. Pre-test dilakukan dengan soal yang dipresentasikan melalui multimedia, sedangkan siswa menjawab pada lembaran kertas yang disediakan.

Kegiatan inti melibatkan penyajian materi secara interaktif melalui multimedia dengan kombinasi metode seperti teks, animasi, video, lagu, dan game. Setelah presentasi, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan dan menyelesaikan tugas yang terdapat pada lembar kerja selama 20 menit. Hasil diskusi dilaporkan oleh masing-masing kelompok, ditanggapi oleh kelompok lain, dan disimpulkan bersama dengan guru. Proses ini diakhiri dengan pengumpulan hasil diskusi kepada guru.

Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan soal post-test dengan format soal yang ditampilkan di layar dan tertera pada lembar jawaban. Guru memberikan tugas untuk mencari materi tambahan sebagai persiapan pertemuan berikutnya, lalu menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam. Sebagai bagian dari evaluasi, guru menyebarkan angket untuk menilai tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis multimedia. Observasi dan wawancara dengan observer dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata post-test mencapai 89, lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pre-test yang hanya 67. Ketuntasan klasikal meningkat dari 41% pada pre-test menjadi 94% pada post-test. Perbandingan antara hasil belajar siklus pertama dan kedua juga menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata siklus pertama 79 meningkat menjadi 89 pada siklus kedua. Selain itu, ketuntasan klasikal pada siklus pertama sebesar 59% meningkat menjadi 94% pada siklus kedua.

Pengamatan terhadap pelaksanaan siklus kedua menunjukkan bahwa guru agama berhasil memanfaatkan multimedia dengan sangat baik. Temuan penting lainnya adalah bahwa penggunaan game interaktif selama jeda mampu meningkatkan antusiasme siswa. Selain itu, keterampilan guru dalam menyajikan materi melalui multimedia menjadi nilai tambah yang signifikan, meskipun bagi guru yang kurang terampil, hal ini masih menjadi tantangan.

Siswa memberikan respons yang positif terhadap pembelajaran menggunakan multimedia, terutama dalam materi Kandungan Al-Qur'an tentang Meraih Kesuksesan dengan Berlomba-lomba dalam Kebaikan dan Etos Kerja. Hal ini menjadi motivasi bagi guru untuk terus mengembangkan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Namun, terdapat satu kekurangan dalam pengelompokan siswa yang tidak merata, karena terdapat kelompok yang terdiri dari dua siswa sementara kelompok lain berisi empat siswa.

Berdasarkan refleksi, diputuskan bahwa tidak perlu dilakukan siklus ketiga karena hasil dari siklus kedua sudah memuaskan. Penggunaan multimedia yang dilakukan oleh guru agama terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan-temuan positif ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dan dijadikan referensi bagi guru-guru lain untuk memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Pada siklus pertama, hasil pembelajaran menunjukkan adanya tantangan dalam penerapan multimedia. Hal ini tercermin dari ketuntasan klasikal sebesar 59% dengan nilai rata-rata 79. Sebagai langkah awal, meskipun hasilnya belum maksimal, penggunaan multimedia telah berhasil meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Berdasarkan teori belajar konstruktivis, siswa perlu diberi pengalaman belajar yang mendalam melalui berbagai media agar mereka dapat membangun pemahaman sendiri. Namun, pada siklus I, tampak bahwa perencanaan dan implementasi multimedia memerlukan perbaikan, terutama dalam variasi media dan penyusunan metode pembelajaran yang lebih interaktif.

Pada siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat signifikan dengan ketuntasan klasikal mencapai 94% dan rata-rata nilai meningkat dari 79 menjadi 89. Hal ini mengindikasikan bahwa perbaikan dalam siklus kedua, seperti penambahan variasi multimedia (animasi, lagu, video, game, dan lain-lain), lebih efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Berdasarkan teori motivasi belajar oleh Keller (ARCS Model), elemen perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran. Multimedia yang menarik perhatian dan relevan dengan kehidupan siswa memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pre-test ke post-test pada siklus kedua membuktikan efektivitas multimedia sebagai alat bantu pembelajaran. Secara teori, Mayer dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dapat membantu siswa memproses informasi melalui dual channel (visual dan verbal), yang memperkuat retensi dan pemahaman. Penyisipan video, animasi, dan teks dalam presentasi di siklus kedua memberikan stimulasi yang lebih komprehensif bagi siswa untuk mempelajari materi "Mengenal Ketentuan Shalat."

Antusiasme siswa pada siklus kedua juga diperkuat dengan penerapan game menarik sebagai jeda dalam proses pembelajaran. Teori Behaviorisme oleh Skinner menyatakan bahwa reinforcement (penguatan) melalui permainan atau aktivitas menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, guru tidak hanya mengajar secara monoton, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa tetap fokus dan termotivasi untuk belajar.

Dalam refleksi pada siklus kedua, ditemukan bahwa pengelompokan siswa yang tidak merata menjadi salah satu kelemahan. Berdasarkan teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)*, keberhasilan belajar dalam kelompok sangat dipengaruhi oleh interaksi antara siswa yang lebih mampu dengan siswa yang memerlukan bantuan. Oleh karena itu, distribusi jumlah dan kemampuan siswa dalam kelompok harus lebih merata untuk memastikan kolaborasi yang optimal dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan multimedia pada pembelajaran PAI dalam penelitian ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini sesuai dengan temuan Dale dalam *Cone of Experience*, yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa sehingga mereka lebih mampu memahami dan mengaplikasikan materi.

Selain itu, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa guru yang terampil dalam mengoperasikan multimedia dapat menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Sebaliknya, guru yang kurang terampil justru dapat menjadikan media sebagai penghambat. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam penguasaan teknologi menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung pembelajaran yang efektif sesuai perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil siklus pertama dan kedua, disimpulkan bahwa penggunaan multimedia tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan melibatkan berbagai teori pembelajaran, temuan ini menguatkan pentingnya inovasi dalam proses belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran agama yang kerap dianggap monoton oleh siswa.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dari siklus I ke siklus II, rata-rata nilai siswa meningkat dari 79 menjadi 89, ketuntasan klasikal dari 59% menjadi 94%, dan penggunaan multimedia terbukti meningkatkan motivasi, antusiasme, serta pemahaman siswa terhadap materi. Pengintegrasian elemen multimedia seperti teks, animasi, video, lagu, kuis, dan game menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Guru yang terampil menggunakan multimedia juga memiliki peran krusial dalam keberhasilan ini. Dengan hasil yang sangat memuaskan pada siklus II, tidak diperlukan tindakan siklus berikutnya. Kesimpulannya, multimedia adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart, and Winston.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Free Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.