

**Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Quis Creator*
dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
(TIK) Kelas VII MTs. Dayama Mengkuru
Kecamatan Jerowaru Kabupaten Lombok Timur**

Abdul Azizul Hakim

Universitas Dr. Soetomo Surabaya
azizhusnandriani@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effectiveness and attractiveness of the use of Multimedia media wondershare quis creator to increase student motivation. This research was conducted in MTs. Dayama Mengkuru because teaching and learning activities (KBM) carried out in these schools, especially in ICT subjects have used multimethods and multimedia, it's just that it is still limited to the use of microsoft power point simple medi so it still seems less effective. The type of this study uses the analysis method of Dick and Lou Carey. While the sample taken by the seventh grade students, using the pattern of one group pretest and posttest design. The data used are daily repetition values before and after being treated, then analyzed using t test. The results showed that the wondershare quis creator-based multimedia learning media used had a high level of effectiveness and attractiveness. The high level of interest and motivation to learn shows that there is a high level of student interest in teaching and learning activities, especially during ICT subjects. This finding is supported by the fact that the average score of students' daily tests increased by 18.49% from 69.96 to 82.90.

Keywords: Analysis, Learning Media, Multimedia Quis Creator, ICT Learning.

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan media multimedia wondershare quis creator terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di MTs. Dayama Mengkuru karena kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran TIK telah menggunakan metode dan multimedia, hanya saja masih terbatas pada penggunaan media *microsoft power point* sederhana sehingga masih terkesan kurang efektif. Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis Dick and Lou Carey. Sedangkan sampel yang diambil oleh siswa kelas VII, dengan menggunakan pola *one group pretest and posttest design*. Data yang digunakan adalah nilai ulangan harian sebelum dan setelah diberi perlakuan, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia wondershare quis creator yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran TIK. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 18.49% dari 69.96 menjadi 82.90.

Kata Kunci: Analisis, Media Pembelajaran, Multimedia Quis Creator, Pembelajaran TIK

Pendahuluan

Idealnya, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di MTs. Dayama Mengkuru khususnya mata pelajaran TIK telah menggunakan multimedia. Namun, media interaktif yang digunakan oleh guru sebatas pada power point dan peragaan dalam bentuk penjelasan materi dikarenakan keterbatasan keterampilan guru dalam hal media. Sejauh ini berjalan dengan baik tanpa kendala, namun apabila melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekiranya perlu ada pengembangan terhadap media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.

Sering sekali para guru mengabaikan pentingnya penggunaan media di dalam pembelajaran yang telah disadari bahwa pembelajaran yang mereka ajarkan cenderung membosankan. Namun para guru menganggap penggunaan media itu sangat sulit dalam hal pengoperasiannya bagi para pemula, seperti waktu yang lama untuk guru mempelajari edianya, waktu yang

lama untuk membuatnya serta membutuhkan biaya yang banyak.

Berdasarkan deskripsi diatas dan untuk meningkatkan prosentase penggunaan media interaktif, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media. Yaitu media Wondershare Quiz Creator. Secara basic Wondershare Quiz Creator ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, filem, video, teks dan flash kedalam suatu program yang dibuat. Wondershare Quiz Creator ini akan membantu para pengajar dalam menyampaikan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Sebenarnya Media Quiz Creator ini cocok untuk digunakan pada semua mata pelajaran, namun dalam hal ini peneliti lebih memilih diterapkan dalam pelajaran TIK. Karena bagi peneliti, jika pelajaran TIK disampaikan secara ceramah saja, akan menimbulkan kejenuhan di dalam mempelajarinya. Seperti halnya yang pernah dialami peneliti

ketika berada di bangku Madrasah Tsanawiyah maupun Aliyah. Bagi kami pada saat itu metode yang diterapkan oleh guru sangat membosankan.

Wondershare Quis Creator ini dapat membantu pendidik untuk menghadirkan bentuk pembelajaran semua lingkup TIK dan dapat meningkatkan motivasi di dalam mempelajarinya, sehingga membantu membuka cakrawala pengetahuan siswa terlepas dari konten teks dan gambar yang ada di buku paket siswa dan LKS. Karena kasus kejenuhan dalam menyampaikan teori-Teori TIK. Tidak memanfaatkan teknologi di masa sekarang.

Masalah

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena factor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang

atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru (Daryanto,2010:1)

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa menganalisis media Wondershare Quiz Creator dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII MTs. Dayama Mengkuru.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa tingkat kemenarikan penggunaan media *wondershare quis creator* dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VII MTs. Dayama mengkuru.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa tingkat keefektifan penggunaan media *wondershare quis creator* dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VII MTs. Dayama mengkuru.

Pendekatan

pendekatan system desain pembelajaran Walter Dick and Lou carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur dalam penelitian kuantitatif ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam

model desain sebagaimana berikut (Fitratul Uyun, 2010)

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*Identifying Instructional Goal*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah selesai mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum yang dipilih dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. *Conducting Instructional Analysis* (Melaksanakan analisis pembelajaran)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-

keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis pembelajaran, diperlukan beberapa langkah untuk mengidentifikasi kompetensi berupa pengetahuan (Cognitive), keterampilan (psychomotor) dan sikap (attitude) yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pembahasan

1. **Analisis Penerapan Media Wondershare Quis Creator**

Quis Creator dari hasil penerapan media ajar ini adalah media yang dipakai dalam pembuatan soal yang nantinya akan membentuk file flash. Media ini telah dilakukan dan dipraktikan di kelas VII MTs. Dayama Mengkuru berdasarkan hasil uji isi/materi, uji ahli desain pembelajaran, uji guru mata pelajaran dan uji lapangan. Masing-masing hasil uji validasi penerapan media aja berbasis multimedia ini telah dijelaskan pada bab IV.

Berdasarkan Quis Creator dari hasil penerapan media wondershare quis creator ini dapat dilihat bahwa ciri khas media ajar yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran adalah melalui penambahan media praktikum berupa CD pembelajaran interaktif. Media ajar ini juga memuat KI dan KD yang dijadikan sebagai acuan dalam penyajian data soal, nilai karakter serta soal-soal pelajaran TIK dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti suara, gambar, video, teks dan flash.

Walaupun media soal berbasis multimedia wondershare quis creator ini dirasa layak untuk dijadikan media dalam pembelajaran dan jika dilihat dari proses pembuatannya yang tidak terlalu sulit bagi para pemula sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya. Namun, terdapat beberapa kelemahan di dalamnya seperti tampilan flash yang sederhana sehingga kita harus lebih berkreasi lagi

Dalam pengaplikasian quiz Creator peneliti tidak dapat

menggunakan jenis soal berupa esai, karena jawaban yang diberikan siswa harus sama persis dengan jawaban yang kita cantumkan sebagai koreksi di dalam pembuatan soalnya sehingga sangat memungkinkan siswa memperoleh koreksian yang salah walaupun sebenarnya jawaban tersebut benar.

2. Analisis Tingkat Kemarikan Media Ajar Wondershare Quis Creator

Dalam kegiatan belajar mengajar yang mengarah kepada aktivitas fisik, dimana secara teknis guru harus merencanakan keterlibatan siswa agar lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar di kelas. Misalnya, dimulai dari menyiapkan segala kebutuhan belajar, memberikan kesempatan waktu kepada peserta didik untuk ikut berfikir dan bergerak aktif sampai pada pemberian motivasi belajar melalui media pembelajaran yang menarik. Penekanan pada aktivitas fisik semacam ini

mengarahkan siswa agar lebih fokus dan semangat menerima materi yang disampaikan selama proses belajar berlangsung. Sehingga dalam pemanfaatan media ajar Quis Creator ini guru berperan sebagai fasilitator, dimana guru menyampaikan materi pelajaran melalui media ajar yang disajikan dalam bentuk soal-soal tersebut kemudian siswa meresponnya dengan cara melihat, mendengar dan menjawab soal-soal yang ditayangkan melalui LCD dan proyektor.

Sedangkan dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan aktivitas mental siswa, dapat direncanakan melalui pemberian stimulus atau motivasi berupa gambar atau video yang telah dibuat semenarik mungkin pada media ajar wondershare ini. Sehingga nantinya dapat mengubah pola pikir peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran TIK adalah pelajaran yang membosankan. Hal ini penting dilakukan karena jika seorang guru tidak memahami pola pikir siswa selama belajar,

maka hasilnya akan sia-sia dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal.

Oleh karena itu siswa tidak harus diajak berfikir dengan hanya mengutamakan kemampuan otak saja, tapi juga harus diimbangi dengan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif. Sehingga keterlibatan aktif semua peserta didik secara emosional dalam kegiatan belajar mengajar benar-benar dapat dirasakan pada diri, teman dan gurunya. Guna mengarahkan siswa agar termotivasi dan semangat untuk melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran, dalam penerapan ini dilakukan inovasi secara realistik yaitu berupa penerapan ide-ide kedalam bentuk media ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan materi yang dirancang sesuai kebutuhan siswa. Sedangkan format media jarnya berupa materi-materi yang dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai tipe media Seperti suara, gambar, filem,

video, teks dan flas yang membantu, menuntun, membina dan mengarahkan penerapan proses berfikir siswa.

Perencanaan aktivitas siswa secara teknis dan pembinaan mental dalam penerapan media ajar ini sangat penting, terlebih pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang bertujuan untuk mendidik generasi baru menjadi siswa yang demokratis, religius, interaktif, humanis dan beradab. Tanpa didahului dengan perencanaan dan pembiasaan berfikir dalam diri siswa, maka siswa akan merasa bosan dalam menerima materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam penerapan media ajar berbasis multimedia wondershare quis creator ini lebih memanfaatkan tampilan teks animatif dipadukan dengan gambar serta music yang dapat membangkitkan semangat siswa pada saat pembukaan flas media.

Pengarahan proses berfikir siswa melalui media pembelajaran berbasis quis creator dalam pembelajaran TIK ini merupakan salah satu cara pembinaan mental

dan perubahan pola pikir siswa. Sehingga dalam media ajar Quis Cretaor ini harus memuat tampilan/flash yang menarik siswa dengan tatanan gaya tapilan dan model soal menarik untuk semangat berfikir guna menyelesaikan bermacam-macam soal interaktif di dalamnya. Pelajaran yang tadinya dianggap kurang menarik atau bahkan cenderung membosankan dan tidak terlalu dapat dipahami oleh siswa menjadi mudah dimengerti dan dipahami.

Sebagai upaya guru dalam memberikan materi pelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, maka siswa hendaknya diposisikan sebagai subjek bukan objek. Siswa benar-benar dilatih, dibina, diarahkan dari berbagai contoh kehidupan yang sifatnya sederhana sampai yang kompleks terutama yang berhubungan dengan TIK. Adapun salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan oleh guru adalah membiasakan anak mengenali informasi materi pelajaran yang sudah dirancangnya dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Selama penerapan media ajar Quis Creator di MTs. Dayama mengkuru berlangsung, pada dasarnya diawali dengan menetapkan masalah yang diperoleh melalui hasil observasi awal dan wawancara. Dari hasil tersebut ditemukan ada dua masalah yang mendasar, yaitu: pertama, guru pengampu mata pelajaran TIK masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalian dan

penelaahan bahan pelajaran terlepas dari metode diskusi yang sering beliau gunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua, sebagian siswa memandang mata pelajaran TIK ini sebagai pelajaran yang konseptual, teoritis dan membosankan.

Akibatnya ketika mengikuti pelajaran TIK siswa merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep serta teori-teori yang diceramahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan

secara tidak serius dan bila dikerjakanpun hanya sekedar memenuhi formalitas saja. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran TIK di kelas VII MTs. Dayama mengkuru ini tidak berlangsung secara aktif dan interaktif. Karena siswa hanya diberikan materi melalui ceramah saja tanpa ada dukungan media pembelajaran lainnya.

Kebiasaan belajar siswa kelas VII MTs. Dayama Mengkuru ini terlihat kurang aktif, karena mereka hanya bersikap diam dan monoton dalam artian tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dilakukan siswa selama belajar di kelas. Hal ini perlu guru perlu menyelidiki penyebabnya, bisa jadi mereka merasa tidak senang dengan pelajarannya, tidak nyambung dengan materi yang disampaikan atau mungkin ada problem pribadi lainnya. Karena jika sampai demikian, berarti pada diri peserta didik belum terjadi perubahan energi (motivasi), tidak terangsang efektifnya untuk melakukan

sesuatu, karena tidak memiliki semangat akan tujuan atau kebutuhan belajar. Problem ini penting untuk diperhatikan sebab motivasi merupakan keaktifan peserta didik yang didorong oleh kemauan belajar karena adanya tujuan yang ingin dicapai.

Di samping motivasi, penyebab lainnya terkait proses mengajar yang dilakukan oleh guru. Keluhan terjadi disaat belajar mengajar siswa kelas VII pada saat pelajaran TIK guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah, sehingga murid hanya bisa mendengarkan dan mencatat saja. Guru yang tidak dapat menyampaikan materi pembelajarannya secara baik, akan semakin membuat anak didiknya kebingungan dan bosan dikarenakan metode yang digunakan tidak tepat. Oleh karena itu untuk membangkitkan motivasi dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran, seorang guru harus dapat menciptakan teknik penyampaian materi yang menarik. Sehingga peserta didik berminat

untuk memperhatikan dan ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah guru dituntut kreatif dalam membuat media ajar berbasis multimedia. Inilah yang kemudian membuat peneliti melakukan penerapan media ajar berbasis multimedia dalam hal ini ditampilkan segi teknik dalam menjawab soal.

Berdasarkan hasil penelitian para ahli dan praktisi serta hasil dari uji di lapangan, memberikan informasi yang cukup jelas atas keberadaan media ajar berbasis multimedia. Dari penilaian tersebut dapat diketahui kelayakan hasil penerapan media ajar Wondershare Quis Creator yang digunakan oleh guru dalam pelajaran TIK. Penerapan media ajar ini telah divalidasi oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran dan guru mata pelajaran, sehingga layak dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi mata pelajaran TIK terhadap media ajar sebagaimana dicantumkan pada bab I prosentase tingkat pencapaian media ajar adalah

92%. Hal ini membuktikan bahwa media ajar multimedia ini sudah layak untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran TIK.

Kemudian menurut ahli desain pembelajaran terhadap media ajar Wondershare Quis Creator menghasilkan prosentase tingkat pencapaian media ajar sebesar 80%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media autoplay ini sudah baik untuk digunakan. Sedangkan menurut praktisi pendidikan prosentase pencapaian Quis Creator media autoplay ini sebesar 90%, dimana angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan skor penilaian, baik dari uji ahli media, ahli materi/isi dan praktisi pendidikan guru MTs. terhadap media ajar Wondershare Quis Creator ini tergolong kategori baik. Maka secara umum Quis Creator penerapan media ajar Multimedia wondershare Quis Creator ini telah memenuhi kelayakan. Meski demikian, juga terdapat saran dan

masukan berupa perbaikan yang dapat dijadikan sebagai bahan revisi.

Analisis Tingkat Keefektifan Media Ajar Multimedia Quis Creator

Proses kegiatan belajar mengajar pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi aktif dan pengalaman belajar. Memperhatikan aktivitas dan kreativitas peserta didik ini merupakan point penting bagi seorang guru, karena nantinya akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas. Implementasi media ajar Quis Creator dalam pelajaran TIK di kelas VII membutuhkan keuletan, kesabaran dan perencanaan yang matang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik. Dari waktu yang telah direncanakanpun masih dianggap kurang memadai, misalnya pada saat implementasi media ajar di kelas VII MTs Dayama Mengkuru pada awalnya masih terbawa pada suasana pembiasaan pembelajaran

sebelumnya yang menggunakan metode ceramah.

Oleh karena itu, pembelajaran di kelas sangat diupayakan agar tidak terlalu serius menekankan aspek kognitif saja, akan tetapi juga diarahkan kepada aspek afektif dan psikomotorik. Kondisi ini nantinya berguna bagi siswa agar dapat memahami materi pelajaran secara santai tanpa adanya paksaan dari guru. Hal ini dikarenakan bahwa kehadiran siswa di kelas adalah sebagai subjek belajar, mereka sebagai faktor “penentu” atas segala sesuatu yang menjadi kebutuhannya selama belajar.

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik di kelas VII MTs. Dayama Mengkuru, khususnya pada saat pelajaran TIK adalah dengan mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam atau luar individu. Tugas guru TIK di kelas adalah mengondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan

yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran TIK adalah dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga tahapan: yaitu Preetest, proses dan posttest.

Preetest merupakan langkah awal yang dilakukan guru TIK, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media ajar berbasis multimedia, yakni hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Adapun hasil dari preetest ini bisa dikatakan masih tergolong kurang memuaskan. Dan masih nampak bahwa siswa masih merasakan kesulitan menjawab soal-soal yang sederhana. Setelah itu diadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media ajar autoplay, dimana guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan slide- slide yang menunjukkan teks berwarna-warni diiringi dengan musik serta icon gambar-gambar yang menarik. Begitu pula pada saat pemberian soal, soal dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat

membuat siswa bersemangat untuk menjawabnya.

Adapun data uji coba yang dilakukan pada siswa kelas VII MTs. Dayama Mengkuru ini menunjukkan nilai terendah pre-test siswa adalah 54 dan nilai tertinggi adalah 80. Sedangkan nilai terendah dari hasil post- test siswa adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 90. Sehingga dari hasil uji test tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar Quis Creator pada mata pelajaran TIK di kelas VII MTs. Dayama Mengkuru dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa sebesar 12,94 point atau 18.49%.

Penutup

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap data hasil penelitian yang telah dilakukan, mengenai pembelajaran multimedia interaktif berbasis Quis Creator ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penerapan media multimedia wondershare quis creator

dalam pembelajaran TIK di MTs. Dayama Mengkuru ini membutuhkan waktu 15-20 hari tentunya setelah melakukan analisis kebutuhan pada mata pelajaran TIK di MTs. Dayama Mengkuru. Produk media pembelajaran ini menggabungkan beberapa software yaitu; flip book.exe, quis creator (wondershare), PPT dan macromedia flash.exe. Setelah melakukan tahap akhir yaitu publishing, peneliti melakukan tahap uji coba dengan bantuan para ahli yaitu ahli desain media dan pembelajaran bapak Asbullah Muslim, S.Fil.I.,M.Pd.I (kandidat Doktor Ganesa) dengan perolehan prosentase 80%. Ahli materi Bapak Moh. Hilmi, M.Pd (kandidat Doktor Sastra dan seni) dengan perolehan prosentase 92%. Guru kelas Ibu Husna Indriani, S.Pd dengan perolehan prosentase 90%. Kemudian setelah melakukan beberapa revisi dari para ahli, produk siap untuk di uji cobakan kepada siswa.

2. Rata-rata hasil pre-test yang menunjukkan kemampuan awal

siswa pada kelas VII MTs. Dayama mengukur mata pelajaran TIK sebesar 69.96. Setelah melalui kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran interaktif berbasis multimedia wondershare quis creator ini, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82.90 naik 18.49%. Hal ini menunjukkan penggunaan media dalam pembelajaran TIK kelas VII di MTs.

Dayama Mengkuru telah diterapkan secara efektif.

3. Dilihat dari indikator ketuntasan belajar, pembelajaran multimedia interaktif Quis Creator ini sangat berperan dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa terhadap suatu materi pelajaran secara tuntas yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.
- . *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka cipta, 2005.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta: 2008.
- . *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- . *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher,2009. Degeng, Sudana. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdigbud 1989. Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Arie Sandy, Teguh. *Modul Workshop #22 Multimedia Interaktif*, Makalah disampaikan pada Pelatihan Pembuatan AutoPlay, Flipbook Maker dan Quiz Creator. Aula Perpustakaan Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta: 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997.
- Carey, Lou and Walter Dick. *The Systematic Design Of Instruction*. USA. 1978. Dikutip dalam Proposal Tesis Husni Mubarok *Pengembangan Media Ajar berbasis Autoplay*. Dalam *Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As-Salam Malang*.
- Chatib. Munif. *Sekolahnya Manusia*, Bandung: Mizan Pustaka, 2009. Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. (Bandung: Penerbit Alumni. 1985.
- Heinich, R; Molenda,M; Russell,J. & Smaldino, S. *Instructional Media and Technologies For Learning (6th ed)*, USA: Merrill/Prentice Hall. 1999.

Hernawati, Kuswari. Modul Pelatihan, disampaikan dalam kegiatan PPM dengan judul: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Autoplay Media Studio bagi Guru Sekolah Menengah di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPA UNY

<http://rheea-mc-hanna.blogspot.com/2012/01/karakteristik-media-slide.html>

<http://yossiekudotcom.wordpress.com/2011/09/27/pembelajaran-berbasis-multimedia/>

Ilfa Rachmania, Yulia. Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Realistik Pokok Bahasan Segiempat Untuk Siswa SMP Kelas VII. Program Sarjana UM.

Kreativity, Java dan Masruri. Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Kurniawati, Ayu. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point, Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011.

Kusuma, Dedi Wijaya. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT. Indeks, 2009.

L. Siberman, Melvin. Active Learning 101 strategies to Teach Any Subject. (Allyn and Bacon, Boston, 1996). Penerjemah, Raisul Muttaqien, Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014
Malang: UM Press, 2008. www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf

<http://indark007.wordpress.com/2009/02/19/sejarah-kebudayaan-islam>

<http://id.wikipedia.org/wiki/sejarah> diakses Minggu, 3 Mei 2015, 21:20

Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

Masruri dan Java Kreativity, Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Muhaimin, dkk.. Strategi Belajar Mengajar, Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama. Surabaya: Citra Media. 1995.

Mulyasa, E. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran;Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta; GP Press Group, 2013.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komusikasi*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Musyarapah. *Manajemen Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Sarana dan Prasarana Pendidikan (Studi Multikasus di Madrasah Diniyah Wustha Putera Darussalam Martapura, Madrasah Tsanawiyah Normal Islam Putri Rakha Ukhuwah Banjarmasin Kalimantan Selatan)*, Disertasi Menejemen Pendidikan Islam UIN Malang 2015.
- Rasyad, Aminuddin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, jakarta: Uhamka Press, 2003.
- Rohendi, Dedi dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. *Jurnal Pendidikan Rosyidi*, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang:UIN Malang Press 2009. Sadiman, Afief S. dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom Dikbud & CV, Rajawali, 1986.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 1991. Syalabi, *Sejarah dan Kebudayaan islam* .Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru,2003,
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- T. Vaughan. *Multimedia: making it work (2nd ed)*, USA: McGraw-Hill 1994.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka publisher, 2007.
- T.D. Green, & Brown, A. *Multimedia Projek In The Classroom*. 2002. USA: Corwin Press,Inc
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Rhusti Publisher, 2009. 5

Usman, Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Uyun, Fitratul. *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Pendekatan Humeneutik bagi kelas 5 MIN 1 Malang*. Thesis. Malang:Program Pascasarjana UIN Maliki Malang. 2010.

Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan; Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis dan Disertasi)*,