

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO EXPLANASI, *POP UP* DAN *KAHOOT*

Himatul Ulya, Noer Hidayatul Laily, Mukhammad Luqman Hakim

Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia  
*himaulya713@gmail.com*

### **Abstract**

*In education, an educator is required to be able to condition a conducive classroom atmosphere in learning activities. Learning itself does not only depend on learning strategies, but the use of appropriate media is an important factor in motivating student learning. The phenomenon that occurs in the world of education today is that educators lack the use of the media in teaching activities, especially in learning Islamic Education. Whereas in learning PAI, there are often difficulties in understanding the material because it is often associated with the proposition and application of daily activities, which incidentally will not be maximized if only using the lecture method. So in this article, researchers show the results of the implementation of instructional media in the form of video explanations, Pop ups and Kahoot in SMA 6 KOTA KEDIRI. The development of interactive learning media uses research and development methods of Research and Development, in which researchers propose a new combination of products that innovate to cover these problems through media that are felt to have more effective learning effects Specifically Islamic education. From the regression analysis, the test results through SPSS show that Sig <0.05 which means that Ho is rejected. That means there is an influence of multimedia learning in improving the effectiveness of PAI learning. The relatively dynamic relationship shows that multimedia learning is interesting in order to increase student learning effectiveness.*

**Keywords:** *multimedia learning, development, video explanation, Pop up, kahoot*

### **Abstrak**

Dalam pendidikan, seorang pendidik diharuskan mampu mengkondisikan suasana kelas yang kondusif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran sendiri tidak hanya tergantung pada strategi pembelajaran, namun penggunaan media yang tepat merupakan faktor penting dalam memotivasi belajar peserta didik. Fenomena yang terjadi pada dunia pendidikan saat ini adalah pendidik kurang memanfaatkan media dalam kegiatan mengajar terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Padahal dalam pembelajaran PAI sering terjadi kesulitan dalam memahami materi lantaran sering dikaitkan dengan dalil dan penerapan kegiatan sehari-hari, yang notabenehal itu tidak akan maksimal jika hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga dalam artikel ini, peneliti menunjukkan hasil implementasi dari media pembelajaran berupa video *explanasi*, *Pop up* dan *Kahoot* di SMA NEGERI 6 KOTA KEDIRI. Pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development*, dimana peneliti mengajukan sebuah produk kombinasi baru yang berinovasi mengcover permasalahan tersebut melalui media yang dirasa lebih memberikan dampak efektifitas pembelajaran Khususnya pendidikan Agama Islam. Dari analisis regresi, hasil uji melalui SPSS menunjukkan bahwa **Sig<0,05** yang artinya bahwa Ho ditolak. Itu artinya ada pengaruh pembelajaran multimedia dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran PAI.

Hubungan yang relatif dinamis menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia menarik dalam rangka meningkatkan efektifitas belajar siswa.

**Kata kunci:** *multimedia pembelajaran, pengembangan, video explanasi, Pop up, kahoot*

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan, dimana proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan pendidikan yang berkualitas pula. Suatu pembelajaran dianggap berkualitas apabila didalamnya mampu meng *cover* kebutuhan daya tangkap peserta didik. Dimana karakter dalam menangkap suatu materi setiap peserta didik memiliki latar belakang kemampuan yang berbeda-beda, baik dalam bentuk *visual*, *audio* maupun kombinasi (*audio visual*). Dalam kegiatan belajar mengajar selain memerlukan strategi yang tepat, seorang pendidik juga harus pandai dalam menentukan sumber belajar yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran (meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dikaji). Sehingga apabila strategi dan sumber belajar dapat mendukung antara satu dengan yang lain, maka tujuan dari sebuah pembelajaran bisa tercapai.

Sumber belajar sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi yang hendak diajarkan oleh seorang pendidik. Sumber belajar tidak hanya buku dan penyampaian dari pendidik, namun media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran itu juga disebut dengan sumber belajar. Namun fenomena di lapangan, kerap sekali dijumpai peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi lantaran banyak pendidik yang kurang memperhatikan pentingnya strategi dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Padahal pendidikan yang baik dan berkualitas adalah yang mampu mejadikan peserta didik aktif dan kreatif alam kegiatan pembelajaran.

Sehingga dalam kepenulisan ini peneliti menggunakan kolaborasi beberapa media pembelajaran atau biasa disebut dengan multimedia pembelajaran yang didalamnya terdapat *video explanasi*, *pop up* dan *kahoot*. Dimana *video explanasi* ini merupakan pengembangan dari media *power point* merupakan media pembelajaran berupa *power point* yang dikemas semenarik dan sebagus mungkin dalam versi video, sehingga mampu memancing perhatian peserta didik dalam kegiatan penjelasan materi. Kemudian untuk mengetahui daya faham peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh pendidik, maka dalam melakukan evaluasi pembelajaran peneliti menggunakan *pop up* dan *kahoot*. *Pop up* yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan peserta didik terhadap materi yang dikaji, dimana *pop up* ini dikemas dengan metode kelompok yang dimana digunakan sebagai media diskusi satu kelompok yang kemudian dilanjutkan dengan mempresentasi hasil diskusi didepan kelompok yang lain. Sedangkan *kahoot* sendiri digunakan untuk mengetahui taraf kemampuan peserta didik dalam konteks pengetahuan kognitif yang dikemas dalam bentuk pertanyaan kuis yang akan dijawab oleh peserta didik secara online, sehingga evaluasi ini bisa dilakukan didalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran dimanapun dengan kebijakan pendidik yang mengampu.

Dengan penggunaan *video eksplainer power point*, *pop up* dan *kahoot* tersebut diharapkan mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menarik lantaran dikemas dengan semenarik mungkin sehingga bisa menghasilkan pendidikan yang baik lantaran bisa mencetak generasi emas yang berkualitas unggul. Kolaborasi media pembelajaran adalah proses pengembangan media yang sudah ada namun di kolaborasikan serta media dibuat sendiri dengan konsep berbeda. Untuk mengembakan media tersebut dikolaborasikan dalam

bentuk perangkat lunak maupun perangkat keras dimana hal tersebut bisa mendukung dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Penelitian ini mengembangkan kolaborasi produk yang didalamnya memuat berbagai jenis media pembelajaran yang harmonis. Dimana media tersebut memiliki elemen yang berbeda-beda dalam setiap media namun apabila dipraktikan dilapangan akan menimbulkan kolaborasi yang sempurna dalam penilaian.

## KONSEP TEORI

### *Video Explanasi Power Point*

Video *explanasi power point* merupakan gabungan dari dua media yaitu video *explanasi* dan *power point*. Menurut (Hanifatul, 2017:341) video *explainer* adalah video yang membutuhkan 1-2 menit untuk menjelaskan suatu informasi atau pengetahuan. Sedangkan menurut (Pamungkas dan Akbar 2019:80) *microsoft power point* adalah aplikasi yang familiar serta merupakan salah satu aplikasi presentase yang sering digunakan oleh para profesional untuk berbagai pekerjaan terkait dengan presentasi. Sehingga dalam kemasannya sendiri dalam video tersebut terdapat beberapa slide *power point* yang setiap slide menjelaskan tentang informasi mengenai materi pembelajaran yang bersifat durasi.

### *Pop up Book*

Menurut (Lestari, Subyantoro, dan Syaifudin 2019:94) *Pop up Book* adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsisten pada lipatan kertas yang berbentuk menjadi tiga dimensi ketika dibuka. *Pop up book* sendiri bisa dikemas dalam bentuk cerita, penjelasan ataupun dalam bentuk diskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diterangkan didalam *pop up book* tersebut. Sehingga dalam pemanfaatan *pop up book* sendiri bisa melihat taraf kebutuhan dalam implikasinya atau penggunaan saat pembelajaran. Bahan utama penggunaan *Pop up Book* ini adalah kertas yang dirangkai menjadi media pembelajaran yang menarik.

### *Kahoot*

*Kahoot* adalah salah satu *Game Education* berbasis online yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dimana media ini sering digunakan untuk evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut (Hayyu,dkk, 2018:274) *Kahoot* sendiri bisa diakses secara gratis, dan juga mudah dalam mengoperasionalkan. Dimana *game education* jenis ini terdapat beberapa pilihan fitur yaitu *quiz, jumble, diskusi* dan *survey*, sehingga dapat menjadi pilihan pendidik untuk membuat belajar menjadi lebih menarik sehingga menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pengevaluasian ranah kognitif *Kahoot* merupakan *Game Education* yang tepat.

Mengenai tingkat keefektifan penggabungan media tersebut, banyak peneliti yang telah melakukan uji coba dilapangan. Dimana hasil dari penelitian mereka menyatakan bahwa masing-masing media yang mereka gunakan baik video *eksplainer power point, pop up* dan *kahoot* itu sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga apabila semua media tersebut ditarik menjadi satu sehingga menjadi kolaborasi media pembelajaran, maka pastilah jauh lebih besar pengaruh yang diberikan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

## METODE

Penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan

produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah kolaborasi media yang tepat dalam penilaian ranah kognitif dan psikomotor yang mana kolaborasi ini dapat dijadikan bahan referensi dalam mengembangkan media. Menurut (Sugiyono, 2015:407) Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka dilakukan penelitian secara bertahap/ longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.

Pentingnya melakukan penelitian ini adalah karena kurangnya pengetahuan guru di SMA Negeri 6 Kediri dalam mengembangkan media pembelajaran, yang mana biasanya guru hanya menggunakan satu media (*Microsoft PowerPoint*) dan satu strategi dalam pembelajaran. Menurut (Fatimah dkk. 2020:174) Dalam penelitian berbasis R&D ini langkah-langkah yang harus dilalui yaitu:

1. Analisis
2. Desain dan pengembangan produk
3. Validasi produk
4. Implementasi produk
5. Hasil dan Evaluasi

### **Prosedure Pengembangan Desain**

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Pada tahap ini ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan seorang peneliti. Peneliti sangat perlu mengetahui langkah-langkah ini untuk memulai melakukan penelitian. Berikut ini adalah langkah pengembangan desain oleh Borg and Gall meliputi:

#### **1. Analisis**

Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan di lapangan yang hendak peneliti gunakan untuk uji hasil produk. Dimana penelitian mengkomunikasikan media yang diperlukan oleh pihak sekolah. Sebagai pengembang media, peneliti menciptakan kolaborasi baru. Kami melakukan penelitian ini di lembaga pendidikan formal jenjang menengah atas yaitu di SMA Negeri 6 Kediri yang berlokasi di Jl. Ngasinan No 52, Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kota Kediri, Kota Kediri, Jawa Timur 24129. Yang mana dari hasil wawancara kami menganalisis bahwa lembaga tersebut memerlukan dukungan berupa media dalam pembelajaran. Yang mana media yang sering digunakan guru kurang memberikan motivasi dalam pembelajaran, sehingga lembaga menyarankan kami mengkolaborasikan suatu media yang memiliki kombinasi keterkaitan yang sesuai dengan penilaian serta pembahasan materi.

Dalam kegiatan analisis, lembaga menyarankan peneliti menentukan siapa saja yang akan menjadi sasaran kami dalam penelitian secara skala besar atau biasa disebut populasi. Populasi tersebut digunakan untuk mengukur validitas media yang akan diujikan. Yang mana dari hasil tersebut akan terlihat apakah penelitian benar-benar memberikan dampak efektivitas kepada siswa. Populasi itu sendiri adalah suatu sekelompok elemen atau kasus, baik individu, obyek, kejadian atau peristiwa yang mempunyai kriteria tertentu dan dalam penelitian digunakan.

Menurut (Fathor, 2015) Populasi biasanya disebut dengan keseluruhan subjek penelitian. Sehingga dalam penelitian ini, populasi yang kami ambil yaitu seluruh peserta didik yang menimba ilmu di SMA Negeri 6 Kediri sejumlah 1196 dengan banyak kelas 36 ruangan. Dimana di SMA N 6 Kediri ini terdapat 2 jurusan yaitu IPA dan IPS, yang masing-masing angkatan memiliki 12 kelas yang meliputi 6 kelas untuk IPA dan 6 kelas untuk IPS. Yang mana dari populasi tersebut peneliti mengujikan apakah media yang telah dikolaborasi dengan mengembangkan desainnya memberikan dampak efektivitas.

Setelah peneliti menentukan populasi dalam penelitian, dilanjutkan dengan menentukan siapa saja yang akan dijadikan sampel untuk mewakili keseluruhan populasi dalam mengetahui ke *valid*-an hasil penelitian. Sedangkan menurut (Hanafi, 2017:141) Sampel adalah bagian kecil yang digunakan untuk menguji sebuah produk. Dalam penelitian ini, peneliti mekasanakannya di kelas X IPA 1 dengan jumlah peserta didiknya sebanyak 36 yang meliputi 16 laki-laki dan 20 perempuan. Untuk pengumpulan data sendiri, peneliti menggunakan beberapa cara meliputi:

1. Observasi

Menurut (Prasanti 2018:17) Observasi adalah melakukan pengamatan, dimana pengamatan ini berupa mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang dapat digunakan dalam penarikan kesimpulan atau diagnosis.

Mengenai penelitian ini, peneliti melakukannya dalam bentuk penelitian langsung yaitu dari hasil praktek penggunaan multimedia pembelajaran di kelas X IPA 1 pada mata pelajaran PAI.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu data tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan/atau keyakinan pribadi.

Menurut penjelasan (Astiarini 2016:181) selain itu wawancara maupun observasi merupakan langkah awal sebelum memproduksi lebih jauh, menganalisis kebutuhan pada lapangan. Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara berupa mengajukan beberapa pertanyaan kepada pihak yang bersangkutan seperti kepada pendidik (bertanya seputar strategi maupun metode pembelajaran yang selama ini beliau gunakan dalam kegiatan belajar mengajar) dan kepada peserta didik mengenai tanggapan mereka terhadap penggunaan multimedia pembelajaran yang peneliti gunakan saat itu.

3. Angket

Menurut (Sugiyono, 2015:142) Angket atau biasa disebut kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Dalam penelitian ini, angket yang telah peneliti buat langsung diberikan kepada peserta didik kelas X IPA 1 sesuai pelaksanaan implementasi multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI, sehingga angket yang kami sebar sebanyak 36. Dari angket yang disebar dapat kami cari validitas keefektifitasan media yang kami kolaborasi dengan mengembangkan desainnya akan memberikan dampak terhadap siswa.

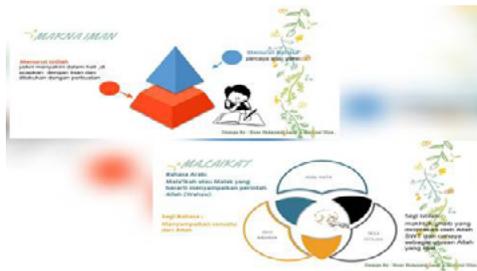
4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan segala data dengan menggunakan catatan dan potret terkait masalah yang akan ditelitinya. Dokumentasi sangat diperlukan pada saat penelitian yang digunakan sebagai bukti masalahnya. Dokumentasi dilakukan setelah selesai media selesai di implementasikan. Dokumentasi yang kami ambil adalah berupa foto kegiatan saat pembelajaran dan implementasi media ini.

## 2. Desain produk

### a. Desain Video *Explainer Power point*.

Mengenai desain video explainer *power point* seperti gambar berikut ini:

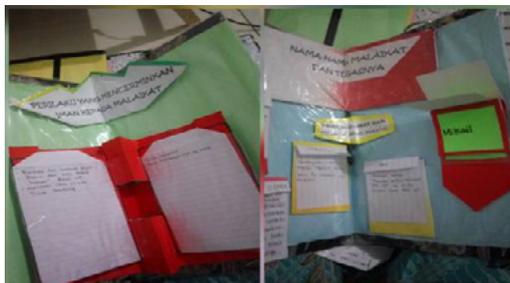


**Gambar 1**  
**Desain Video Explainer Power Point**

Desain Video ini berdurasi 11 menit dengan menggunakan peta konsep sebagai penjelasan, memiliki efek suara penjelasan. Cara Kerjanya siswa hanya diperlihatkan video dan mendengarkan suara penjelasan dari video. Pada dasarnya video *explainer ppt* ini hanya sebuah power poin yang kemudian di edit menjadi video dan diberikan efek suara penjas. Yang membuat berbeda desain ini adalah pendidik dapat mengganti tema pada desain mentah dengan kreasinya, serta pendidik tidak perlu memainkan tombol pengaturan “Enter” untuk mengganti layout pada layar komputer yang ditampilkan pada LCD, dan pendidik dapat *share* media ini dan mengganti suara dengan penjelasan terkait materi.

### b. Desain *Pop up Book*.

*Pop up Book* merupakan media yang terbuat dari kertas yang disusun secara 2 dimensi.



**Gambar 2**  
**Desain *Pop up***

*Pop up* di desain berupa buku yang kemudian buku tersebut di desain menjadi 4 bagian yang mana buku *pop up* berisi tentang sub bab pada materi yang telah dijelaskan dengan video *explainer ppt*. Dalam penggunaan *PopUp* tersebut, siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang kemudian di pendidik membagikan *pop up* per kelompok dan diisi dengan peta konsep sub bab yang telah disediakan. Sehingga siswa tinggal mengisi tugas yang terdapat didalam *pop up* tersebut, kemudian siswa di arahkan pendidik untuk mempersentasikan jawaban.

*Pop up* ini di desain dengan bahan kertas yang dilapisi dengan plastik yang dikemas seperti buku yang membuat beda desain ini adalah desain *pop up* ini materi yang terletak dalam *Po Up Book*, materinya dapat diganti sesuai kebutuhan.

### c. Desain *Kahoot*

*Kahoot* di desain dengan 20 pertanyaan yang diberikan rentang durasi menjawab 20 detik. Dalam bermain siswa diberikan PIN Game dalam bermain. Dan siswa diarahkan menjawab pertanyaan dengan desain *quiz* serta pernyataan benar dan salah.



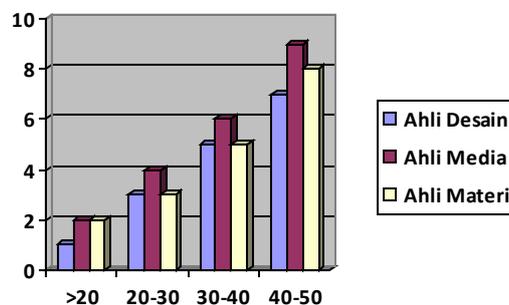
**Gambar 3**  
**Desain Kahoot**

Desain ketiga produk ini merupakan bentuk kolaborasi dalam menggunakan media pembelajaran dengan tujuan media video *explainer ppt* membantu guru menjelaskan materi, *pop up* membantu dalam penilaian kelompok dengan aspek psikomotor yang dikemas dengan diskusi kelompok dengan membuat strategi pembelajaran yaitu multistrategi, dan *kahoot* membantu mengevaluasi siswa secara kognitif.

### 3. Validasi Produk

Sebuah produk bisa dilakukan uji coba ke lapangan, haruslah dilakukan validasi atau penilaian kepada ahli yang berkaitan. Maka dari itu, peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli yaitu kepada ahli desain, ahli media dan ahli materi. Dimana setiap ahli diberikan angket dengan instrumen penilaian yang berbeda-beda yang mana di dalam angket tersebut terdapat skor penilaian. Hal itu dilakukan guna untuk mengetahui kesesuaian produk (desain, media dan materi) yang peneliti buat terhadap kondisi lapangan.

Dari hasil validasi desain, media dan materi kepada para ahli, maka memperoleh hasil sebagai berikut:



dari bagan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk kami siap dan layak untuk di implementasikan di lembaga pendidikan (sekolah)

### 4. Implementasi

Uji coba produk ini kami lakukan pada hari Kamis tanggal 12 Desember 2019. Dimana uji coba kami dimulai dengan meminta peserta didik untuk mengerjakan soal-soal seputar materi yang akan dibahas hari ini menggunakan lembar tes kertas. Selesai mengerjakan soal-soal, dilanjutkan dengan penjelasan materi menggunakan *video explainer power points*. Selesai penjelasan materi, disambung dengan menguji tingkat pemahaman peserta didik menggunakan diskusi *pop up* yang di dalamnya terdapat permasalahan - permasalahan yang harus mereka selesaikan. Terakhir untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya dengan menggunakan multimedia pembelajaran, maka peneliti memberikan soal-soal yang persis dengan soal yang pertama yaitu menggunakan aplikasi *kahoot*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil implementasi peneliti dilapangan, data-data yang telah diperoleh peneliti uji melalui spss. Dimana peneliti melakukan pengujian dengan tes normalitas, tes descriptive dan tes korelasi.

**Tabel 1**  
**Tes Normatif Data**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	.161	36	.019	.926	36	.019
Post_Test	.237	36	.000	.876	36	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa signifikansi dari pre tes sebesar 0,019 dan signifikansi dari poster sebesar 0,001. hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berdistribusi normal dan merupakan penelitian parametrik. Hal tersebut karena pada uji normalitas di atas bahwa signifikansi keduanya lebih kecil daripada 0,05

**Tabel 2**  
**Tes Deskriptif Statistik Data**

**Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
Pre_Test	72.7778	3.95049	36
Post_Test	83.2778	4.17209	36

Kemudian selanjutnya adalah analisis dengan mendeskripsikan hasil penelitian. Pertama, pada sebuah penelitian kuantitatif ini membahas mengenai statistika. Dimana mean dari pre test adalah sebesar 72,78 dan mean dari post tes sebesar 83,28. Standar deviasi dari masing-masing pre tes dan post test, pada bagian pre tes mempunyai standar deviasi sebesar 3,95 dan post test yang mempunyai standar deviasi sebesar 4,17. Hal tersebut berkesinambungan dengan N atau jumlah total dari sampel penelitian yaitu sebesar 36.

Kedua, Perlu kita ketahui bahwa dalam regresi selalu ada korelasi dan dalam korelasi belum tentu ada regresi. Hal tersebut karena bahwa dalam regresi itu sendiri menemukan setiap pengaruh atau perbedaan variabel yang di dalamnya mempengaruhi satu sama lain, atau ada hubungan dimana pada hubungan tersebut apakah mempengaruhi variabel dependen atau dipengaruhi oleh variabel independen. Dari hasil uji regresi di bawah menunjukkan bahwa signifikansi dari pre tes dan post tes sebesar 0,00 yang artinya lebih kecil daripada 0,05 .

**Tabel 3**  
**Tes Korelasi Data**

**Correlations**

		Pre_Test	Post_Test
Pearson Correlation	Pre_Test	1.000	.763
	Post_Test	.763	1.000
Sig. (1-tailed)	Pre_Test	.	.000
	Post_Test	.000	.
N	Pre_Test	36	36
	Post_Test	36	36

Hal tersebut menunjukkan bahwa ada korelasi antara pre test dan post test yang berkaitan dengan pembelajaran multimedia sebagai efektivitas dalam pembelajaran PAI. Korelasi yang dimaksud adalah adanya hubungan di mana pre test dan post test tersebut menjadi representasi dari katalisator pembelajaran multimedia yang diimplementasikan sebagai efektivitas pembelajaran PAI. Jadi dalam pembelajaran multimedia itu sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Dimana hal tersebut bisa kita lihat pada uji penelitian, yang dimulai dari uji normalitas data sampai pada uji regresi yang menunjukkan tren positif, bahwa efektivitas dari pembelajaran PAI itu bisa ditingkatkan melalui pembelajaran multimedia. Pembelajaran multimedia merupakan fluktuator yang dinamis dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran PAI yang efisien dan efektif. Hal tersebut karena kunci dari pembelajaran yang bagus adalah pembelajaran multimedia yang membuat suasana belajar di kelas lebih menarik. Karena tidak hanya diisi dengan pembelajaran pasif dengan ceramah yang massif, akan tetapi diisi dengan pembelajaran yang aktif dengan memberikan sebuah media yang dapat menunjang kapabilitas siswa dalam menyelesaikan masalah dan materi akademis

## KESIMPULAN

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran yang menarik. Karena pada hakikatnya membuat siswa belajar aktif dengan berbagai media dan alat yang menarik dan dibuat berdasarkan intuisitas teknologi, yang notabene sebagai representasi era digitalisme baik *Pop up*, *Kahot*, *Video Explanasi* yang merupakan implementasi dari kolaborasi media.

Dari hasil penelitian dapat kita ketahui, bahwa melalui analisis regresi, hasil uji melalui SPSS menunjukkan bahwa **Sig<0,05** yang artinya bahwa  $H_0$  ditolak. Itu artinya ada pengaruh pembelajaran multimedia dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran PAI. Hubungan yang relatif dinamis menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia menarik dalam rangka meningkatkan efektifitas belajar siswa. Sehingga dari kolaborasi media ini peneliti menemukan rangkaian media pembelajaran yang tepat untuk memotivasi belajar siswa baik dari ranah kognitif serta psikomotor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astiarini, Winda. 2016. "Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V." *Jurnal Pendidikan Dasar* 7:10.
- Dini Destiani, Tresnawati, D., & Nugraha, A. (Tahun 2019). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). *Jurnal Alogaritma Vol 16 N0 02*.
- Fatimah, Dini Destiani Siti, Dewi Tresnawati, Agus Nugraha, dan Sekolah Tinggi Teknologi Garut. 2020. "Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D)." *Jurnal Algoritma* 16(2):173–80.

- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman Vol 4 No 2*.
- Hanifatul Mafazah, h. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi Vol 6 No 4*.
- Hayyu Desi Setiawati, & dkk. (2018). Pengaruh Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP Vol 1 No 4*.
- Lestari, Anggar Tri, Subyantoro Subyantoro, dan Ahmad Syaifudin. 2019. "Pengembangan Media Pop-Up Book Bermuatan Nilai Budaya Pesisir Pada Pembelajaran Teks Fabel Untuk Peserta Didik Smp." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8(2):92–97.
- Pamungkas, Satriyo, dan Ridho Sofiandi Akbar. 2019. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Kuliah Sejarah Eropa Di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi." 3(2):9.
- Prasanti, Ditha. 2018. "Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan." *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6(1).
- Rasyid ,Fathor. (2015). *Metodologi Penelitian Sosial, Teori Dan Praktek*. Kediri: Stain Kediri Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.