

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAQ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTSN 7 MUARO JAMBI

Muhamad Zulfa Bilhaq¹, Minnah El-Widdah², A.A Musyafa³

^{1,2,3} UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email : muhamadzulfa021@gmail.com¹, muhamadzulfa021@gmail.com²,
muhamadzulfa021@gmail.com³

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih ditemukannya beberapa siswa yang memiliki hasil belajar rendah pada mata pelajaran Akidah Akhlaq di MTsN 7 Muaro Jambi. Kondisi ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa serta belum mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Akidah Akhlaq berbasis multimedia interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlaq di MTsN 7 Muaro Jambi, (2) bagaimana proses pengembangan bahan ajar Akidah Akhlaq yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dan (3) sejauh mana bahan ajar tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, uji coba terbatas, dan evaluasi. Partisipasi awal siswa dalam pembelajaran menunjukkan tingkat keaktifan dan pemahaman yang masih rendah. Proses pengembangan bahan ajar dilakukan melalui analisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan siswa sehingga menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, serta latihan soal. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan dan mendapatkan respons positif dari guru maupun siswa. Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji t diperoleh nilai t-hitung = 10,92, lebih besar dari t-tabel = 2,80, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar multimedia interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar Akidah Akhlaq berbasis multimedia interaktif secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA di MTsN 7 Muaro Jambi.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Multimedia Interaktif, Akidah Akhlaq, Hasil Belajar, R&D.

ABSTRACT: This study is motivated by the fact that several students still demonstrate low learning outcomes in the Akidah Akhlaq subject at MTsN 7 Muaro Jambi. This condition indicates that the teaching materials used have not fully met students' learning needs and have not optimally encouraged their active participation during the learning process. Therefore, this research aims to develop interactive multimedia-based teaching

materials for the Akidah Akhlaq subject to improve students' learning outcomes. The research problems include: (1) how students participate in Akidah Akhlaq learning at MTsN 7 Muaro Jambi, (2) how the teaching materials are developed to meet the students' needs, and (3) to what extent the developed teaching materials can improve students' learning outcomes. This study employed the Research and Development (R&D) method, consisting of needs analysis, design, product development, limited trials, and evaluation. Initial observations showed that students' participation, especially in terms of activeness and conceptual understanding, was still low. The development process was carried out through an analysis of learning conditions and student needs, resulting in interactive multimedia-based teaching materials that combine text, images, animations, and practice exercises. The trial results indicated that the developed teaching materials were feasible for use and received positive responses from both teachers and students. Based on statistical analysis using the t-test, the results showed that $t\text{-count} = 10.92$, which is greater than $t\text{-table} = 2.80$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is a significant difference between learning outcomes before and after the use of interactive multimedia-based teaching materials. This study concludes that the interactive multimedia-based Akidah Akhlaq teaching materials effectively improve the learning outcomes of class VIIA students at MTsN 7 Muaro Jambi.

Keywords: *Teaching Material Development, Interactive Multimedia, Akidah Akhlaq, Learning Outcomes, R&D.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting dalam kehidupan. Sebagai manusia yang selalu berkembang, Pendidikan merupakan suatu kebutuhan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan meningkatkan suatu kebiasaan. Pendidikan seseorang dimulai sejak lahir bahkan saat di dalam kandungan.

Salah satu komponen penting disaat pembelajaran adalah bahan ajar. Di dalam pembelajaran, sumber belajar utama dapat menggunakan buku teks tertulis, seperti buku, majalah, brosur, surat kabar, poster, dan informasi lepas, atau berupa lingkungan sekitar seperti lingkungan alam atau lingkungan sosial sehari – hari. Dalam hal ini, bahan kepustakaan atau rujukan (buku dan pedoman yang berkaitan dan sesuai) perlu dikumpulkan dan disiapkan oleh seorang guru yang akan menyusun materi guna mengembangkan silabus. Pencarian informasi mutakhir seperti multimedia dan internet. Dan, aktivitas siswa dalam penugasan dapat pula menjadi nilai tambah yang menguntungkan.

Disamping itu, ada juga bahan bacaan penunjang seperti jurnal, hasil penelitian, majalah, koran, brosur, serta alat pembelajaran yang terkait dengan indikator dan

kompetensi dasar yang ditetapkan. Sebagai bahan penunjang, dapat digunakan disket, kaset, atau CD yang berkaitan dengan bahan yang akan dipadukan. Dalam hal ini, guru dituntut untuk rajin dan kreatif mencari serta mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap pendidikan, pendayagunaan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi informasi, merupakan salah satu kemajuan teknologi yang bisa diterapkan dan dijadikan acuan dalam mengembangkan pengetahuan. TIK (teknologi informasi) berkembang dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Peran teknologi informasi sudah merambah ke segala bidang kehidupan, terlebih lagi dalam bidang pendidikan.¹

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan bahan ajar

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan mengembangkan. Dalam bidang teknologi dan pembelajaran, pengembangan memiliki arti yang lebih khusus sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.²

Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen. United nation conferences on trade and development (UNCTAD) menjelaskan penelitian dan pengembangan (R&D) terdiri dari empat jenis kegiatan, yaitu: penelitian dasar, penelitian terapan, pengembangan produk, dan proses pengembangan.³

¹ M.Sc Tuning Somantra Putra, Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc Gede Mahendra Dramawiguna, S.Kom., "Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada" 1, Nomor 2 (2013): 1–23.

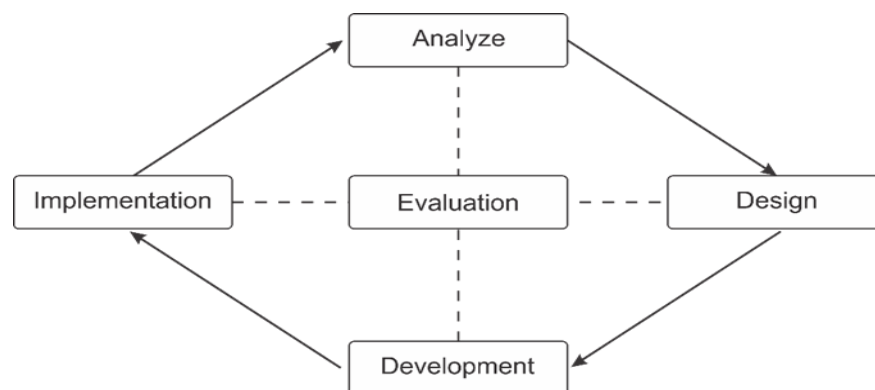
² punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, 3rd, cetakan ed. (jakarta: Prenada media, 2013).

³ Nusa Raha, *Research & development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).

Kata pengembangan memiliki banyak arti, diantaranya perubahan, pembaharuan, perluasan dan sebagainya. Dalam arti yang lazim, pengembangan berarti menunjuk pada suatu kegiatan yang menghasilkan cara baru setelah diadakan penilaian serta penyempurnaan seperlunya. Jadi yang dimaksud dengan penembangan adalah penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian penembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.⁴

Disini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yakni, analisis, design, development, implementation dan evaluasim seperti diagram dibawah ini :



2. Bahan ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan Ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencaai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.⁵

⁴ B. B. Seels & R. C. Richey, *Instructional Technology; The Definitions and Domains of the Fields* (Washington, DC: AECT, 1994).

⁵ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013).

Bahan ajar akan lahir dari sebuah rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dalam menulis bahan ajar, guru membutuhkan banyak sumber seperti buku referensi yang bisa didapatkan di toko buku maupun buku elektronik, surat kabar, majalah, dan juga hasil diskusi seminar yang diikuti. Kemampuan menulis dan mengembangkan bahan ide-ide pokok pikiran dari sebuah bahan ajar akan melatih guru berpikir komprehensif atas kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.

3. Karakteristik bahan ajar

Karakteristik bahan ajar yang khas yang membedakan dengan kegiatan belajar mengajar lain, yaitu:

- a. Menganut pendekatan sistem
- b. Mencakup satu satuan bahasan yang utuh sebagai pendukung tercapainya kompetensi tertentu.
- c. Merupakan perangkat utuh yang menyediakan segala alat, bahan dan cara untuk mencapai tujuan tertentu.
- d. Menyediakan alternatif-alternatif kegiatan belajar mengajar yang kaya dengan variasi, yang dapat dipilih pembelajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- e. Dapat digunakan pembelajar dengan atau tanpa bantuan pembelajar.
- f. Menyediakan seperangkat petunjuk penggunaan bagi pembelajar dan pembelajar
- g. Mencantumkan rasional dari setiap tindakan intruksioanl yang disarankan.

4. Jenis bahan ajar

Bahan ajar memiliki beragam jenis, ada yang cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa handout, buku modul, brosur, dan lembar kerja siswa (LKS).

Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, piringan hitam dan compact disc audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact discs dan film. Bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).

5. Landasan pengembangan bahan ajar

Ada beberapa landasan utama pengembangan kurikulum yang juga perlu diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar. Landasan tersebut diantaranya: landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan sosiologis.

6. tujuan dan prinsip pengembangan bahan ajar

Setiap kegiatan atau tindakan kependidikan selalu diarahkan pada tujuan tertentu. Adapun tujuan dilaksanakannya kegiatan pengembangan bahan ajar adalah:

- a. Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran
- b. Tersusunnya bahan ajar sesuai struktur isi mata pelajaran dengan karakteristiknya masing-masing.
- c. Tersintesakan dan terurutkannya topik-topik mata pelajaran sistematis dan logis
- d. Terbukanya peluang pengembangan bahan ajar secara kontinyu mengacu pada iptek.⁶

B. Mata pelajaran akidah akhlaq

Pendidikan Akidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan kebiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada peneguhan akidah disatu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.

Menurut bahasa Aqidah adalah ikatan, memintal, menetapkan, menguatkan, mengikat, dengan kuat, berpegang dengan teguh, yang dikuatkan dan yakin. Akidah merupakan hukum yang didalamnya tidak ada keraguan bagi orang yang menyakini. Secara istilah aqidah yaitu hal-hal yang wajib dibenarkan oleh hati dan jiwa merasa

⁶ Joseph Mbulu and Suhartono, *Pengembangan Bahan Ajar* (Malang: Laboratorium TEP FKIP UM, t.t, 2013).

tentram terhadapnya, sehingga menjadi suatu keyakinan yang kuat dan tidak ada keraguan di dalamnya.⁷

Sedangkan Akhlaq berasal dari bahasa arab jama' dari bentuk mufrodatnya “*khuluqun*” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Sedangkan menurut istilah adalah pengetahuan yang menjelaskan tentang baik dan buruk (benar dan salah), mengatur pergaulan manusia, dan menentukan tujuan akhir dari usaha dan pekerjaannya.⁸

Akhlaq tidak terlepas dari aqidah dan syariah. Oleh karena itu, akhlaq merupakan pola tingkah laku yang mengakumulasi aspek keyakinan dan ketaatan sehingga menggambarkan dalam perilaku yang baik. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran etika akhlak adalah upaya yang direncanakan dan sadar untuk mengajarkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimami Allah SWT. Ini diwujudkan dalam tindakan moral dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan instruksi, pelatihan, dan contoh yang baik.⁹

Dalam Al-Qur'an surat Hud ayat 120 mengatakan bahwa Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُنَبِّئُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَى لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: “Semua kisah rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu (Nabi Muhammad), yaitu kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu. Di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat, dan peringatan bagi orang-orang mukmin”. (QS. Hūd [11]:120).

C. Hasil belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam

⁷ Nur Hidayat, *Aqidah Akhlaq Dan Pembelajarannya*, 1st ed. (Yogyakarta: Ombak, 2015), <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/29905>.

⁸ Syarifah Habibah, “Akhlak Dan Etika Dalam Islam,” *Jurnal Syntax Admiration* 1, no. 4 (2015): 1081–93, <https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/7527>.

⁹ Kulsum, U. F. (2021). Penerapan Metode Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTs. Wustha “Al-Azizah” Godong Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2020/2021.

sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik).¹⁰

METODE PENELITIAN

Penelitian ini masuk kedalam jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹¹ Metode ini merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan.

Tahap penelitian dan pengembangan suatu sistem pembelajaran ataupun produk pendidikan dimulai dari merancang, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi. Produk atau model pembelajaran yang dikembangkan bermakna luas, karena tidak hanya memperhatikan permasalahan yang muncul namun juga melihat karakteristik peserta didik, guru, kesiapan sarana dan prasarana dan perangkat pendukung.

Sehingga dalam melakukan research and development (RnD) perlu mempertimbangkan seluruh komponen yang terlibat dari proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah terstruktur yang urut. Oleh karena itu terdapat berbagai macam model penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu sistem, model atau produk pendidikan sesuai dengan kebutuhan desainer pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan model bahan ajar ini adalah dengan ADDIE model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.¹²

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang digunakan pada model ini adalah berupa analyze (analisis), design (desain), development (mengembangkan), implementation (menerapkan) and evaluation (mengevaluasi). Model ini merupakan model yang sangat umum yang biasanya digunakan oleh para developer sistem dalam membangun sebuah sistem.¹³

¹⁰ Winkel W.S, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2004).

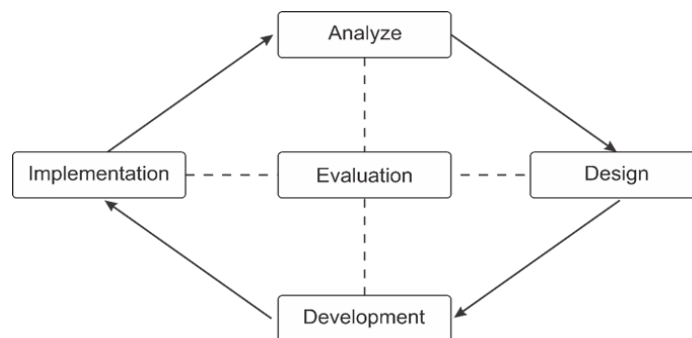
¹¹ Rd.Lokita Pramesti Dewi and Dkk, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. Efitra, cet. 1 (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia)

¹² Made Teguh dan Made Kirna. "Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model", *Undiksha, jurnal tidak diterbitkan*, hlm. 16

¹³ Marlon Leong and St Mulyana, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, 6th ed. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2013).

Fungsi dari model ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri. Model ADDIE merupakan salah satu dari sekian banyak model desain pembelajaran yang sistematis.

Seperti pada gambar dibawah ini tentang langkah-langkah pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIIA MTsN 7 Muaro Jambi didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya bahan ajar berbasis multimedia. Proses pengembangan bahan ajar multimedia Akidah Akhlaq terdiri dari lima tahapan yang berpacu pada model pengembangan ADDIE yakni: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation.

Tujuan dari pengembangan bahan ajar adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena pada pengembangan bahan ajar multimedia interaktif, siswa berupaya untuk belajar aktif dan menyenangkan dengan megoperasikan sendiri bahan ajar pada komputer, sehingga siswa tidak pasif dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar dikembangkan dengan menggunakan program Quiziz dan google form dikarenakan program ini mudah digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Materi yang disajikan pada bahan ajar dikembangkan berdasarkan Permenag nomor 000912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab.

Dalam penyusunan materi, ada beberapa sumber yang dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan bahan ajar. Selaian animasi dan audio, bahan ajar multiedia

interaktif dilengkapi dengan video dengan harapan agar pembelajaran lebih menyenangkan, dan soal latihan yang membantu siswa untuk mengukur kemampuan.

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan bahan ajar yang ditujukan kepada validator, maka dijelaskan:

- a. Skor 1 untuk penilaian tidak baik.
- b. Skor 2 untuk penilaian kurang baik.
- c. Skor 3 untuk penilaian baik.
- d. Skor 4 untuk penilaian sangat baik.

1. Analisa data validasi ahli materi Akidah Akhlaq

Data angket yang diperoleh dari ahli materi akidah akhlaq dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} X 100 \%$$
$$= 90 \%$$

Berdasarkan perolehan hasil diatas, menunjukkan bahwa presentase kelayakan materi bahan ajar sebesar 90%, berada pada kualifikasi sangat valid sehingga bahan ajar layak diuji coba tanpa adanya revisi.

2. Analisa data validasi ahli desain dan media

Data dari angket tanggapan ahli desain dan media pembelajaran diperoleh presentasi sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100 \%$$

$$P = \frac{38}{40} X 100 \%$$
$$= 95 \%$$

Berdasarkan perolehan hasil diatas, menunjukkan bahwa presentase kelayakan desain dan media pada bahan ajar sebesar %, berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu revisi.

3. Analisa data validasi ahli pembelajaran

Data dari angket tanggapan ahli desain dan media pembelajaran diperoleh presentasi sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100 \%$$

$$P = \frac{35}{40} X 100 \%$$
$$= 87,5 \%$$

Berdasarkan perolehan hasil diatas, menunjukkan bahwa presentase kelayakan pembelajaran pada bahan ajar sebesar 87,5%, berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu revisi.

4. Analisa data uji coba lapangan (nilai angket siswa)

Berdasarkan data uji coba produk bahan aja pada setiap komponen sebagaimana data yang telah dianalisis secara kuantitatif, maka diperoleh:

Hasil angket diperoleh dari hasil uji coba produk oleh siswa sebanyak

28 siswa kemudian diitung untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100 \%$$

$$P = \frac{919}{1040} X 100 \%$$
$$= 88,4 \%$$

berdasarkan perolehan hasil perhitungan diatas, maka diperoleh hasil resentasi sebesar 88,4 %.

5. Analisa hasil penggunaan bahan ajar(nilai post tes dan pre tes)

Produk pengembangan bahan ajar multmedia interaktif yang telah layak digunakan kemudian digunakan di lapangan dalam pembelajaran. Produk yang diuji cobakan ke siswa dengan jumlah koresponden sebanyak 28 koresponden. Paparan data yang diperoleh dari hasil uji lapangan diperoleh dari pre-test adalah 65,18 dan post-test adalah 83,39 yang dilihat dari rata-rata. Untuk lebih memperkuat hasil analisa, maka dilakukan dengan membuat hipotesis,

Ha : terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif Akidah Akhlaq

H_0 : tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlaq.

Setelah hipotesis, maka dilakukan perhitungan untuk mencari t-hitung dan membandingkan antara t-hitung dan t-tabel. Jika t-hitung lebih kecil dari t-tabel ($t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, namun apabila t-hitung lebih besar dari t-tabel ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Menentukan t-tabel, yang dilihat dari daftar tabel dengan signifikan 0,05 atau α 5% adalah 2,80.

Berikut adalah perhitungan data untuk mencari t-hitung dan kemudian membandingkan dengan t-tabel:

Tabel 4.14 hasil t-hitung

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test X1	Nilai Post-Test X2	gain (d)	$X_d (d-M_d)$	X^2d
1	Rftr	70	90	20	1.79	3.2041
2	Shira	65	80	15	-3.21	10.3041
3	Habibatul	60	80	20	1.79	3.2041
4	Divo	60	80	20	1.79	3.2041
5	Andhin	75	90	15	-3.21	10.3041
6	Tsabita	65	85	20	1.79	3.2041
7	Aisyah	80	85	5	-13.21	174.5041
8	Jihan	65	80	15	-3.21	10.3041
9	Regina	70	90	20	1.79	3.2041
10	Talita	65	80	15	-3.21	10.3041
11	Zahra	60	80	20	1.79	3.2041
12	Vino	65	80	15	-3.21	10.3041
13	Fawwaz	60	80	20	1.79	3.2041
14	Reza	75	85	10	-8.21	67.4041
15	Diko	70	95	25	6.79	46.1041
16	Narendra	65	80	15	-3.21	10.3041
17	Kenzie	65	85	20	1.79	3.2041
18	Nando	65	80	15	-3.21	10.3041
19	Angga	60	80	20	1.79	3.2041
20	Abil	55	80	25	6.79	46.1041
21	Riki	65	80	15	-3.21	10.3041
22	Alif	65	85	20	1.79	3.2041
23	Gilang	50	80	30	11.79	139.0041
24	Farhan	70	90	20	1.79	3.2041
25	M. Hfs	70	85	15	-3.21	10.3041
26	Imron	60	80	20	1.79	3.2041
27	Hafiz	65	80	15	-3.21	10.3041
28	Risky	65	90	25	6.79	46.1041
jumlah		1825	2335	510	0.12	660.7148
Rata-rata		65.18	83.39			

$$\text{Rumus : } t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Diketahui :

N=28 (jumlah siswa)

$$MD = \frac{\sum d}{N} = \frac{510}{28} = 18,21$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{18,21}{\frac{\sqrt{1260,7}}{28(28-1) = 28(27)}} \\ &= \frac{18,21}{\frac{\sqrt{1260,7}}{756}} \\ &= \frac{18,21}{1,667} \\ &= \mathbf{10,92} \end{aligned}$$

Dari hasil perolehan data, diperkuat juga dengan analisis *t-test* yang menunjukkan bahwa *t-hitung* = 10,92 dan lebih besar dari *t-tabel* = 2,80. Hasil perhitungan dengan analisis *t-test* dapat ditarik kesimpulan bahwa *H₀* ditolak dan *H_a* diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan bahan ajar multimedia interaktif Akidah Akhlaq dan ditarik kesimpulan bahan ajar Akidah Akhlaq berbasis multimedia iteraktif mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA pada materi Akidah Akhlaq.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan bahan ajar dan hasil validasi serta uji coba lapangan, dapat dipaparkan bahwa pengembangan bahan ajar akidah akhlaq berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII MTs dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, yang pertama adalah analysis (analisis) yakni dengan menganalisis kebutuhan, kompetensi dan analisis karakteristik siswa.

Kedua adalah desain (perancangan) yakni pengumpulan data berupa materi dan pembuatan flowchart atau diagram alir sebagai rancangan sebelum dikembangkan. Ketiga

adalah developpment (pengembangan) yakni setelah prototype bahan ajar selesai dikembangkan dengan aplikasi berbasis web yakni Canva dan Quiziz, maka dilakukan validasi yang mencakup ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran Akidah Akhlaq. Hasil validasi menghasilkan berbagai masukan melalui angket terbuka maupun wawancara langsung. Selanjutnya berdasarkan masukan-masukan yang diberikan, dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk bahan ajar.

Keempat adalah implementation (implementasi) yakni menerapkan bahan ajar di lapangan dengan jumlah 28 siswa dan mengetahui tingkat kemenarikan bahan ajar.

Terakhir evaluation (evaluasi) adalah mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Tingkat kevalidan bahan ajar multimedia interaktif yang diperoleh dari validasi oleh ahli materi sebanyak 90%, ahli desain media sebanyak 90% dan ahli pembelajaran diperoleh 87,5%. Sedangkan tingkat kemenarikan bahan ajar diperoleh sebanyak 88,4%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan maka pengembangan bahan ajar Akidah Akhlaq berbasis multimedia interaktif dinyatakan valid.

Sesuai dengan tujuan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlaq berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka penggunaan bahan ajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-A MTs Negeri 7 Muaro Jambi dibuktikan dengan perolehan hasil rata-rata pre-test 65,18 dan post-test 85,39 dan dengan diterimanya hipotesis alternatif dengan perhitungan t-tabel lebih besar dari t-hitung yakni $10.92 > 2,80$. Penggunaan bahan ajar secara interaktif dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks dan grafik.

Kelemahan bahan ajar multimedia interaktif ini adalah penggunaannya harus didukung oleh koneksi internet yang stabil, melihat kendala yang sering terjadi di wilayah penelitian sering terjadi pemadaman lampu ini menjadi sedikit kendala. Sedangkan kelebihan bahan ajar ini adalah terdapat berbagai macam komponen yaitu gambar, uji tes, suara, teks sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membelajarkan dirinya sendiri dan membantu guru dalam KBM.

DAFTAR PUSTAKA

- Habibah, Syarifah. “Akhlaq Dan Etika Dalam Islam.” *Jurnal Syntax Admiration* 1, no. 4 (2015): 1081–93. <https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/7527>.
- Hidayat, Nur. *Akidah Akhlaq Dan Pembelajarannya*. 1st ed. Yogyakarta: Ombak, 2015. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/29905>.
- Lestari, Ika. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata, 2013.
- Mbulu, Joseph, and Suhartono. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Laboratorium TEP FKIP UM, t.t, 2013.
- setyosari, punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. 3rd, cetakan ed. jakarta: Prenada media, 2013.
- Tuning Somantra Putra, Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc Gede Mahendra Dramawiguna, S.Kom., M.Sc. “Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada” 1, Nomor 2 (2013): 1–23.
- W.S, Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2004.
- Rd.Lokita Pramesti Dewi and Dkk, Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan, ed. Efitra, cet. 1 (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia)
- Made Tegeh dan Made Kirna. “Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model”, Undiksha, jurnal tidak diterbitkan, hlm. 16
- Marlon Leong and St Mulyana, Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran, 6th ed. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2013).