

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV DI SDN MAYANGAN 2

Moch. Salman Alfarizi¹, Nurhalim², Abdul Mahfud³, Benny Prasetya⁴
STAI Muhammadiyah Probolinggo
msalmanalfarizie4646@gmail.com¹, nurhalim1097@gmail.com²,
nurmahfud113@gmail.com³, prasativabenny@gmail.com⁴

Abstrak

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui tingkat keefektifitasnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Mayangan 2. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Peningkatan prestasi pada pembelajaran PAI melalui penerapan Multimedia Interaktif pada siswa kelas IV B di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo telah membuahkan hasil pencapaian dapat mendorong prestasi belajar peserta didik pada setiap tahapan kegiatan yang diterapkan dalam pelaksanaan pra siklus dari tingkat ketuntasan belajar dari 16 siswa atau 57,1% naik menjadi 19 siswa 67,8% meningkat, pada siklus II menjadi 24 siswa atau 85,7%. Ini berarti penerapan Multimedia Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci : Motivasi Belajar, Multimedia Interaktif

Abstract

The purpose of this study was to determine the level of effectiveness of using interactive media in learning to increase student motivation at SDN Mayangan 2. This study used classroom action research. Increasing achievement in PAI learning through the application of Interactive Multimedia to class IV B students at SDN Mayangan 2 Probolinggo City has resulted in the achievement of being able to encourage student learning achievement at every stage of the activities implemented in the pre-cycle implementation of the learning completeness level of 16 students or 57, 1% increased to 19 students 67.8% increased, in the second cycle to 24 students or 85.7%. This means that the application of Interactive Multimedia used in learning succeeded in increasing student achievement.

Keywords: Learning Motivation, Interactive Multimedia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang dengan akal pikiran secara sadar. Tujuan daripada pendidikan adalah suatu usaha untuk memberikan pengertian kepada seseorang, khususnya terhadap peserta didik dengan harapan sesuai hasil belajar yang dicapai (Syaparuddin et al., 2020). Tercapai tidaknya hasil belajar yang dicapai salah satunya adalah dapat dilihat dari prestasi belajar. Dengan prestasi yang telah dicapai oleh seseorang, maka akan berdampak pada sesuatu yang baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi seseorang adalah adanya motivasi dari beberapa pihak yang ada disekolah maupun lingkungan diluar sekolah. Dengan adanya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik, maka peserta didik

akan lebih semangat lagi dalam belajar dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar. Dorongan motivasi belajar adalah salah satu usaha yang perlu dilakukan dalam upaya meningkatkan pembelajaran yang berlangsung di sekolah (Emda, 2018).

Penelitian ini adalah memberi pengenalan prestasi belajar kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang akan dicapai dan berusaha meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian peningkatan prestasi belajar dapat dikatakan optimal, karena peserta didik merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar. Motivasi belajar bisa dinyatakan berhasil apabila peserta didik sudah membuahkan hasil belajarnya sesuai hasil nilai yang ditentukan. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, maka mutu prestasi dalam belajar yang dicapai akan tinggi. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada peserta didik perlu ditingkatkan dan dilakukan secara berkelanjutan. Tujuan daripada motivasi belajar adalah untuk mendorong prestasi dalam belajar pada peserta didik agar membuahkan hasil sesuai pencapaian yang ditentukan. Motivasi belajar yang sudah melekat pada diri peserta didik, maka dengan adanya motivasi belajar akan membantu peserta didik dalam memperoleh hasil belajar sesuai hasil pencapaian yang ditentukan. Dengan artian semakin tinggi motivasi yang dimiliki oleh peserta didik, maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai.

Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah, dan dengan adanya pembelajaran pendidikan agama Islam sangat membantu dalam memberikan pengalaman religi terhadap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Sulfemi, 2018). Hasil dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, baik motivasi yang dipengaruhi faktor internal maupun motivasi faktor eksternal. Pembelajaran PAI yaitu salah satu mata pelajaran yang mengupayakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara efektif. Dalam pembelajaran PAI yang diikuti oleh peserta didik, dinyatakan berhasil apabila peserta didik ada minat dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena peningkatan motivasi belajar pada peserta didik akan mengarahkan sikap dan perilaku peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah Dasar dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep agama serta memberikan keterampilan dan instruksi dalam praktik ibadah Islam yang benar, lahir dengan karakter yang baik. Pendidikan agama Islam di sekolah memegang peranan penting dalam mencapai tujuannya. Untuk membantu santri mengembangkan keimanannya dengan membekali ilmu, rasa syukur, pengalaman, adat istiadat, pengalaman, syiar dan perkembangan Islam, dan hingga umat Islam perlu mengembangkan keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT. Bangsa Indonesia yang agamis dan berakhlak mulia: berilmu, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, beretika, disiplin, toleran, bersahabat, dan mengenal yang memelihara kerukunan sosial dan pembinaan budaya dan agama warga sekolah Kurikulum 2013 menekankan bahwa dalam setiap pendidikan agama Islam, pembelajaran harus dimulai dengan menghadirkan masalah yang sesuai dengan situasi (masalah kontekstual). Proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar sampai saat ini adalah menggunakan program K13, dengan artian siswa masih dianggap sebagai objek dan guru dianggap sebagai pemegang otoritas tertinggi, sehingga membuat semua praktik pendidikan masih jauh dari kehidupan nyata dan kurang bermakna (Muhammad, 2020).

Keadaan yang terlihat dalam proses pembelajaran yang terjadi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo, khususnya pada jenjang kelas IV yang rawan terjadi

pada mata pelajaran PAI. Materi pembelajaran PAI yang diberikan kepada peserta didik masih sangat abstrak dan kurang masuk pada memori peserta didik. Proses pembelajaran yang diterapkan selalu menitikberatkan kepada guru. Pemilihan metode pembelajaran masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran. Dan minat belajar yang dimiliki oleh siswa masih belum maksimal. Bahan ajar yang digunakan masih kurang bervariasi. Dari pengamatan peneliti yang telah dilakukan selama pembelajaran PAI yang diterapkan di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo, guru langsung memulai dengan menjelaskan materi dengan membaca pemahaman kemudian memberikan soal latihan berupa latihan soal pada buku LKS oleh penerbit komersil, kemudian dilanjutkan dengan penerapan review. Dari sini sudah terlihat bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran PAI, cara belajar berjalan secara pasif dan hanya menghafal konsep tanpa memahami makna dari materi yang dipelajari. Pembelajaran yang berjalan tidak efektif akan mengakibatkan hasil belajar siswa kelas 4 tentang PAI masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil tes akhir semester pertama tahun ajaran 2020/2021 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, nilai rata-rata seluruh kelas hanya 60,80 KKM yang ditetapkan sebelumnya sebesar 75,00. Jelas bahwa hasil ini tidak menguntungkan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari jalan keluar dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah, maka dalam proses pembelajaran PAI perlu menggunakan multimedia pembelajaran interaktif untuk lebih memberdayakan siswa dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran multimedia interaktif, guru dapat menyajikan masalah dalam konteks untuk mendorong pemikiran siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang proses pembelajaran yang menyenangkan dan produktif. Penggunaan metode pembelajaran multimedia interaktif hendaknya juga memberikan perasaan senang kepada siswa saat belajar PAI sehingga menimbulkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk meningkatkan minatnya terhadap isi pelajaran yang diajarkan (Prasetya, 2019).

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui tingkat keefektifitasnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Mayangan 2. Dengan menerapkan Pembelajaran Multimedia Interaktif, maka siswa akan lebih fokus dalam memperhatikan, mendengar, dan berinteraksi dengan menavigasi melalui alat navigasi yang tertera dalam program. Dengan menggunakan media interaktif siswa diharapkan memiliki minat dan motivasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat dan motivasi yang tinggi dalam diri siswa, maka secara bertahap akan tumbuh kemampuan berpikir dalam pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan Android sebagai media pembelajaran adalah siswa dapat memperoleh pemahaman konsep yang mendalam. Beberapa peneliti pendidikan menegaskan bahwa teknologi berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif dapat memudahkan dan meningkatkan efektifitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018). Media Pembelajaran yang menggunakan alat teknologi akan dapat membantu siswa lebih cepat dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, terutama membantu guru dalam menyampaikan materi yang mau diajarkan. Media pembelajaran adalah sebagai alat komunikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses berinteraksi, berkomunikasi dan mendistribusikan dokumen kepada siswa, sehingga

pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Seiring dengan adanya alat teknologi modern, maka semakin banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan salah, diantaranya adalah multimedia komputer, Audio, dan video. Penerapan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan multimedia interaktif dengan harapan dapat meningkatkan keberhasilan nilai hasil belajar yang dicapai sesuai hasil yang ditentukan.

TEORI PEMBAHASAN

Motivasi Belajar

Motivasi belajar yakni suatu kondisi terdapat pada diri individu yang mendorong minat belajar individu untuk melakukan aktivitas yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar juga dapat mendorong minat belajar peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar yang dimulai dari individu siswa maupun dari luar individu siswa, sehingga menumbuhkan semangat dalam minat belajar siswa. Motivasi belajar merupakan syarat yang mutlak untuk belajar dan memberikan gairah dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong minat belajar siswa untuk mencapai hasil yang baik, tetapi juga dibutuhkan usaha yang maksimal untuk mencapai tujuan belajar. Dalam motivasi belajar terdapat adanya keinginan aktif dalam belajar, terus bergerak dalam belajar, dan mengarahkan sikap dan perilaku pada individu masing-masing siswa (Prasetya, 2018a). Jadi, motivasi belajar bisa dikatakan berhasil apabila ada usaha pada diri siswa untuk belajar lebih rajin, sehingga ada peningkatan pada hasil belajar siswa.

Motivasi belajar memiliki peran besar dalam keberhasilan seorang siswa ketika mengembangkan minat belajar disekolah maupun dirumah. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa akan sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan apabila ada motivasi belajar dari beberapa pihak. Semakin banyak pihak yang memberi motivasi terhadap siswa, maka semakin baik hasil belajar yang dicapai. Dengan demikian motivasi belajar selalu senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa yang mau menerapkannya.

Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, serta akan lebih mudah dalam menerapkan proses belajar mengajar yang berlangsung disekolah. Bahan ajar dapat diterapkan dalam bentuk apapun sesuai dengan keinginan dan karakteristik materi yang akan disampaikan.

Bahan ajar merupakan beberapa materi yang tersusun secara sistematis dan terkonsep secara terencana yang dapat mengarahkan peserta didik dalam mencapai suatu hasil nilai yang dicapai sesuai pencapaian yang ditentukan (Ahmad Solehudin1, Devy Habibi Muhammad2, 2022). Ketika ada beberapa bahan ajar yang sudah tidak digunakan lagi dalam pembelajaran yang diterapkan dalam kelas, maka bahan ajar yang ada akan menjadi sumber belajar yang dibutuhkan oleh seorang pengajar. Kompetensi yang mengembangkan bahan ajar, seorang pengajar harus menguasai kelas secara baik, agar dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif.

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Salah satu bahan ajar yang dapat memfasilitasi karakteristik pada pembelajaran adalah bahan ajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dimana media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan alat

teknologi yang memberikan keluasan bagi pengguna multimedia interaktif dalam menerapkan materi yang telah disampaikan (Shofwan, 2009). Kelebihan dari bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif bisa memberikan semangat dalam belajar bagi peserta didik, dan meningkatkan motivasi dalam belajar pada peserta didik. Bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif selalu berhubungan dengan alat teknologi internet.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara mengkaji secara sistematis tentang permasalahan yang terjadi di dalam kelas, setelah itu dengan beberapa upaya yang dilakukan dalam mengambil tindakan kelas secara terprogram, serta menganalisis setiap tindakan yang telah dilakukan (Prasetya, 2018b). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas, maka dari itu perlu adanya upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran yang akan dicapai melalui tindakan praktis dan merefleksi hasil tindakan kelas yang dilakukan.

Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Mayangan 2, Kelurahan Mayangan, Kecamatan Mayangan, Kota Probolinggo untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV (B) pada tanggal 27 sampai 31 Mei semester II (Genap) tahun 2021/2022 yang diikuti sebanyak 27 siswa.

Teknik Pengumpulan Data berupa melakukan tes, melakukan observasi, dan melakukan dokumentasi, sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam melakukan tindakan kelas yakni dengan menerapkan beberapa tindakan diantaranya, pra siklus, siklus I, dan siklus II, dari semua siklus yang akan diterapkan adalah kurang lebih empat kali pertemuan.

Tahap Penelitian

1. Pra Siklus

Pertama yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas adalah tahapan pra siklus, dalam hal ini peneliti menghimpun data pertama yaitu berupa nama-nama siswa serta nilai siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI tanpa media interaktif. Pra siklus dilaksanakan, menggunakan beberapa tahapan yaitu:

a. Perencanaan

Dalam tahapan ini, penulisharus membuat perencanaan pelaksanaan untuk proses belajar, menyusun lembar kerja atau tes atau kuis, serta membuat alat observasi.

b. Tindakan

- 1) Guru menjelaskan materi tentang Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah.
- 2) Guru melangsungkan interview.
- 3) Guru memberi tes berupa soal pertanyaan terhadap siswa.
- 4) Guru mengklarifikasi.
- 5) Penutup.

Hasil belajar siswa pada tahap awal dengan mengambil Hasil pencapaian pada tahap pra siklus. Nilai tersebut ada dibawah ini:

Tabel I
Hasil Belajar Pada Tahap Pra Siklus Dengan Multimedia Interaktif

No.	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	ACHMAD ZIDAN RIZKY	75	Blm Tuntas
2	AHMAD AHSANUL KHOLIQIN	75	Blm Tuntas
3	AHMAD JAMIL	75	Blm Tuntas
4	ALIF FIRMANSYAH	70	Blm Tuntas
5	AMELIA DWI CINTA	80	Tuntas
6	AMELIA PUTRI	80	Tuntas
7	APRILIA PUTRI KAKA	80	Tuntas
8	ELINA SAFARA	80	Tuntas
9	FIRDA SITI FADILA	85	Tuntas
10	HURIN AIN	60	Blm Tuntas
11	ILA MAGFIROTUL HASANAH	85	Tuntas
12	KINANTI DWI HAPSARI	85	Tuntas
13	MISBAHUL MUNIR	65	Blm Tuntas
14	MOH LUCY ALFIANSYAH	80	Tuntas
15	MOHAMMAD SABRIANSAH	70	Blm Tuntas
16	MUH FATIR ARISANDI	70	Blm Tuntas
17	MUHAMMAD ARJUNA ZAKARIA	80	Tuntas
18	MUHAMMAD RIZKI ALFATAHILLAH	75	Blm Tuntas
19	MUHAMMAD SYARIF HIDAYAH TULLAH	80	Tuntas
20	NABILA PUTRI	85	Tuntas
21	NASYLA NURIL LAYLA	85	Tuntas
22	RESTU SIREGAR	60	Blm Tuntas
23	REYVAN SAILANDRA ADRIANSAH	80	Tuntas
24	RONI HIDAYAT	60	Blm Tuntas
25	SITI ROHMANIYAH	85	Tuntas
26	TENDRI ASWAN RAJA	85	Tuntas
27	UDHULUL JANNAH FIRAMADHANI	60	Blm Tuntas
28	KANZA NARYYA GILBA	85	Tuntas

Tabel II
Prosentase Nilai Hasil Evaluasi Pada Tahap Pra Siklus

Kategori	Jumlah Siswa	Rentan Nilai	Prosentase	Tuntas/Belum Tuntas
Amat Baik	0	90-100	0%	Tuntas
Baik	16	80-89	57,1%	Tuntas
Cukup	7	70-79	25%	Belum Tuntas
Kurang	5	60-69	17,9%	Belum Tuntas
Jumlah Total	28		100%	

c. Observasi

Tahap yang akan dilakukan pada tahap pra siklus dikarenakan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa masih minim, hal seperti ini terjadi karena kurangnya media yang digunakan dalam materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

d. Refleksi

Berdasarkan pemaparan hasil belajar dalam tabel dapat diinterpretasikan bahwa terdapat sebanyak 16 siswa atau 57,1% dinyatakan tuntas, dan terdapat sebanyak 12 siswa atau 42,9% dinyatakan belum tuntas. Hasil belajar diatas belum bisa dikatakan ideal serta belum mencapai indikator ketuntasan yaitu sebesar 75%. Pada siklus-siklus berikutnya dalam pembelajaran, penelitian yang dilakukan menggunakan metode diskusi dengan harapan untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai sesuai pencapaian yang ditentukan.

2. Tahap Siklus I

Langkah yang akan dilakukan pada tahap siklus I adalah menggunakan Multimedia Interaktif pada pembelajaran PAI. Siklus ini ada beberapa tahap antara lain:

a. Perencanaan

Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan perencanaan dalam melaksanakan pembelajaran serta membuat lembar kerja berupa soal atau kuis, serta membuat lembar pengamatan.

b. Tindakan

- 1) Guru menjelaskan materi tentang Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah.
- 2) Guru menyediakan media berupa video pembelajaran yang ditayangkan pada LCD proyektor pada siswa.
- 3) Guru membuat kelompok pada setiap siswa
- 4) Pada setiap kelompok diharuskan untuk mempresentasikan kembali apa yang telah dipelajari.
- 5) Guru mempersilakan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.
- 6) Kelompok yang belum bertugas dipersilahkan untuk bertanya, memberi pendapat, menyetujui, ataupun menambahkan pendapat kepada kelompok yang presentasi.
- 7) Guru mengklarifikasi.
- 8) Guru memberikan lembar soal terhadap siswa dan dikerjakan dengan cara individu yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan metode diskusi.
- 9) Penutup.

Berikut Nilai hasil belajar siswa yang dilakukan pada kegiatan siklus I yang didapatkan dari tes sebanyak 10 soal, dengan rincian dalam tabel sebagai berikut:

Tabel III
Hasil Belajar pada tahap Siklus I dengan Multimedia Interaktif

No	Nama peserta didik	Nilai Capaian	Tuntas / Blm Tuntas
1	ACHMAD ZIDAN RIZKY	85	Tuntas
2	AHMAD AHSANUL KHOLIQIN	85	Tuntas
3	AHMAD JAMIL	85	Tuntas
4	ALIF FIRMANSYAH	70	Blm Tuntas
5	AMELIA DWI CINTA	85	Tuntas
6	AMELIA PUTRI	85	Tuntas

7	APRILIA PUTRI KAKA	85	Tuntas
8	ELINA SAFARA	95	Tuntas
9	FIRDA SITI FADILA	95	Tuntas
10	HURIN AIN	60	Blm Tuntas
11	ILA MAGFIROTUL HASANAH	95	Tuntas
12	KINANTI DWI HAPSARI	95	Tuntas
13	MISBAHUL MUNIR	70	Blm Tuntas
14	MOH LUCY ALFIANSYAH	85	Tuntas
15	MOHAMMAD SABRIANSAH	75	Blm Tuntas
16	MUH FATIR ARISANDI	75	Blm Tuntas
17	MUHAMMAD ARJUNA ZAKARIA	85	Tuntas
18	MUHAMMAD RIZKI ALFATAHILLAH	80	Tuntas
19	MUHAMMAD SYARIF HIDAYAH TULLAH	85	Tuntas
20	NABILA PUTRI	95	Tuntas
21	NASYLA NURIL LAYLA	95	Tuntas
22	RESTU SIREGAR	75	Blm Tuntas
23	REYVAN SAILANDRA ADRIANSAH	75	Tuntas
24	RONI HIDAYAT	75	Tuntas
25	SITI ROHMANIYAH	95	Tuntas
26	TENDRI ASWAN RAJA	95	Tuntas
27	UDHULUL JANNAH FIRAMADHANI	60	Blm Tuntas
28	KANZA NARYYA GILBA	95	Tuntas

Tabel IV
Prosentase Hasil Belajar Pada Tahap Siklus I dengan Multimedia Interaktif

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Rentang Nilai Capaian	Prosentase Hasil Belajar	Ketuntasan
Amat Baik	9	90-100	32,1%	Tuntas
Baik	10	80-89	35,7%	Tuntas
Cukup	7	70-79	25%	Blm Tuntas
Kurang	2	60-69	7,2%	Blm Tuntas
Jumlah	28		100%	

c. Observasi

Setelah melakukan observasi terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan memakai alat pengamatan yang terdapat di siklus I, bisa dinyatakan siswa aktif didalam kegiatan pembelajaran dan mengarah kestandart. Siswa aktif maksudnya adalah siswa mampu mengungkapkan pendapat dan berpartisipasi dengan menggunakan media interaktif.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil belajar dapat diinterpretasikan bahwa sejumlah 19 siswa 67,8% dinyatakan tuntas. Selanjutnya 9 siswa 32,2% dikatakan tergolong belum tuntas dalam hasil belajar. Hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa masih

belum memenuhi pencapaian kriteria ketuntasan yakni sebesar 75%, dan harus dilanjutkan pada kegiatan siklus II, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa lebih memuaskan dan memenuhi nilai ketuntasan yang telah ditentukan. Pada siklus ini peneliti akan melakukan peninjauan ulang serta melakukan evaluasi pada kegiatan siklus I dengan upaya mencari solusi dalam masalah yang telah terjadi dengan melakukan beberapa cara serta tindakan antara lain:

- 1) Siswa diberi tugas oleh guru dengan cara lebih jelas.
- 2) Guru menjelaskan materi dengan cara lebih jelas.
- 3) Guru lebih memberikan motivasi pada siswa ketika diskusi kelompok, maupun secara individu.
- 4) Siswa ditekankan untuk lebih aktif ketika diskusi secara kelompok.
- 5) Guru menambahkan jam atau waktu kepada siswa bagi yang belum paham terhadap materi serta bisa dikerjakan setelah jam sekolah.
- 6) Guru mengevaluasi serta membuat catatan pembelajaran yang terjadi.

3. Tahap Siklus II

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ada beberapa tahap, yakni :

a. Perencanaan

Dalam tahapan ini yang dilakukan peneliti adalah merencanakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan membuat tugas kerja berupa butir soal, serta menyiapkan lembar pengamatan.

b. Pelaksanaan tindakan

- 1) Guru menjelaskan materi tentang Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah dengan jelas dan benar.
- 2) Guru menyediakan media berupa video pembelajaran yang ditayangkan pada LCD proyektor pada siswa.
- 3) Guru membuat kelompok pada setiap siswa
- 4) Guru berkeliling kepada setiap kelompok serta memberikan motivasi.
- 5) Guru mempersilakan masing-masing kelompok agar melakukan presentasi.
- 6) Guru mempersilakan kelompok yang lain untuk bertanya, berkomentar, atau menambah hasil diskusi kelompok lain yang sedang presentasi.
- 7) Guru melakukan klarifikasi terhadap kegiatan pembelajaran.
- 8) Di akhir, guru bertanya melalui soal atau kuis.
- 9) Penutup

Berikut Nilai hasil belajar siswa yang dicapai pada tahap siklus II yang diperoleh dari tes sebanyak 10 soal, dengan rincian dalam tabel sebagai berikut:

Tabel V

Capaian Hasil Belajar pada tahap Siklus II dengan Multimedia Interaktif

No	Nama Peserta Didik	Nilai Capaian	Tuntas/ Belum Tuntas
1	ACHMAD ZIDAN RIZKY	90	Tuntas
2	AHMAD AHSANUL KHOLIQUIN	90	Tuntas
3	AHMAD JAMIL	90	Tuntas
4	ALIF FIRMANSYAH	75	Blm Tuntas
5	AMELIA DWI CINTA	90	Tuntas
6	AMELIA PUTRI	90	Tuntas
7	APRILIA PUTRI KAKA	90	Tuntas
8	ELINA SAFARA	100	Tuntas

9	FIRDA SITI FADILA	100	Tuntas
10	HURIN AIN	75	Blm Tuntas
11	ILA MAGFIROTUL HASANAH	100	Tuntas
12	KINANTI DWI HAPSARI	100	Tuntas
13	MISBAHUL MUNIR	75	Blm Tuntas
14	MOH LUCY ALFIANSYAH	90	Tuntas
15	MOHAMMAD SABRIANSAH	80	Tuntas
16	MUH FATIR ARISANDI	80	Tuntas
17	MUHAMMAD ARJUNA ZAKARIA	90	Tuntas
18	MUHAMMAD RIZKI ALFATAHILLAH	85	Tuntas
19	MUHAMMAD SYARIF HIDAYAH TULLAH	90	Tuntas
20	NABILA PUTRI	100	Tuntas
21	NASYLA NURIL LAYLA	100	Tuntas
22	RESTU SIREGAR	80	Tuntas
23	REYVAN SAILANDRA ADRIANSAH	90	Tuntas
24	RONI HIDAYAT	90	Tuntas
25	SITI ROHMANIYAH	100	Tuntas
26	TENDRI ASWAN RAJA	100	Tuntas
27	UDHULUL JANNAH FIRAMADHANI	75	Blm Tuntas
28	KANZA NARYYA GILBA	100	Tuntas

Tabel VI
Hasil Evaluasi pada tahap Siklus II Dengan Multimedia Interaktif

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Rentang Nilai Capaian	Prosentase Hasil Belajar	Hasil Ketuntasan
Amat Baik	20	90-100	71,4%	Tuntas
Baik	4	80-89	14,3%	Tuntas
Cukup	4	70-79	14,3%	Blm Tuntas
Kurang	0	60-69	0%	Blm Tuntas
Jumlah	28		100%	

c. Observasi

Setelah guru melakukan observasi kepada siswa ketika terjadi pembelajaran guru menggunakan alat observasi pada penerapan siklus II, dan bisa diinterpretasikan bahwa siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diikuti telah mengalami peningkatan dan mencapai standar pencapaian. Dapat di rinci bahwa seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan focus telah mampu untuk mengungkapkan pendapat masing-masing, serta sangat aktif dalam berdiskusi ketika pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada hasil belajar yang telah dicapai, bahwa dapat diinterpretasikan dengan jumlah 24 siswa atau 85,7% dapat dinyatakan tuntas. Selanjutnya 4 siswa 14,3% dikatakan belum tuntas. Dari hasil belajar yang telah dilakukan, maka bisa dilihat bahwa hasil belajar yang dicapai mengalami peningkatan yang signifikan serta sudah memenuhi kriteria,

dan dari beberapa indikator ketuntasan sudah melampaui batas yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan memakai media interaktif terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan materi tentang Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah yang diterapkan pada kelas IV B di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.

Pembahasan

Berdasarkan kegiatan analisis yang dilakukukan pada tahap penelitian tindakan kelas dalam kegiatan pembelajaran PAI dengan memakai Multimedia Interaktif, bisa diketahui bahwa perbandingan nilai hasil belajar peserta didik serta prosentase hasil belajar peserta didik yang dicapai pada setiap siklus telah membuahkan hasil dengan rincian dalam table dibawah ini:

Tabel VII
Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik
Tahap Pra Siklus, Tahap Siklus I, dan Tahap Siklus II Dengan Multimedia
Interaktif

No	Nama Peserta Didik	Tahap Pra Siklus	Tahap Siklus I	Tahap Siklus II
1	ACHMAD ZIDAN RIZKY	75	85	90
2	AHMAD AHSANUL KHOLIQIN	75	85	90
3	AHMAD JAMIL	75	85	90
4	ALIF FIRMANSYAH	70	70	75
5	AMELIA DWI CINTA	80	85	90
6	AMELIA PUTRI	80	85	90
7	APRILIA PUTRI KAKA	80	85	90
8	ELINA SAFARA	80	95	100
9	FIRDA SITI FADILA	85	95	100
10	HURIN AIN	60	60	75
11	ILA MAGFIROTUL HASANAH	85	95	100
12	KINANTI DWI HAPSARI	85	95	100
13	MISBAHUL MUNIR	65	70	75
14	MOH LUCY ALFIANSYAH	80	85	90
15	MOHAMMAD SABRIANSAH	70	75	80
16	MUH FATIR ARISANDI	70	75	80
17	MUHAMMAD ARJUNA ZAKARIA	80	85	90
18	MUHAMMAD RIZKI ALFATAHILLAH	75	80	85
19	MUHAMMAD SYARIF HIDAYAH TULLAH	80	85	90
20	NABILA PUTRI	85	95	100
21	NASYLA NURIL LAYLA	85	95	100
22	RESTU SIREGAR	60	75	80
23	REYVAN SAILANDRA ADRIANSAH	80	75	90
24	RONI HIDAYAT	60	75	90
25	SITI ROHMANIYAH	85	95	100
26	TENDRI ASWAN RAJA	85	95	100

27	UDHULUL JANNAH FIRAMADHANI	60	60	75
28	KANZA NARYYA GILBA	85	95	100

Tabel VIII
Prosentase Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik
Tahap Pra Siklus, Tahap Siklus I, dan Tahap Siklus II Pelaksanaan Multimedia
Interaktif

Kategori	Tahap Pra Siklus		Tahap Siklus I		Tahap Siklus II	
	Jumlah Siswa	Prsentase	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase
Baik Sekali	0	0%	9	32,1%	20	71,4%
Baik	16	57,1%	10	35,7%	4	14,3%
Cukup	7	25%	7	25%	4	14,3%
Kurang	5	17,9%	2	7,2%	0	0%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%

Dengan melakukan bimbingan belajar secara intensif serta melihat dari nilai siswa dalam belajar di table menggunakan Multimedia Interaktif pada pembelajaran PAIdi kelas IV B SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo, pelaksanaan tindakan kelas siklus I dan Siklus II bisa dilihat dampak perubahan yang sigifikan, dilihat dari cara belajar serta prestasi belajar yang di perolehnya.

Tindakan yang dilakukan oleh guru PAI serta kolabolator dalam menerapkanMultimedia Interaktif mata pelajaranPAI di kelas IV B SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo membuat para siswa yang di evaluasi pada nilai ketuntasan dalam belajar. Tindakan inilah yang dilakukan oleh guru serta kolabolator yang dapat meningkatkan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik pada pembelajaran PAI di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo, khususnya pada kelas IV B sudah memiliki kemajuan yang baik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan serta analisis penelitian yang telah diterapkan membuahkan hasil yang bisa Meningkatkan Motivasi Belajar pada pembelajaran PAI Melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas IV Di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo ini dapat disimpulkan dengan beberapa keterangan sebagai berikut:

Penerapan dalam pembelajaran PAI dengan menerapkan media pembelajaran Multimedia Interaktif pada siswa kelas IV B SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo dilakukan dengan cara menekankan materi pembelajaran melalui penerapan Multimedia Interaktif, selanjutya membentuk kelompok dengan tujuan untuk mengkaji materi yang diberikanserta melakukan diskusi,kegiatan diskusi ini tiap siswa bisamemberikan komentar terhadap hasil kerja tiap kelompok serta pasangan siswa ketikamelakukan presentasi.

Peningkatan prestsi pada pembelajaran PAI melalui penerapan Multimedia Interaktif pada siswa kelas IV B di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo telah membuahkan hasil pencapaian dapat mendorong prestasi belajar peserta didik pada setiap tahapan kegiatan yang diterapkan dalam pelaksanaan pra siklus dari tingkat

ketuntasan belajar dari 16 siswa atau 57,1%% naik menjadi 19 siswa 67,8%meningkat, pada siklus II menjadi 24 siswa atau 85,7%.Ini berarti penerapan Multimedia Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastari, E. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*, 1–174. http://repository.radenintan.ac.id/5912/1/SKRIPSI_ELVINA_BASTARI.pdf
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Manizar, E. (2015). Peran Guru sebagai Motivator dalam Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 171–188. jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047
- Muhammad, D. H. (2020). Implementasi Pendidikan Humanisme Religiusitas dalam Pendidikan Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 122–131. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.581>
- Nauli Thaib, E. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 384–399. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.485>
- Prasetya, B. (2019). Mengungkap Analisis Dan Evaluasi Kebijakan Tentang Pendidikan Agama Dan Keagamaan. *Conciencia*, 19(2), 99–111. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4395>
- Riadi, A. (2018). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB NEGERI TENGGARONG Oleh: Akhmad Riadi □ Abstrak. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 15–32.
- Sulfemi, W. B. (2018). PENGARUH DISIPLIN IBADAH SHOLAT, LINGKUNGAN SEKOLAH, DAN INTELEGENSI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(2), 166–178. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 31–42.
- Yulisna, 1Munawar Rahmat, E. S. . (2016). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU BERAGAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS V SD SE-GUGUS PULAU KIJANG

- KECAMATAN RETEH INHIL RIAU. *JURNAL STUDI AGAMA*, 16(1).
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Manizar, E. (2015). Peran Guru sebagai Motivator dalam Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 171–188. jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047
- Muhammad, D. H. (2020). Implementasi Pendidikan Humanisme Religiusitas dalam Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 122–131. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.581>
- Nauli Thaib, E. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 384–399. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.485>
- Prasetya, B. (2019). Mengungkap Analisis Dan Evaluasi Kebijakan Tentang Pendidikan Agama Dan Keagamaan. *Conciencia*, 19(2), 99–111. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4395>
- Sulfemi, W. B. (2018). PENGARUH DISIPLIN IBADAH SHOLAT, LINGKUNGAN SEKOLAH, DAN INTELEGENSI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(2), 166–178. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 31–42.
- Yulisna, Munawar Rahmat, E. S. . (2016). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU BERAGAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS V SD SE-GUGUS PULAU KIJANG KECAMATAN RETEH INHIL RIAU. *JURNAL STUDI AGAMA*, 16(1).