



**AL QODIRI**

**JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN**

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur  
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

## **Memanfaatkan Multimedia Sebagai Sarana Pendidikan Islami Pada Era Digitalisasi di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 09 Panai Tengah**

Oleh:

**Mila Rosdiana Sianipar**

*Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*

[pgmi04milarossianipar2019@gmail.com](mailto:pgmi04milarossianipar2019@gmail.com)

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri> *Article History*  
*Submission: 09-11-2022 Revised: 25-12-2022 Accepted: 09-01-2023 Published: 10-01-2023*

### **ABSTRACT**

Based on IDM data (Development Village Index) Panai Tengah sub-district which is part of Labuhan Batu Regency is categorized as a disadvantaged area. This is the reason for carrying out research at that location. It was found that the availability of multimedia at the school was only 1, so that schools did not make use of multimedia in their learning activities.

In this case, the author's goal of using multimedia in teaching activities is to help students understand the subject matter because they can feel both audio and visual simultaneously by looking at the screens displayed at school. Another goal to be achieved is to find out the response of students regarding the teaching activities that have been carried out. The problem experienced by schools is the lack of utilization of multimedia in teaching, even though currently technology has experienced rapid progress and needs to be pursued, including in teaching activities so that teaching activities using multimedia are made by the author in the hope that the implementation of teaching activities will not be monotonous in lecture activities. With the use of multimedia, students can express their understanding from the video that is broadcast freely as they can understand from the video.

The results obtained from teaching activities are that students can easily understand the material presented because besides seeing directly they can also hear the display presented on the screen. In addition, they enthusiastically participated in teaching activities because the duration of the videos played was not long so students did not feel bored with teaching activities.

**Keywords:** *multimedia; means; digitization.*

### **ABSTRAK**

Berdasarkan pada data IDM (Indeks Desa Membangun) kecamatan Panai Tengah yang merupakan bagian dari Kabupaten Labuhan Batu dikategorikan sebagai daerah yang tertinggal. Hal tersebut menjadi sebab dilaksanakannya penelitian pada lokasi tersebut. Didapati bahwa kesediaan multimedia pada sekolah tersebut hanya 1, sehingga sekolah kurang memanfaatkan multimedia dalam kegiatan belajarnya.

Dalam hal ini, tujuan penulis menggunakan multimedia dalam kegiatan pengajaran adalah agar membantu anak didik memahami materi pelajaran karena baik audio ataupun visual dapat mereka rasakan bersamaan dengan melihat layar yang ditampilkan di sekolah. Tujuan lain yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui respon anak didik terkait kegiatan pengajaran yang telah dilangsungkan. Permasalahan yang dialami sekolah adalah kurangnya pemanfaatan multimedia



Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright © 2020 IAI Al Qodiri Jember. All Rights Reserved p-ISSN 2252-4371 | e-ISSN 2598-8735

dalam pengajaran padahal saat ini teknologi sudah mengalami kemajuan pesat dan perlu dikejar termasuk pada kegiatan pengajaran sehingga dijadikanlah kegiatan pengajaran menggunakan multimedia oleh penulis dengan harapan pelaksanaan kegiatan pengajaran tidak monoton pada kegiatan ceramah. Dengan adanya pemanfaatan multimedia, anak didik dapat mengekspresikan pemahamannya dari video yang ditayangkan dengan bebas sebagaimana yang ia dapat pahami dari video tersebut.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengajaran adalah anak didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan karena selain melihat langsung mereka juga dapat mendengar tampilan yang disajikan layar. Selain itu, mereka dengan antusias mengikuti kegiatan pengajaran karena durasi video yang diputar tidak panjang sehingga anak didik tidak merasa jenuh dengan kegiatan pengajaran.

**Kata kunci:** *multimedia; sarana; digitalisasi.*

## A. PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi hingga saat ini memberikan pengaruh pada kegiatan pengajaran termasuk materi beserta cara untuk menyampaikan pengajaran (Bustomi, Kridalaksana, & Fachruddin, 2012) kondisi ini tentu akan memberikan permasalahan terhadap sumber daya manusianya dalam upaya peningkatan terhadap kuantitas dan kualitas dari pendidikan. Kustandi (2013) menyebutkan salah satu penggunaan teknologi adalah ketika proses pembelajaran berlangsung yang menjadikan kegiatannya menjadi tidak monoton bahkan menarik melalui pemanfaatan media pengajaran interaktif. Upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar bukan hanya dilihat dari hasil saja namun proses ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran seperti Interaksi yang terjadi antara anak didik terhadap sumber belajar yang dengannya akan ditemukan rangsangan ketika proses pembelajaran berlangsung dan memudahkan anak didik untuk menguasai ilmu yang sedang dipelajari.

Daryanto (2012) menyebutkan kegiatan memanfaatkan media pengajaran dengan basis multimedia berupa interaktif ketika berlangsungnya proses pembelajaran akan memberikan geseran terhadap kegiatan pengajaran yang memberikan rasa bosan terhadap anak didiknya menuju kegiatan pengajaran yang menyenangkan. Minat mereka dalam menjalani pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menjadikan guru bukan hanya menjadi satu-satunya sumber belajar bagi anak didik akan tetapi harapannya membantu anak didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Minat mereka untuk melangsungkan pembelajaran yang medianya menggunakan basis multimedia interaktif akan memunculkan motivasi yang lebih tinggi untuk belajar. Menurut Pujiriyanto (2012), yang dimaksud dengan media interaktif yaitu sistem untuk menyajikan bahan ajar melalui kegiatan perekaman antara video dan suara yang penampilannya dilakukan melalui



kendali komputer. Dampak dari multimedia memberikan hal yang positif bagi guru karena multimedia akan memberikan peluang dalam pengembangan teknik mengajar yang akan memunculkan hasil belajar yang semakin lebih baik. bagi anak didik diharapkan multimedia dapat memberikan kemudahan dalam proses menyerap materi ajar dengan efisien dan cepat dan mampu menjadikan mereka belajar secara mandiri. (Sucipto, Harlina, & Sopah, 2022)

Suyanto (2013) menyebutkan sebagai guru maka ia mempunyai peranan pada hal-hal berupa *natural resources* sebesar 10%, *innovation and creativity* sebesar 45%, *knowledge and technology* 20%, dan *networking* 25%. Faktor *innovation and creativity* merupakan dasar yang digunakan untuk mengukur Bagaimana suatu Pembelajaran dapat dikatakan berhasil. *Innovation and creativity* akan memicu anak untuk melakukan kegiatan berpikir secara kreatif seperti penambahan motivasi dari dalam diri, membantu mereka untuk menjadi anak didik sepanjang hayat, mendapat kesempatan untuk memperoleh pengalaman yang baru, melakukan eksperimen terhadap ide baru, berpikir secara kritis dan terampil untuk memecahkan permasalahan yang ditemui. Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Pasal 2A ayat 1 tentang integrasi TIK untuk pembelajaran yang dilaksanakan di SD maka dijadikan alat bantu ketika proses pengajaran, kehadirannya bukan untuk mengganti peran guru namun memberikan kemudahan pada guru dalam proses pelaksanaan tugas dan fungsinya serta memberikan kemudahan terhadap anak didik untuk memperoleh kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. (Aryanti, Untari, & Nafiah, 2021)

Abad ke-21 memberikan perkembangan terhadap media pengajaran yang dapat dilihat dari berpadunya teknologi informasi dengan pendidikan seperti sistem informasi manajemen pendidikan, pembelajaran yang dilangsungkan dengan basis komputer, pembelajaran dengan basis jaringan, pembelajaran jarak jauh hingga *cyber education* yang pengaksesannya dilakukan melalui internet.

Berdasarkan urgensi dari multimedia tersebut disertai adanya peranannya yang berkaitan dengan tujuan mendigitalisasi pembelajaran, maka perlu bagi penulis untuk menilai bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran jika menggunakan multimedia yang merupakan bagian dari digitalisasi bahan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pendidikan Islam. Untuk itu, pada tahap pelaksanaan pembelajaran, penulis menggunakan multimedia yang berupa pemutaran video audiovisual dengan bantuan in focus pada SDN 09 Panai Tengah.



## B. TINJAUAN PUSTAKA

Media merupakan komponen dari sistem pembelajaran yang berfungsi dan berperan penting pada keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Untuk itu media mempunyai posisi yang strategis yang merupakan integral dari kegiatan pembelajaran. Pada konteks ini terdapat pengertian di mana media adalah bagian yang tidak terpisahkan pada kegiatan pengajaran. Media dipandang sebagai komponen dari sistem pembelajaran maka media berfungsi sebagai komponen yang didalamnya tercakup pesan pembelajaran untuk diterima anak didik. Proses untuk menyampaikan pembelajaran sering mengalami gangguan yang menjadikan pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik dan tidak mudah diterima oleh anak didik. Gangguan yang dialami ketika menyampaikan pesan antara guru dengan anak didik kemungkinannya disebabkan oleh beberapa hal seperti kesalahan penafsiran, verbalisme, persepsi yang terbentuk tidak bermakna, perhatiannya ganda dan kurangnya kondisi lingkungan yang menunjang. Serupa dengan sistem mengajar dan kebanyakannya, komputer dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengajar utama dalam upaya pemberi penguatan belajar di awal. Kegiatan memberikan rangsangan dan motivasi untuk belajar atau jenis kemungkinan lainnya begitu banyak manfaat yang diperoleh dari komputer dimulai dari memasukkan video, elemen, grafis, proses, audio, bentuk, atau peran lainnya (Lee & Owens, 2004).

Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong mendefinisikan multimedia sebagai pemanfaatan berbagai media. Adapun multimedia untuk saat ini dirujuk kepada pemanfaatan gabungan berbagai macam media yang disajikan menggunakan komputer. Sesudah tahun 1980-an definisi dari multimedia adalah penyampai informasi interaktif dan terintegrasi yang didalamnya terdapat suara, teks, animasi, gambar, ataupun video dengan sistem yang basisnya adalah komputer dan menggunakan bermacam isi yang dapat berupa audio grafik, video, interaktivitas, dan animasi. (Chee & Wong, 2003)

Arif menjelaskan media pembelajaran sebagai kombinasi dari beberapa unsur yang terdiri dari manusia, fasilitas, material, dan prosedur yang masing-masing memberikan pengaruh terhadap tujuan pengajaran. Adapun cakupan dari materi adalah papan tulis dan alat tulisnya, buku, audio, video tape, slide atau film (Sadiman & dkk, 2002). Adapun Asnawir mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang pemanfaatannya untuk menyampaikan materi ajar yang



dapat tercakup dari film, video, buku, *tape recorder*, gambar, kamera, bingkai, kaset, ataupun komputer. (Asnawir & Usman, 2002)

Berdasarkan Beberapa definisi yang telah disebutkan maka media dapat diartikan sebagai komponen dari sumber belajar yang berbentuk fisik dan di dalamnya terdapat beberapa materi yang berupa instruksional sehingga dapat memberikan rangsangan pada anak didik untuk melaksanakan pembelajaran. Terdapat tiga ciri dari media sebagai petunjuk alasan dimanfaatkannya media dan hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar dapat memanfaatkan media sehingga dapat menjalankan pembelajaran dengan efisien. Ciri pertama adalah Fiksatif, yaitu memberi gambaran terhadap kemampuan suatu media perihal membuat rekaman penyimpanan penjagaan dan melakukan konstruksi ulang pada peristiwa ataupun suatu objek. Ciri kedua adalah Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk menghemat waktu yang padahal peristiwa yang sebenarnya membutuhkan waktu yang panjang. Ciri ketiga adalah Distributif, kemampuan media untuk menjadikan objek dapat ditransportasikan secara bersamaan terhadap sekelompok besar pelajar yang stimulus pengalamannya memiliki relatif yang sama terkait kejadian yang disajikan.

Robert Heinich menjelaskan beberapa manfaat dari multimedia pada kelas yang padanya telah memberikan dorongan yang kuat dan cenderung untuk mengindividualisasikan pembelajaran yang memberikan dorongan terhadap anak didik untuk berpartisipasi secara aktif terhadap kegiatan pembelajaran. Sistem yang tersaji pada multimedia memanfaatkan Indra yang beragam yang selanjutnya menyerupai terhadap keadaan yang sebenarnya pada ruang kelas di dunia nyata. Pembelajaran yang berlangsung pada dunia nyata merupakan bagian dari multimedia dan multi sensor yang terjadi pada kegiatan pembelajaran yang menjadikannya dapat memanfaatkan setiap Indra yang ia miliki dari rangsangan yang diberikan seperti buku, TV, Radio, gambar, atau yang lainnya. (Heinich, 1982)

Dalam hal ini, disadari bahwa seiring perkembangan teknologi, pendidikan tidak dapat menolak perubahan tersebut dan perlu berupaya melakukan pembaharuan yang menyesuaikan dengan masa yang terus maju. Jika pendidikan tidak menyesuaikan dengan perkembangan yang ada maka akses untuk pendidikan akan tertinggal dan menjadikannya kurang efektif dalam menghadapi perubahan dunia. Tujuan kepenulisan adalah untuk menyesuaikan perkembangan yang terjadi pada setiap aspek termasuk pendidikan, untuk itu dalam pengajaran yang dilakukan memanfaatkan teknologi yang sudah ada pada saat ini yaitu multimedia dengan memutar video



yang berisi audio visual melalui in focus yang ditampilkan di depan kelas. Kegiatan dilaksanakan di SDN 09 Panai tengah, Labuhan Batu.

### C. METODE PENELITIAN

#### a. Metode Penelitian

Metode yang digunakan ketika melangsungkan penelitian adalah metode deskriptif yang pada pendekatannya menggunakan pendekatan kualitatif. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada Hari Kamis, 21 Juli 2022 yang ditujukan kepada anak didik yang berada di kelas 6. Untuk menyimpan data maka dilakukan pendokumentasian kegiatan sebagai bukti bahwa kegiatan yang dilaksanakan bukanlah mengada-ngada.

Penelitian kualitatif umumnya digunakan pada penelitian yang berkaitan terhadap kehidupan bermasyarakat tingkah laku fungsi dari organisasi sejarah kegiatan sosial dan lain-lain. Sedangkan menurut (M.Hikmat, 2011) yang dimaksud dengan penelitian deskriptif yaitu aktivitas yang didalamnya tercakup kegiatan untuk mengumpulkan data sehingga hipotesis yang dibuat akan dapat diuji dan terjawab pertanyaan berkaitan terhadap kondisi yang terjadi ketika pokok penelitian sedang diberlangsungkan. Penelitian kualitatif ini ditujukan agar dapat diketahui oleh peneliti terhadap deskripsi yang jelas dan merinci terkait pemanfaatan media belajar berupa multimedia sebagai sarana pendidikan islami untuk era digitalisasi di SDN 09 Panai Tengah. Berikut ini merupakan penjelasan terkait 2 teknik untuk mendapatkan data:

#### b. Observasi

Observasi merupakan kegiatan untuk mengamati secara tersistematis dari kegiatan yang dilakukan manusia yang kegiatan tersebut berlangsung dengan terus-menerus dan bersifat alamiah sehingga dapat diperoleh fakta. Nasution menjelaskan observasi sebagai dasar dari setiap ilmu pengetahuan. Ilmuwan dapat dikatakan bekerja jika didasari pada fakta dan data yang memiliki kaitan terhadap dunia secara nyata perolehan hal tersebut adalah dari kegiatan observasi data yang telah diperoleh akan dilakukan pengumpulan melalui bantuan alat yang sangat canggih sehingga baik benda yang ukurannya kecil ataupun jauh dapat dilakukan observasi secara jelas (sugiyono, 2013).

#### c. Dokumentasi

Teknik untuk mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan dokumentasi yaitu upaya untuk melengkapi data yang sebelumnya telah didapat dari kegiatan mewawancarai



orang lain dan melakukan observasi secara langsung. Perolehan dokumentasi berdasarkan pada data dan metode untuk mengungkapkan data dilakukan dan ditujukan agar dapat diperoleh informasi dan data resmi. Fungsi dari dokumentasi adalah menguatkan data yang dilakukan dari hasil observasi dan juga wawancara.

Analisa data yang dilaksanakan secara kualitatif yaitu proses untuk mencari disertai dengan menyusun yang tersistematis terkait data yang telah didapat dari kegiatan wawancara catatan lapangan observasi atau bahan lainnya yang memudahkan untuk dapat dipahami sehingga dapat dilakukan penginformasian terhadap orang lain. Analisa data berkaitan dengan penelitian kualitatif dilaksanakan melalui kegiatan pengorganisasian data, penjabaran pada sub unit, mensintesa, membuat susunan berbentuk pola, memilah yang penting dan yang patut untuk dikaji kembali sehingga akan diperoleh sebuah kesimpulan agar dapat disampaikan untuk orang lain.

#### **d. Metode Penulisan**

Setelah dilaksakannya kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia sebagai medianya, penulis mengambil kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan dengan memerhatikan keadaan kelas dan partisipasi dari anak didik. Setelah didapati data, penulis mencari literatur tambahan untuk mendukung hasil penulisan berkaitan kesimpulan yang penulis peroleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia.

### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Peranan Multimedia sebagai Sarana dalam Menyampaikan Pendidikan Islami**

Multimedia untuk pembelajaran interaktif memberi gambaran secara jelas terkait mata pelajaran agama Islam untuk tema mengenalkan huruf hijaiyah karena bentuk penyajiannya dapat dilakukan dengan gamblang melalui bentuk huruf hijaiyah tersebut termasuk cara untuk menulis dan cara pelafalannya secara benar yang hal tersebut tidak akan dapat terfasilitasi oleh media pembelajaran yang merupakan buku tematik SD. (Ramansyah, 2016).

Pada pemanfaatan multimedia mampu memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar anak didik terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X SMA Negeri 5 Buru, yang indikatornya dapat dilihat dari beberapa hal berikut: a. Pembelajaran berlangsung dengan baik karena anak didik mengikutinya dengan serius b. Terdapat kemudahan kepada anak didik untuk mencatat materi ajar yang mereka terima c. anak Didik



merasa senang pada kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan multimedia sebagai sarana pembelajarannya d. Pembelajaran berlangsung dengan baik karena kegiatan berjalan secara aktif di mana anak didik dengan mudah dapat memberikan penjelasan atau menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. (Tiarni, Umarella, & Husein, 2019).

Berkenaan dengan manfaat dari pemanfaatan teknologi informasi berupa multimedia untuk bidang pendidikan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran berlangsung dengan interaktif dan inovatif di mana guru akan mendapat tuntutan untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif untuk menemukan terobosan pembelajaran yang terbaru.
2. Terdapat kesinambungan antara audio, teks, musik, gambar, ataupun animasi sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.
3. Menjadikan hal yang abstrak menuju jelas dan konkret karena penjelasan yang disampaikan menggunakan multimedia menjadikan anak didik lebih mudah untuk memahami materinya daripada hanya memanfaatkan buku bacaan saja.
4. Berhasil memunculkan rasa senang ketika dilangsungkannya kegiatan pembelajaran sehingga dapat dijadikan landasan sebagai bentuk motivasi bagi anak didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga pada akhirnya akan berimplikasi pada pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.
5. Mampu memvisualisasi materi yang semasa ini sulit untuk diberikan keterangan jika hanya dijelaskan menggunakan alat peraga yang konvensional.
6. Terdapat kemudahan untuk menyimpan media.
7. Memberikan pemahaman bagi anak didik terkait pemanfaatan teknologi informasi dapat juga dilakukan dengan menjadikannya sebagai media pembelajaran.
8. Memberi pengalaman baru serta rasa senang bagi anak didik ataupun pengajar itu sendiri.
9. Membantu mengejar ketertinggalan terkait ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan terkhusus berkaitan dengan teknologi.





### b. Respon Anak Didik saat Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan Multimedia sebagai Sarana Pendidikan Islami

Pada saat pelaksanaan kegiatan, kegiatan berlangsung dengan tertib dan aktif. Setelah video ditayangkan, anak didik dengan berani menyampaikan gagasannya berkaitan dengan video yang ditayangkan. Untuk itu, sebagaimana disebutkan pada teori di awal bahwa dengan keberadaan multimedia melalui video yang berbentuk audiovisual yang diputar menggunakan *infocus* menjadikan anak-anak lebih mudah memahami inti pembelajaran karena mereka bukan hanya sekedar mendengar penjelasan dari guru namun mereka melihat langsung keadaan yang terjadi yang ditampilkan pada layar *infocus*.



Selain itu, dengan memanfaatkan multimedia, anak didik lebih berani mengekspresikan pemahaman mereka berkaitan dengan video yang telah diputar. Gagasan yang mereka miliki, mereka sampaikan sesuai pengetahuannya. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa dengan media yang tepat, kegiatan anak akan menjadi lebih aktif, termasuk dalam pemanfaatan multimedia untuk mengajarkan pendidikan islam. Kegiatan pengajaran menjadi tidak monoton dari guru sebagai penceramah saja, namun menjadi lebih aktif karena terdapat kesempatan bagi anak didik untuk mengemukakan pendapat mereka berkaitan dengan video yang telah ditayangkan melalui *infocus*.

Dilihat dari ekspresi yang ditampilkan anak didik, mereka tampak senang dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media multimedia. Dalam hal ini, penulis memahami bahwa menggunakan multimedia sebagai media pengajaran adalah hal yang tepat



karena suasana pembelajaran tidak berlangsung dengan ketegangan atau rasa takut melainkan karena rasa suka dan menyenangkan proses pembelajaran yang terjadi.

Selain itu, terdapat bentuk inovasi dalam metode penyampaian pengajaran, umumnya kegiatan pengajaran saat ini masih berceramah, namun dengan adanya multimedia dapat menjadikan peralihan metode pengajaran yang menuju ke metode konstruktivisme karena anak didik membangun pemahamannya sendiri dari sajian bahan yang diberikan dari video pembelajaran. Walau demikian, perlu pendampingan guru dalam pelaksanaannya karena untuk membangun pemahaman sendiri memerlukan bantuan guru. Maka dari itu, peranan guru tidak dapat diakhiri namun bergeser yang semula menjadi pusat pembelajaran berada pada guru menuju pada pusat pembelajaran berada pada anak didik, dan guru berperan sebagai pemantau, penasehat, dan pemandu kegiatan pembelajaran.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT**

### **a. Kesimpulan**

Setelah dilakukannya penelitian, kesimpulan yang penulis peroleh adalah bahwa menggunakan multimedia sebagai sarana pendidikan islami adalah hal yang tepat, bukan hanya sekedar mengikuti era yang sudah digitalisasi melainkan karena peranan dari multimedia itu sendiri yang memberikan dampak positif ketika dilangsungkannya pembelajaran. Selain anak didik mudah memahami pembelajaran karena ditampilkannya video yang disertai audio, mereka dapat mengekspresikan gagasan mereka berkaitan dengan video yang telah mereka tonton. Suasana pembelajaran yang berlangsung pun tidak berlangsung dengan ketegangan namun antusias dan rasa senang yang dapat dilihat dari ekspresi anak didik.

### **b. Saran Tindak Lanjut**

Penulis mengharapkan pihak sekolah dapat lebih memerhatikan penggunaan media saat melangsungkan pembelajaran terkhusus pada multimedia sebagai sarana pendidikan islam, agar dalam menjalani pembelajaran anak didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang umumnya hanya dilangsungkan dengan kegiatan berceramah.



### DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, R., Untari, M. A., & Nafiah, U. (2021). Multimedia Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV SDN Dadirejo 01. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 81-91.
- Asnawir, H., & Usman, M. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bustomi, T., Kridalaksana, A., & Fachruddin. (2012). Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia. *Sebatik Stmik Wicida*, 1-7.
- Chee, T. S., & Wong, A. F. (2003). *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif : Wawancara Terhadap Elit. *Jurnal Aspirasi*, 4, No.2, 167.
- Heinich, R. (1982). *Instructional Media*. New York: John Willey and Son.
- Lee, W., & Owens, D. (2004). *Multimedia Based Intructional Design: Computer Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast Training, Performance Based Solution*, (2nd, ed). San Fransisco: Pfeiffer A Wiley Imprint.
- M.Hikmat, M. (2011). *Metode Penelitian : Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 28-37.
- Sadiman, A., & dkk. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Memanfaatkannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sucipto, S. D., Harlina, & Sopah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Editing materi Media Audiovisual. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 96-101.
- Sugiyono. (2013). *metode penelitian pendidikan*. bandung: alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metode Penelitian - Bisnis & Ekonomi*. yogyakarta: PT Pustaka baru.
- Tiarni, S., Umarella, S., & Husein, S. (2019). Penggunaan Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Sma Negeri 5 Buru Kecamatan Lilaly Kecamatan Buru. *Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 66-83.

