

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKTIF (AKIDAH AKHLAK INOVATIF) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI AKIDAH AKHLAK DI KELAS VIII MTS BAHRUL ULUM TAMBAKBERAS JOMBANG

^{1*} Mely Shofaul Husna, ² Khoirun Nisa', ³ Wahyudi

¹²³ Universitas KH. Abd. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, Indonesia

^{1*} melyshf@gmail.com, ² neesaalkhoirot@unwaha.ac.id,

³ wahyudi@unwaha.ac.id

Tanggal Submitt: 12-03-2024 Tanggal diterima: 26-11-2024 Tanggal Terbit: 30-12-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Aktif (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif pada materi Akidah Akhlak bab "Adab bermedia sosial dalam pandangan Islam" dapat menjadi inovasi pembelajaran di era digital. Harapannya agar mutu pembelajaran bagi guru serta minat belajar siswa dapat meningkat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) yang dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE, meliputi: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, lembar validasi media, lembar validasi materi, dan angket respon siswa. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh validator media dan materi, validasi media menghasilkan nilai 92% dengan kategori "sangat baik" dan validasi materi menghasilkan nilai 93% dengan kategori "sangat baik". Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diuji coba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan skor 85% dengan kategori "sangat menarik". Dengan demikian produk media pembelajaran AKTIF berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs materi "Adab bermedia sosial" yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak dan siswa tertarik menggunakannya.

Kata kunci: Akidah Akhlak, Media Pembelajaran, Media AKTIF, Multimedia Interaktif.

Abstract: This research aims to produce an AKTIF learning media product (Innovative Aqidah Akhlak) Based on Interactive Multimedia on the Aqidah Akhlak material in the chapter "Social media etiquette from an Islamic perspective" that can be a learning innovation in the digital era. The hope is that the quality of learning for teachers and students' interest in learning can increase. The method used in this research is Research and Development (R&D) research which was developed using the five steps of the ADDIE development model, including: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection techniques used were interviews, media validation sheets, material validation sheets, and student response questionnaires. Based on the validation carried out by media and material validators, media validation produced a score of 92% in the "very good" category and material validation produced a score of 93% in the "very good" category. The validation results show that the learning media product is worthy of being tested on students. The results of the field trial produced a score of 85% in the "very interesting" category. Thus, the AKTIF learning media product based on interactive multimedia in the subject of moral beliefs in class VIII MTs, the material "Manners using social media" created by researchers, is suitable for use in the learning process of Moral Aqidah and students are interested in using it.

Keywords: Moral Creeds, Learning media, AKTIF Media, Interactive Multimedia.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi dasar bagi kehidupan manusia. Setiap anak sejak usia dini belajar untuk mengembangkan dan menggunakan kekuatan mental, moral, dan fisik mereka. Semua itu mereka peroleh melalui pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi anak karena dapat mendidik anak mencapai impiannya.¹ Salah satu pendidikan yang penting dipupuk sejak dini untuk umat muslim adalah pendidikan agama islam, terutama pendidikan Akidah Akhlak yang membekali anak untuk senantiasa menjaga moral, spiritual dan etika.

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menambah keyakinan seorang hamba kepada tuhan, yakni Allah SWT. serta meningkatkan perilaku terpuji yang sesuai dengan Al-Qur'an dan sunnah dalam bidang pembelajaran. Pembahasan tentang Akidah Akhlak ini penting agar memiliki pengetahuan dan pemahaman yang utuh berdasarkan keimanan.² Pendidikan Akidah Akhlak didalamnya memberikan dukungan spiritual untuk manusia agar dapat menjadi insan yang baik budi pekertinya, yang memiliki etika baik, yang menjaga hubungan kemanusiaan dan ketuhanan, yang bisa lebih menghargai ciptaan-ciptaan Allah dan yang terpenting adalah agar manusia lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Problematika akhlak pada masa kini datang dari berbagai aspek. Diantaranya yakni dalam aspek lingkungan sosial dan media sosial. Hal itu dapat memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan akhlak, seperti nilai-nilai materialisme, hedonisme, dan individualisme yang dapat menggeser nilai-nilai moral, spiritual dan etika.³ Hal tersebut tidak dapat dipungkiri salah satu faktornya adalah karena dampak adanya kemajuan zaman digital. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan dasar ilmu dan penguatan untuk mengurangi penggeseran nilai-nilai moral, spiritual dan etika.

Pesatnya kemajuan digital yang terjadi disegala bidang diseluruh dunia saat ini telah mengejutkan berbagai pihak, seperti kemajuan teknologi pada bidang Pendidikan. Pendidikan saat ini sudah terbilang cukup berkembang. Dibuktikan dengan munculnya berbagai macam metode dan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran multimedia, video pembelajaran, dan masih banyak lagi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi

¹ Abu Bakar Siddiq and Satria Riki Mustafa, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pai," *Riau Journal of Computer Science* 9, no. 1 (2023): 45–52.

² Ardi Sahrul Arizal and others, 'Pendidikan Akidah Akhlak Dengan Metode Brain Based Learning', *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4.1 (2019), 61.

³ Salman Yafi and others, 'Pengembangan Materi Akidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial', *Journal of Education Research*, 5.1 (2024), 187–203.

proses pembelajaran.⁴ Namun sangat disayangkan, tidak semua guru dapat memanfaatkan perkembangan digital zaman sekarang. Masih banyak guru yang mengajar hanya dengan metode konvensional yang hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak sebagai medianya.⁵ Hal tersebut menjadikan tidak semua peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dan wawasan yang diterima siswa hanya sebatas apa yang disampaikan oleh guru.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam melaksanakan pembelajaran agama. Hal tersebut diakibatkan karena sebagian guru masih kurang menguasai teknologi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga kurang. Sehingga pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode ceramah dan terkesan monoton. Oleh karena itu, siswa hanya mampu menyerap materi sesuai dengan apa yang disampaikan oleh guru dan apa yang ada di buku cetak. Dengan demikian, wawasan yang didapat oleh siswa hanya sebatas apa yang telah dijelaskan guru dan yang telah dipelajari di buku cetak tersebut. Tidak hanya itu, hal yang terkesan monoton tersebut juga menjadikan minat serta hasil belajar siswa rendah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni pembelajaran dengan media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang interaktif, aktif, efektif dan efisien.⁶ Peranan media pembelajaran dapat difungsikan apabila dalam pembelajaran terdapat sebuah proses belajar dan interaksi atau disebut juga proses komunikasi yang dibangun antara guru dengan siswa⁷. Dalam pengembangan media pembelajaran ini sangat berdampak positif bagi para Bapak/Ibu Guru dalam membantu proses belajar dan mengajar.⁸ Selain bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi siswa, metode mengajar menggunakan media pembelajaran juga akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru

⁴ Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran*, (klaten: Tahta Media Group, 2021), 10.

⁵ Shofiana Rohmah and I Made Teguh, "Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar PAI," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 2 (2022): 215–224.

⁶ Hani Darmayanti, "MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Jurnal Edukatif* V, no. 1 (2019): 58–65.

⁷ Setria Utama Rizal Isma Nastiti Maharani M. Nizar Ramadhan Dwi Wisuda Rizqiawan Jodi Abdurachman Damayant, *Media Pembelajaran* (Bekasi, 2016), [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf).

⁸ Siddiq, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pai*, 46.

tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran⁹. Penggunaan media membuat proses interaksi, komunikasi dan penyampaian materi antara pendidik dan anak didik dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Seiring dengan berkembangnya teknologi, zaman sekarang telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan adalah multimedia interaktif yang lebih inovatif dan efektif karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, video, animasi, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan.¹⁰

Sebagai bentuk pemanfaatan teknologi multimedia interaktif untuk media pembelajaran, para pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media tersebut agar lebih menarik dan menyenangkan supaya anak didik dapat lebih fokus dalam belajar. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTS Bahrul Ulum Tambakberas Jombang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, teori *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan dan kevalidan produk tersebut¹¹. Sedangkan menurut Seals dan Richey Penelitian pengembangan merupakan suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas¹². Penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada yang kemudian dilakukan uji validitas oleh pihak yang ahli dalam bidangnya untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan disini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah model desain pengembangan yang terdiri dari 5

⁹ AB. Dimas Ghimby, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Agustus 2020 Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii" (Skripsi: Institut Agama Islam Jember, 2020), 31.

¹⁰ Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih - Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (2018): 68.

¹¹ Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: PT Alfabeta, 407.

¹² Okpatrioka, 'Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), 89.

prosedur yaitu *Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*.¹³ Selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun subjek penelitian pengembangan ini adalah 1 validator ahli media, 1 validator ahli materi, serta subjek uji coba sebanyak 20 orang siswa. Penelitian dilakukan pada 4 Mei 2024. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner dan wawancara kepada subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis

Hasil analisis dari penelitian yang dilakukan pada kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang pada tanggal 04 Mei 2024 adalah siswa membutuhkan media yang menarik, agar siswa tertarik dan fokus untuk belajar, selain itu juga agar tidak jenuh dan mengantuk saat mempelajari mata pelajaran akidah akhlak. Dengan media pembelajaran, siswa juga dapat langsung tergambar dalam pikirannya apa yang dimaksudkan oleh guru, tidak hanya dalam angan-angan saja. Dengan demikian, peneliti sebisa mungkin memberikan inovasi pembelajaran yang terbaik dan yang inovatif sebagai media pembelajaran akidah akhlak, karena siswa di era digital perlu tetap aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis untuk memahami kebutuhan siswa akan pembelajaran akidah akhlak. Pada bagian ini peneliti mewawancarai guru akidah akhlak dan memberikan angket untuk siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

2. Hasil Desain

Pada tahapan desain, peneliti mulai membuat dan mengembangkan produk berupa aplikasi pembelajaran. Setelah melakukan analisis, peneliti membuat produk yang dibutuhkan oleh peserta didik, yaitu media pembelajaran AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif). Produk ini dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Hyperlink Power Point. Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media visual. Power Point adalah software yang digunakan untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Hyperlink adalah alat untuk menghubungkan satu slide dengan slide lainnya agar memudahkan siswa melihat dan mengetahui tulisan dan gambar. Produk ini terhubung dengan aplikasi wordwall yang berisi berbagai soal pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, serta aplikasi YouTube untuk memahami materi lebih luas. Dengan memanfaatkan beberapa teknologi tersebut, peneliti menciptakan

¹³ Albet Maydiantoro, "MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT," no. 10 (2019).

multimedia interaktif yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan

Langkah selanjutnya adalah pengembangan (*Development*). Dalam langkah ini, setelah produk dirancang oleh peneliti, produk dan bahan materi harus dikonsultasikan untuk divalidasi. Ahli validasi dalam pengembangan produk ini terdiri dari satu ahli materi dan satu ahli media.

Penilaian atau validasi dilakukan dengan mengisi angket validitas ahli materi dan ahli media pembelajaran yang disusun dengan skala likert (dibagi dalam lima skala) yaitu sangat baik (SB) dengan skor 5, baik (B) dengan skor 4, cukup baik (C) dengan skor 3, kurang baik (K) dengan skor 2, dan tidak baik (K) dengan skor 1. Angket validitas ahli media dan ahli materi terdiri dari 15 butir pernyataan yang terbagi dalam 5 komponen yaitu desain *layout*, *tipografi*, *image*, *packing*, *navigasi*. Adapun komponen dalam angket ahli materi yaitu relevansi materi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, kesesuaian sajian dengan tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas materi dan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Data penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa yang terkumpul dianalisis dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase, atau dapat ditulis dengan rumus berikut:¹⁴

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

P : Persentase barang

f : Skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N : Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan.

Dalam mengidentifikasi validasi ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII, peneliti menggunakan lima kategori yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Kelayakan Produk atau Media.¹⁵

PERSENTASE	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak

¹⁴ Riduwan, *Dasar-dasar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2010,) 39.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm.

61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Setelah melakukan validasi, produk yang dikembangkan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Komponen	Skor
1.	Desain Tata Letak	9
2.	Teks	13
3.	Foto	24
5.	Packing	9
6.	Penggunaan Navigasi dan interaktif link	14
SUM		69
TOTAL		92

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu $5 \times 15 = 75$

Jadi presentasi kelayakan ahli media adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{69}{75} \times 100 = 92\%$$

Hasil dari validasi ahli media adalah 92%. Artinya hasil lembar validasi media tentang media AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) berdasarkan ahli media adalah sangat layak diuji coba.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Komponen	Skor
1.	Relevansi	33
2.	Keakuratan	9
3.	Kelengkapan Sajian	5
4.	Konsep Dasar Materi	9
5.	Kesesuaian Sajian	14
SUM		70
TOTAL		93

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu $5 \times 15 = 75$

Jadi presentasi kelayakan ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{70}{75} \times 100 = 93\%$$

Hasil dari validasi ahli materi adalah 93% (dibulatkan). Artinya hasil lembar validasi materi tentang media AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) berdasarkan ahli materi adalah sangat layak diuji coba.

4. Hasil Implementasi

Langkah keempat adalah realisasi (*Implementation*) kepada siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang setelah produk divalidasi dan dinyatakan efektif. Awalnya peneliti memperkenalkan produk tentang mata pelajaran akidah akhlak, menjelaskan produk dan kegunaannya dan mengamati siswa yang menggunakan produk. Kemudian peneliti mengajukan angket untuk mengetahui respon mereka tentang media pembelajaran yang digunakan.

Penilaian lembar respon untuk siswa terdiri dari 10 butir pernyataan positif yang disusun dengan skala likert yang dibagi dalam empat skala. yaitu sangat setuju (SS) dengan skor 4, setuju (S) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, digunakan angket yang disusun berdasarkan indikator struktur navigasi/ kemudahan mengoperasikan, tampilan, bahasa, kesesuaian materi, dan ketertarikan terhadap media pembelajaran.

Data yang diperoleh kemudian dianalisa secara deskriptif kuantitatif yaitu dilakukan perhitungan dengan menggunakan distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan, yang menggunakan rumus:¹⁶

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

P : Persentase barang

f : Skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N : Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan.

Dalam mengidentifikasi respon siswa terhadap media pembelajaran AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII, peneliti menggunakan lima kategori yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Skala Persentase

Persentase Pencapaian (%)	Kriteria Penilaian Respon Siswa
81 – 100	Sangat Menarik
61 – 80	Menarik
41 – 60	Cukup Menarik

¹⁶ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm 43.

21 – 40	Kurang Menarik
0 – 21	Sangat Kurang Menarik

Uji coba dilakukan pada 20 siswa di ruangan kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Hasil dari uji coba tersebut, respon siswa terhadap produk media pembelajaran AKTIF memperoleh jumlah skor 680 dengan rata-rata 85. Dengan perhitungan sebagai berikut: Skor maksimum didapatkan berdasarkan bobot tertinggi. dengan rumus: (jumlah responden x (dikalikan) bobot tertinggi)¹⁷, pada penelitian ini jumlah responden angket adalah 20 sementara skor bobot tertinggi yaitu 4. Jadi, skor maksimumnya adalah $20 \times 4 = 80$.

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{680}{80} \times 100 = 85\%$$

Berdasarkan tabel diatas, hasil akhir yang diperoleh adalah 85%. Dapat disimpulkan bahwa media ini masuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Maka aplikasi AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) bisa digunakan untuk media pembelajaran dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

5. Hasil Evaluasi

Langkah terakhir yakni mengevaluasi (*Evaluation*). Yang dimaksud dalam evaluasi penelitian ini yaitu evaluasi tentang pencapaian *finishing* dan perubahan pada berbagai tahapan proses pengembangan produk. Penilaian didasarkan pada penilaian validator terhadap keunggulan produk, materi yang dimasukkan, dilanjutkan dengan angket data yang diajukan kepada siswa.

Berdasarkan hasil validasi, produk ini sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang untuk lebih maksimal dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun hasil angket respon siswa, produk ini sangat menarik menurut siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang karena terdapat elemen-elemen yang dapat membantu pembelajaran bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengembangan media pembelajaran AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII” maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Proses pengembangan media pembelajaran AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) berbasis

¹⁷ Kardiyah, Studi Komparasi Akhlak Siswa Boarding School D an Non Boarding D i Sma Al - Ma'soem Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu', 2015, 30-42.

multimedia interaktif pada materi adab bermedia sosial dalam pandangan islam mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yang terdiri dari *Analisis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Pengembangan media pembelajaran AKTIF (Akidah Akhlak Inovatif) berbasis multimedia interaktif ini divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Serta diujicobakan untuk mengetahui respon siswa melalui angket. Hasil validasi dari pengembangan dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran AKTIF ini sangat layak untuk diujicobakan dan digunakan di kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran AKTIF serta untuk mengetahui respon siswa terhadap media AKTIF. Kelayakan media layak diuji coba berdasarkan: Hasil validasi media memperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori "sangat layak". Hasil validasi materi memperoleh nilai sebesar 93% (dibulatkan) dengan kategori "sangat layak". Dan dari uji coba tersebut mendapatkan hasil angket untuk mengetahui respon siswa yakni sebesar 85% dengan kategori "sangat menarik". Berdasarkan hasil diatas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa tertarik belajar mata pelajaran akidah akhlak pada bab adab bersosial media dalam pandangan islam menggunakan media pembelajaran AKTIF berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, M Sayyidul, and Moh. Solikul Hadi, 'Integral Values in Madrasah: To Foster Community Trust in Education', *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 5.2 (2020), 160 <<https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i2.2736>>
- Anjas Pratiwi, and M. Solikul Hadi, 'The Urgence of Siti Bariyah's Thinking in Islamic Education 5.0', *Journal of Contemporary Islamic Education*, 2.2 (2022), 147-65 <<https://doi.org/10.25217/jcie.v2i2.2579>>
- Arizal, Ardi Sahrul, Alda Rizka Fatkhia, Cut Zahiya Listy Humairah, Arif Sugianto, Muhammad Aziz Umar, and Isma Yulia. "Pendidikan Akidah Akhlak Dengan Metode Brain Based Learning." *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 61.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara. 2002.
- Darmayanti, Hani. "MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Jurnal Edukatif* V, no. 1 (2019): 58-65.
- Ghimby, AB. Dimas, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Agustus 2020 Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii' (Institut Agama Islam Jember, 2020) <<http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/4900>>
- Hadi, Moh. Solikul, 'Implementasi Model Pengembangan Multiple Intellegence Dalam Meningkatkan Kecerdasan Natural Peserta Didik Melalui Metode Project

Based Learning Di Kelas X Manpk Yogyakarta Pada Mata Pelajaran Fikih', 2018, 152 <<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/33289/>>

- Hadi, Moh. Solikul, M. Sayyidul Abrori, and Dwi Noviatul Zahra, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas X Semester Genap Di Man 1 Yogyakarta', *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3.2 (2020), 148 <<https://doi.org/10.24127/att.v3i2.1123>>
- Hadi, Moh Solikul, Abdul Kahfi Amrullah, and Khoerul Anwar, 'Journal of Islamic Scriptures in Non-Arabic Societies Membentuk Peserta Didik Menjadi Pribadi Ulul Al-Bab Prespektif', 1.1 (2024), 61–62 <https://doi.org/10.51214/bip.v4i3.1181>
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 1st edn (klaten, 2021)
- Iii, B A B, and A Desain Penelitian. "Kardiyah, 2015 Studi Komparasi Akhlak Siswa Boarding School D an Non Boarding D i Sma Al - Ma'soem Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu" (2015): 30–42.
- Kurniawati, Inung Diah, and Sekreningsih - Nita. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (2018): 68.
- Maydiantoro, Albet. "MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)," no. 10 (2019).
- Moh. Solikul Hadi, Muhammad Nuril Anam, M. Sayyidul Abrori, 'Reconstruction Of Martin Heidegger's Thinking Existentialism Model on Education InThe Industrial Era 4.0', *Journal of Research in Islamic Education*, 03.02 (2021), 47–58 <https://doi.org/10.25217/jrie.v3i2.2029>
- Moh. Solikul Hadi, Dkk, 'Efektifitas Instrumen Penilaian Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Di Smk Muhammadiyah Mlati Yogyakarta', *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4.1 (2024), 28–34 <https://doi.org/10.51214/bip.v2i2.427>
- Okpatrioka. 'Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), 89
- Riduwan. *Dasar-dasar Statistik*. (Bandung: Alfabeta. 2010).
- Rohmah, Shofiana, and I Made Tegeh. "Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar PAI." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 2 (2022): 215–224.
- Setria Utama Rizal Isma Nastiti Maharani M. Nizar Ramadhan Dwi Wisuda Rizqiawan Jodi Abdurachman Damayant. *Media Pembelajaran*. Bekasi, 2016. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf>
- Siddiq, Abu Bakar, and Satria Riki Mustafa. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pai." *Riau Journal of Computer Science* 9, no. 1 (2023): 45–52.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Mely Shofaul Husna, Khoirun Nisa', Wahyudi, *Pengembangan Media Pembelajaran Aktif (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Akidah Akhlak Di Kelas Viii Mts Bahrul Ulum Tambakberas Jombang*

2010).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta. (2016).

Yafi, Salman, Ahmad Aziz, Ilham Jaya Putra, and Sasmi Nelwati. "Pengembangan Materi Akidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial." *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2024): 187–203. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/353-357>.