

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING  
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEMUHAMMADIYAHAN  
SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 GRESIK**

**Taufiq Fannani**

*Fakultas Agama Islam*

*Universitas Muhammadiyah Gresik*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis project-based learning dalam pembelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan dan implementasi di kelas. Proses pengembangan mengadopsi model alur pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) oleh Lee & Owens. Produk hasil pengembangan ini berupa Program pembelajaran multimedia interaktif dengan program Adobe Flash CS6 didominasi design background, teks, dan musik yang dapat dijalankan di komputer atau laptop tanpa menginstall master dari Adobe Flash CS6 dan juga di publish dalam bentuk file swf.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, project-based learning, kemuhammadiyah*

## **PENDAHULUAN**

**B**eriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yakni melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang sengaja dirancang, dipilih, dan digunakan secara terpadu. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melahirkan berbagai macam dan jenis perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang dapat membantu manusia dalam melaksanakan tugasnya. Salah satu produk dari ilmu pengetahuan dan teknologi adalah peralatan komputer beserta program aplikasinya. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran dikenal sebagai “Computer Assisted Instruction (CAI)” digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu tugas tenaga pendidik dalam menyampaikan suatu konsep.

Pengamatan yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah pada kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik tampak bahwa minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Selain karena penyajian materi pembelajaran kurang inovatif, juga bagi sebagian peserta didik, yang berasal dari SD dan SMP Muhammadiyah, pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah merupakan pembelajaran yang sudah mereka dapatkan sebelumnya

sehingga mempengaruhi minat belajar pada pelajaran tersebut.

Berdasarkan hal-hal diatas, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dengan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kemuhammadiyah pada peserta didik.

## **LANDASAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran yang juga mempunyai berbagai manfaat antara lain membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata, media pembelajaran juga membuat proses interaksi, komunikasi dan penyampaian materi antara guru dan siswa agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Secara lebih khususnya, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

### **Multimedia**

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Atau kombinasi dari

paling sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafis, dan gambar. Atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Multimedia adalah suatu media yang terdiri dari beberapa media pendukung dan secara keseluruhan membentuk satu kesatuan media yang saling terkait untuk menambah arti dan manfaat terhadap user dari kegunaan media tersebut.

### **Project-Based Learning**

Model pembelajaran Project-based adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

### **Pendidikan Kemuhammadiyah**

Pendidikan Kemuhammadiyah adalah sarana untuk penyampaian pendidikan Muhammadiyah. Tujuan pendidikan Muhammadiyah tentunya selalu berhubungan dengan pandangan hidup yang dianut oleh organisasi Muhammadiyah itu sendiri. Kemuhammadiyah dijadikan mata pelajaran pokok dengan tujuan agar dapat diamati, dipahami dan dihayati oleh setiap peserta didik. Selain itu diharapkan agar

kelak peserta didik bersedia dengan suka rela mengamalkan berbagai prinsip keyakinan dan cita-cita persyarikatan Muhammadiyah.

Ruang lingkup dari pendidikan Kemuhammadiyah adalah segala hal yang menyangkut persyarikatan Muhammadiyah. Di dalamnya memuat segala aspek tentang seluk-beluk Muhammadiyah, antara lain: aspek sejarah berdirinya, organisasi, perjuangan, amal usaha dan tokoh-tokoh pemimpinya. Semua dipelajari secara bulat, menyeluruh, dan integral tentang Muhammadiyah.

### **Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran multimedia menurut Lee & Owens adalah sebuah siklus pengembangan dengan alur ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi)[8]

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan pengembangan objek penelitian menggunakan model alur pengembangan ADDIE, merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, yang diadaptasi dari Lee & Owens. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk hasil pengem-

bangun dan menguji kelayakan produk tersebut kepada penguji yang ahli di bidang materi dan media.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian bertempat di SMA Muhammadiyah 1 Gresik, beralamatkan di Jl. KH. Kholil No. 90 Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik kode pos 61115.

### **Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Data Subjek merupakan data penelitian berupa opini, sikap, pengalaman atau karakteristik dari seseorang atau sekelompok orang yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini data subjek adalah hasil interview dengan responden.

2. Data fisik merupakan jenis data penelitian yang berupa objek atau benda fisik. Data fisik dalam penelitian ini berupa data bangunan SMA Muhammadiyah 1 Gresik dan buku ajar Pendidikan Kemuhammadiyah.

3. Data dokumenter yaitu data penelitian berupa faktur, jurnal, surat-surat, memo, atau notulen. Data dokumenter dalam penelitian ini berupa arsip yang digunakan peneliti guna mendukung proses penelitian berlangsung, diantaranya: 1) kuisisioner yang dibagikan kepada subjek, 2) teks wawancara yang diajukan kepada guru, 3) hasil uji respon siswa, 4) hasil uji kelayakan oleh guru, 5) hasil uji kelayakan oleh ahli media.

### **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini, antara lain:

1. Data primer merupakan jenis data penelitian selama proses kebutuhan analisis yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan antara lain: observasi partisipatif dan wawancara mendalam.

2. Data sekunder berupa dokumentasi yaitu jenis data yang diperoleh peneliti dari menganalisis subjek juga selama kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis project-based learning berlangsung.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis kualitatif dengan mendeskripsikan program pengembangan materi ajar Pendidikan Kemuhammadiyah dalam media pembelajaran multimedia mengikuti lima tahapan model pengembangan ADDIE oleh Lee & Owens.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Kebutuhan**

Pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti terkait ketersediaan media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Gresik sebenarnya cukup memadai, seperti modul,

LKS, computer, LCD, dan Proyektor sudah ada. Berdasarkan keterangan yang diberikan oleh guru Kemuhmadiyah, sebenarnya dalam kegiatan proses pembelajaran sudah menggunakan media elektronik meskipun tidak sering. Namun, beliau menyatakan hanya terbatas dalam pengoperasian dan penggunaan Power Point presentation. Pembelajaran Kemuhmadiyah perlu divariasikan agar tidak mengalami kejenuhan, sehingga beliau menggunakan metode-metode yang berbeda setiap kali mengajar di kelas. Berdasarkan hal ini maka peneliti berusaha melakukan pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dengan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kemuhmadiyah para peserta didik.

### **Desain Pengembangan**

Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu bab sejarah muhammadiyah pada mata pelajaran Pendidikan Kemuhmadiyah yang memuat unsur sejarah muhammadiyah diambil dari buku paket yang digunakan oleh sekolah tersebut juga berdasarkan silabus maupun RPP yang digunakan. Prosedur materi yang dikembangkan ialah: a) Kompetensi Inti, b) Kompetensi Dasar, c) Indikator Pencapaian.

Langkah selanjutnya setelah merancang materi yang akan dimasukkan ke dalam produk media pembelajaran adalah peneliti menyusun materi tersebut ke dalam CorelDraw menjadi halaman per halaman serta menentukan latihan-latihan yang akan diberikan berdasarkan pendekatan project-based learning yang kemudian disimpan dalam file .jpg. Dari halaman per halaman materi juga latihan yang sudah dibuat,

peneliti menyusunnya ke dalam Adobe Flash.

### **Pengembangan Multimedia**

Pengembangan atau pembuatan produk media pembelajaran ini menggunakan Adobe Flash CS6. Peneliti menyusun halaman per halaman yang berisikan materi juga latihan kemudian diberi action sesuai dengan bentuk latihan yang dibuat untuk penggunaannya. Setelah diberi action kemudian di-*publish* menjadi produk flash berbasis multimedia.

Hasil penelitian dan pengembangan adalah terciptanya bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif dengan program Adobe Flash CS6. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan agar peserta didik berperan aktif dan dapat belajar mandiri, serta guru menjadi fasilitator bukan sebagai pusat pembelajaran.

Program pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan program Adobe Flash CS6 didominasi design background, teks, dan musik. Hasil akhir pembuatan program multimedia ini disimpan dalam file ekstensi (exe) agar program ini dapat dijalankan di komputer atau laptop manapun tanpa menginstall master dari Adobe Flash CS6 dan juga di publish dalam bentuk file swf.

Tampilan visual produk hasil pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada pelajaran Pendidikan Kemuhmadiyah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik adalah sebagai berikut:

### Tampilan pembuka



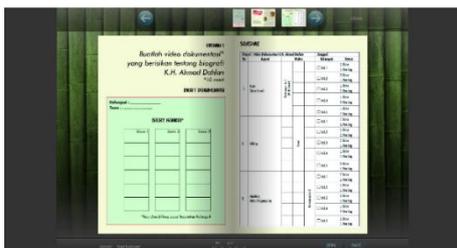
Tampilan pembuka menunjukkan cover buku serta beberapa tombol diantaranya: halaman (atas) yang bisa dituju pengguna tanpa membuka perhalaman, prev dan next juga berfungsi untuk menuju ke halaman berikut atau sebelumnya, juga tombol mp3.

### Tampilan materi



Tampilan materi menjelaskan tentang bab yang akan dipelajari siswa dengan indikator pembelajaran pada bab tersebut.

Tampilan tugas berdasarkan langkah-langkah project-based learning



Tampilan tugas ini didasarkan pada langkah-langkah project-based learning yakni, siswa diminta membuat tugas, mencantumkan draft dari tugas tersebut, tabel jadwal dan monitor yang dicatat oleh guru, tabel penilaian juga evaluasi.

### Implementasi Hasil

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk hasil pengembangan media pembelajaran multimedia di kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 1 Gresik serta memvalidasi produk hasil pengembangan kepada ahli materi yaitu guru Pendidikan Muhammadiyah SMA Muhammadiyah 1 Gresik dan ahli media yaitu dosen informatika Universitas Muhammadiyah Gresik.

### Penilaian Siswa

Berdasarkan kuisisioner uji respon 30 siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik terlihat bahwa konten dari pengembangan media pembelajaran sudah sesuai dengan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa saat ini yakni dengan total 54%, sebanyak 50% siswa sangat setuju bahwa media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini dapat digunakan dalam latihan pembelajaran sehari-hari. Sebanyak 54% siswa setuju bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami. Sebanyak 50% siswa setuju bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan level pemahaman siswa. Sebanyak 50% siswa setuju bahwa instruksi yang ada pada media pembelajaran di setiap aktivitasnya jelas dan mudah dipahami. Sebanyak 62% siswa setuju bahwa tampilan dari media pembelajaran

yang dikembangkan menarik. Sebanyak 67% siswa setuju bahwa gambar pada media pembelajaran sesuai dengan topik. Sebanyak 67% siswa setuju bahwa ukuran font dan gambar yang ada di dalam media pembelajaran sesuai. Sebanyak 81% siswa setuju tombol menu sesuai. Sebanyak 58% siswa setuju bahwa materi dan aktivitas yang ada pada media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Rata-rata dari respon siswa menunjukkan bahwa sebanyak 90% setuju produk pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Sedangkan sebanyak 9% siswa ragu dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Dengan demikian media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas karena selain dapat diterima para siswa sehingga meningkatkan minat belajar, juga memudahkan peserta didik untuk dapat mengaksesnya baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

### **Penilaian Ahli Materi**

Berdasarkan penilaian ahli materi, dalam hal ini yaitu guru Pendidikan Kemuhammadiyah, Ibu Uswatun, S.Pd.I., produk pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sudah memiliki kesesuaian dengan buku atau materi ajar Pendidikan Kemuhammadiyah baik dari segi isi, bahasa, maupun kontekstualnya.

### **Penilaian Ahli Media**

Ahli media dari Universitas Muhammadiyah Gresik, dalam hal ini adalah Bapak Bachtyar Rosyadi, S.Pd., memberikan penilaian bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran dinilai sudah layak dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif karena sudah sesuai jika dinilai dari aspek software, aspek komunikasi visual, dan aspek manfaatnya walau dengan sedikit catatan untuk penyempurnaan program tersebut.

### **Evaluasi Hasil**

Berdasarkan hasil uji coba produk pengembangan di kelas, ahli materi dan ahli media memberikan evaluasi terkait produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif tersebut. Ahli materi menyatakan bahwa produk pengembangan multimedia ini sangat membantu dalam proses pembelajaran bagi guru maupun peserta didik karena mudah dalam pengoperasiannya. Beliau juga memberikan saran agar bisa menambah materi pendukung dari media lain dan menambah variasi model latihan.

Ahli media memberikan penilaian bahwa produk pengembangan multimedia ini sudah sangat baik, dari tampilannya sudah layak untuk disebut sebagai media pembelajaran multimedia interaktif. Beliau juga memberi catatan untuk terus mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan menambah fitur dan Action Script untuk input nilai dan hasil penjumlahan penilaian.

## **Simpulan**

Telah berhasil dilakukan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif melalui beberapa tahap yaitu: (1) tahap analisis, (2) tahap perancangan, (3) tahap produksi, (4) tahap uji coba, dan (5) tahap evaluasi atau revisi, pada tahapan ini akan dievaluasi dan dinilai oleh tim ahli materi dan ahli media serta dievaluasi oleh peserta didik.

Produk hasil pengembangan berupa program pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan program Adobe Flash CS6 didominasi design background, teks, dan musik. Hasil akhir pembuatan program multimedia ini disimpan dalam file ekstensi (exe) agar program ini dapat dijalankan di komputer atau laptop manapun tanpa menginstall master dari Adobe Flash CS6 dan juga di publish dalam bentuk file swf.

Produk pengembangan ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan produk pengembangan ini antara lain:

- 1) Tampilan dalam penyampaian materi lebih menarik.
- 2) Sajian materi dan latihan berdasarkan langkah-langkah project-based learning dengan dipadukan beberapa tombol yang mempunyai beberapa fungsi menjadi daya tarik tersendiri.
- 3) Program ini juga memiliki file autorun dan langsung berjalan tanpa perlu di-install di komputer atau laptop terlebih dahulu.
- 4) Program ini memiliki ukuran file kecil sehingga mudah digunakan (mobile-used).

- 5) Dapat digunakan sebagai pembelajaran di mana saja, baik mandiri ataupun berkelompok.
- 6) Mp3 bisa diisi atau ditambah sesuai keinginan pengguna.

Kekurangan dari produk pengembangan ini adalah:

- 1) Belum dapat menjumlahkan nilai secara langsung, artinya proses penjumlahan penilaian masih dilakukan secara manual.
- 2) Belum bisa online sehingga pengumpulan tugas masih dilakukan secara manual.

## **Daftar Rujukan**

- Muhamimin. 2003. *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam*. Bandung: Nuansa.
- Fitrianingrum, Nurlaili. 2014. *Penggunaan Media Komputer Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Skripsi. Tidak Diterbitkan.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik Dan Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Dicke. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Penelitian. Tidak Diterbitkan.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pasha, Mk. Dan Darban, Ahmad A. 2009.  
Muhammadiyah Sebagai Gerakan  
Islam. Yogyakarta: Pustaka Sm.

Lee, William W. & Diana L. Owens. 2004.  
Multimedia-Based Instructional De-

sign: Computer-Based Training, Web-  
Based Training, Distance Broadcast  
Training, Performance-Based Solutions  
2nd Ed. San Fransisco: Pfeiffer.

