

Implementasi Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Multimedia Interaktif *Macro-Enable* dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 4 Wajo

Implementasion of Islamic Education amd Charachter Education Learning Based on Interactive Multimedia Macro-Enable for Enchancing Learning Outcomes of Student at SMA Negeri 4 Wajo

Sitti Harminawati R^{1*}, Usman¹, Ahdar¹, Marhani¹, Muh. Dahlan Thalib¹

¹Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 02 May, 2023

Revised 21 June, 2023

Accepted 12 July, 2023

Kata Kunci:

Implementasi;
Multimedia Interaktif
Macro-Enable;
Hasil Belajar

Keywords

Implementation;
Interactive Multimedia
Macro-Enable;
Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif *macro-enable* dalam peningkatan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, dan hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), serta implementasi multimedia interaktif *macro enable* di SMA Negeri 4 Wajo. Penulis melakukan pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif, jenis penelitian adalah eksperimen. Penelitian ini menggunakan model *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah di SMA Negeri 4 Wajo. Sumber data adalah peserta didik dan pendidik (data primer) dan dokumen yang terkait (data sekunder); instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dan dibantu melalui alat pengumpulan data yaitu tes hasil belajar dan laptop sebagai sarana multimedia interaktif, teknik analisis data adalah perhitungan *gain* ternormalisasi (*n-gain*), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil Penelitian ini menunjukkan, (1) Proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap perencanaan berpedoman pada Silabus dan RPP. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap evaluasi dengan bentuk pemberian tugas, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester. (2) Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*) pada peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo, dengan nilai minimum 5 dan hasil maksimum 80, dengan nilai rata-rata 57,41 dan median 65. Hasil belajar sesudah perlakuan (*posttest*) pada peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo, dengan nilai minimum 50 dan hasil maksimum 100, dengan nilai rata-rata 82, dan median 85. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi multimedia interaktif *macro-enable* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Mipa Kolaborasi di SMA Negeri 4 Wajo. (3) Implementasi multimedia interaktif *macro-enabled* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo, dapat terlihat dari indikator dari teori implementasi, yaitu pengembangan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif *macro-enabled*, pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif *macro-enabled*, dan evaluasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

This discussed the implementation of Islamic Education and Character Education learning based on interactive multimedia *macro-enabled* for enhancing the learning outcomes of students at SMA Negeri 4 Wajo. The research aimed to determine the process of Islamic Education and Character Education learning, and the pretest and posttest learning outcomes of students, as well as the implementation of interactive multimedia *macro-enabled* at SMA Negeri 4 Wajo. The author conducted a quantitative research approach, and the research design was experimental. The study utilized a *Pre-Experimental Design* model in the form of *One Group Pretest-Posttest Design*. The research took place at SMA Negeri 4 Wajo. The data sources included students and educators (primary data) as well as relevant documents (secondary data). The research instruments were the researcher itself and data collection tools such as learning outcome tests and laptops as interactive multimedia devices. The data analysis techniques involved normalized *gain* calculation (*n-gain*), normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of this study indicated that (1) the process of Islamic Education and Character Education learning was conducted in three stages: planning, implementation, and evaluation. The planning stage followed the syllabus and lesson plans. The implementation stage involved three activities: introductory activities, core activities, and closing activities. The evaluation stage included assignments, daily quizzes, mid-semester exams, and final exams. (2) The pretest learning outcomes of students at SMA Negeri 4 Wajo had a minimum score of 5 and a maximum score of 80, with an average score of 57.41 and a median of 65. The posttest learning outcomes of students at SMA Negeri 4 Wajo had a minimum score of 50 and a maximum score of 100, with an average score of 82 and a median of 85. Based on the research findings, it was concluded that the implementation of interactive multimedia *macro-enabled* could improve the learning outcomes of 11th-grade science class students at SMA Negeri 4 Wajo. (3) The implementation of interactive multimedia *macro-enabled* in enhancing the learning outcomes of students at SMA Negeri 4 Wajo could be observed through indicators of implementation theory, including the development, implementation, and evaluation of Islamic Education and Character Education learning based on interactive multimedia *macro-enabled*.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Sitti Harminawati R
Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Indonesia
Email: sittiharminawati@gmail.com

LATAR BELAKANG

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada abad 21 telah berkembang dengan pesat. Pada abad ini teknologi memegang peranan besar mulai dari bidang pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, geografi dan lain sebagainya. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka perkembangan di dunia pendidikan harus mengalami inovasi yang lebih baik pula.

Kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) sangat mempengaruhi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga SDM haruslah berkualitas agar dapat memberikan dampak positif bagi semua bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam Undang-undang SISDIKNAS No.20 tahun 2003, pendidikan adalah:

“Suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” (Departemen Pendidikan Nasional, 2016)

Perkembangan dunia pendidikan menuntut para pendidik untuk mengetahui bagaimana cara mengemas pembelajaran agar menjadi lebih menarik lagi bagi peserta didik serta keterampilan-keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik dapat difasilitasi pada abad 21 ini.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi haruslah dapat memberikan sumbangsih dalam mewujudkan tujuan pendidikan Nasional melalui proses belajar mengajar, sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional dalam Bab II Pasal 3, yang berisi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.” (UU No. 20 Tahun 2003)

Proses pembelajaran merupakan interaksi semua unsur atau komponen yang ada dalam pembelajaran, antara satu dan yang lainnya saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan. Komponen yang dimaksud dalam pembelajaran, antara lain adalah tujuan, metode, bahan, media, dan evaluasi (penilaian). (Moh. Sholeh Hamid, 2012)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam proses penyampaian materi pembelajaran yang digunakan pendidik untuk peserta didik. Pemilihan media yang baik, akan membuat proses penyampaian materi lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat menjadi sistem pembelajaran mandiri atau juga pembelajaran langsung yang mengandalkan kehadiran seorang pendidik. Model pembelajaran/sumber belajar yang berhubungan dengan teknologi informasi dalam pendidikan adalah model pembelajaran berbasis komputer (computer based learning). (Made Wena, 2011).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam membutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan berbasis multimedia interaktif. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah mampu mengkombinasikan suara, teks, warna, animasi, video, dan lain sebagainya dalam menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik untuk peserta didik. Selain itu, multimedia interaktif ini dapat diakses oleh peserta didik via komputer, laptop, smartphone di rumah masing-masing karena keterbatasan waktu belajar di dalam kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan, dengan memanfaatkan multimedia interaktif menjadikan pendidik bukan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik dan pemanfaatan multimedia diharapkan dapat membuat peserta didik aktif dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik lebih maksimal. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, sehingga proses belajar dapat dilakukan kapan saja.

Berdasarkan kenyataan tersebut maka dapat dirumuskan subbab pokok permasalahan yaitu bagaimana proses implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo. Bagaimana hasil belajar pembelajaran PAI dan Budi Pekerti peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo. Apakah implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enable dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design*, dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun metode pengumpulan datanya yaitu tes hasil proses belajar, observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang dilakukan uji validitas, uji realibilitas dan uji normalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas gain untuk memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan setelah diterapkan suatu perlakuan.

HASIL

Proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo

Proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo terlaksana sebagaimana pembelajaran PAI di sekolah lain pada umumnya. Proses pembelajaran semestinya memperhatikan tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

Hasil wawancara peneliti dengan pendidik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik menjadikan silabus sebagai rujukan dalam pembuatan RPP, rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan pedoman pendidik ketika proses belajar mengajar berlangsung.

“Perencanaan kegiatan pembelajaran tentunya seperti yang lainnya, berpedoman pada silabus dan RPP, proses pembelajaran dilakukan dengan maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.” (Panangiang, 2023)

Berdasarkan penjelasan di atas, tahap perencanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo berpedoman pada silabus dan RPP, sehingga proses pembelajaran jelas dan teratur. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI adalah buku dan LCD, akan tetapi karena adanya renovasi sekolah sehingga proses pembelajaran untuk saat ini berfokus pada buku mata pelajaran. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh bapak Panangiang.

“Pelaksanaan pembelajaran PAI sebelumnya juga menggunakan media pembelajaran seperti LCD, tapi karena kondisi sekolah yang sedang di renovasi sehingga untuk saat ini, media yang digunakan adalah buku mata pelajaran.” (Panangiang, 2023).

Hakikat dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional pembelajaran itu sendiri. Dalam tahap ini, pendidik melakukan interaksi belajar-mengajar dengan peserta didik melalui penerapan berbagai strategi metode dan teknik pembelajaran, pemanfaatan seperangkat media dan tentunya dengan tambahan pemahaman dan penguasaan teori pendidikan, prinsip mengajar, teori belajar dan yang lainnya yang relevan untuk proses pembelajaran. Ibu Hasnawati menambahkan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik harus benar-benar menguasai materi yang akan disampaikan.

“Dengan penguasaan materi, diharapkan pembelajaran berjalan dengan baik, adanya interaksi timbal balik yang diharapkan, baik antara guru dengan siswa atau sebaliknya.” (Hasnawati, 2023).

Tahapan pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan, kegiatan awal, inti dan penutup, sebagaimana proses pembelajaran pada umumnya. Pendidik memulai kelas dengan salam, dilanjutkan presensi daftar hadir peserta didik, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan masuk pada kegiatan inti pembelajaran yaitu penyampaian materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, dan di akhiri dengan kegiatan penutup dengan menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran pada saat itu.

“Kegiatan belajar seperti biasa, mengabsen peserta didik terlebih dahulu, kemudian menyampaikan materi dan diakhiri dengan tanya jawab jika masih ada waktu, dan menyimpulkan materi pembelajaran bersama-sama.” (Panangiang, 2023)

Adapun jadwal pembelajaran di SMA Negeri 4 Wajo, di bagi menjadi dua waktu, yaitu jadwal pembelajaran pagi, dan jadwal pembelajaran siang. Jadwal pembelajaran pagi di mulai pukul 07.00 WITA dan selesai pukul 12.00 WITA, jadwal pembelajaran siang dimulai pada pukul 12.30 WITA dan selesai pada pukul 17.30 WITA. Jadwal pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada kelas XI MIPA Kolaborasi yaitu pada hari kamis, dimulai pukul 16.00-17.30 WITA. Sebelum memulai pembelajaran yang bertepatan dengan masuknya waktu sholat azhar, peserta didik diberi waktu 10-15 menit untuk sholat ashar terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Tahapan evaluasi dilakukan sebagaimana umumnya, yaitu dengan bentuk tes ulangan harian, ujian tengah semester dan lain sebagainya.

“Evaluasi seperti pada umumnya, pemberian tugas, ulangan harian, ujian tengah semester,

ujian akhir, kadang juga tanya-jawab singkat dalam kelas selama pembelajaran.” (Panangiang, 2023)

Secara garis besar, proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo terlaksana dengan baik, walaupun tentunya pasti ada kekurangan dan beberapa kendala, tapi dengan kerjasama antara semua pihak, maka kekurangan tersebut dapat diminimalisir sedemikian mungkin.

Hasil belajar pembelajaran PAI dan Budi Pekerti peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo

Berdasarkan sebaran soal yang dibagikan kepada peserta didik melalui *google form* dalam penelitian ini, menunjukkan adanya sikap yang beragam tentang penggunaan multimedia interaktif macro-enabled di SMA Negeri 4 Wajo.

Hasil data statistik implementasi multimedia interaktif macro-enabled di SMA Negeri 4 Wajo sebelum perlakuan (*pretest*), yaitu menunjukkan skor *pretest* berada antara 5 sampai dengan 80, dengan rata-rata 57.42, median 65.00, modus 65.00, standar deviasi 19.61. Adapun hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) implementasi multimedia interaktif macro-enabled di SMA Negeri 4 Wajo dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Statistik *Pretest* Peserta Didik

Statistics		
Pretest		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		57.4194
Median		65.0000
Mode		65.00
Std. Deviation		19.61594
Variance		384.785
Skewness		-1.745
Std. Error of Skewness		.421
Range		75.00
Minimum		5.00
Maximum		80.00
Sum		1780.00
Percentiles	25	60.0000
	50	65.0000
	75	70.0000

Data yang ditampilkan pada tabel statistik di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata atau *mean* hasil *pretest* peserta didik adalah 57.41. Nilai rata-rata ini merupakan nilai rata-rata kelas yang dapat dicapai oleh peserta didik. Data ini memberikan makna yang lebih luas terhadap perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif agar hasil belajar peserta didik lebih baik lagi.

Selanjutnya data rinci dalam bentuk distribusi frekuensi hasil *pretest* 31 peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Statistik Distribusi Tes Awal

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5.00	1	3.2	3.2	3.2

10.00	1	3.2	3.2	6.5
15.00	1	3.2	3.2	9.7
20.00	1	3.2	3.2	12.9
30.00	1	3.2	3.2	16.1
45.00	1	3.2	3.2	19.4
60.00	5	16.1	16.1	35.5
65.00	11	35.5	35.5	71.0
70.00	8	25.8	25.8	96.8
80.00	1	3.2	3.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan adalah; skor 5 sebanyak 1 peserta didik, skor 10 sebanyak 1 peserta didik, skor 15 sebanyak 1 peserta didik, skor 20 sebanyak 1 peserta didik, skor 30 sebanyak 1 peserta didik, skor 45 sebanyak 1 peserta didik, skor 60 sebanyak 5 peserta didik, skor 65 sebanyak 11 peserta didik, skor 70 sebanyak 8 peserta didik, dan skor 80 sebanyak 1 peserta didik.

Hasil ini menunjukkan jika masih banyak peserta didik yang memiliki nilai dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 78. Rendahnya hasil *pretest* peserta didik terhadap pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi PR bagi semua pihak yang terlibat, sehingga hal ini menunjukkan betapa pentingnya upaya dan strategi inovatif pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada tahapannya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi yang dapat diupayakan adalah dengan penggunaan multimedia interaktif macro-enabled, dengan pemanfaatan multimedia interaktif membawa hal baru yang dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik lebih baik dari sebelumnya.

Perlakuan yang diberikan peneliti dengan penggunaan multimedia interaktif macro-enabled cukup menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan, lalu peserta didik diberikan tes kembali yang merupakan *posttest* untuk melihat capaian pembelajaran setelah penggunaan multimedia interaktif macro-enabled. Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (*posttest*) diajarkan menggunakan multimedia interaktif macro-enabled, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *posttest* berada diantara 50 hingga 100, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 82.58, median 85.00, modus 100, dan standar deviasi 14,252. berikut ini ditampilkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang telah diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif macro-enabled:

Tabel 3. Hasil Statistik *Posttest* Peserta Didik

Statistics		
Posttest		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		82.58
Median		85.00
Mode		100
Std. Deviation		14.252
Skewness		-.461
Std. Error of Skewness		.421
Minimum		50
Maximum		100
Sum		2560
Percentiles	25	70.00
	50	85.00
	75	95.00

Data statistik hasil *posttest* di atas memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo menggunakan multimedia interaktif macro-enabled adalah 82,58. Jika nilai rata-rata *posttest* dikomparasikan dengan nilai rata-rata *pretest* nilai sebelum menggunakan multimedia interaktif macro-enabled, maka terdapat

peningkatan kemampuan peserta didik.

Distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan multimedia interaktif macro-enable di SMA Negeri 4 Wajo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Skor akhir nilai (*posttest*) Peserta Didik

		Posttest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	55	1	3.2	3.2	6.5
	65	3	9.7	9.7	16.1
	70	3	9.7	9.7	25.8
	75	3	9.7	9.7	35.5
	80	4	12.9	12.9	48.4
	85	4	12.9	12.9	61.3
	90	1	3.2	3.2	64.5
	95	5	16.1	16.1	80.6
	100	6	19.4	19.4	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran akhir (*posttest*) peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif macro-enabled adalah; skor 50 sebanyak 1 peserta didik, skor 55 sebanyak 1 peserta didik, skor 65 sebanyak 3 peserta didik, skor 70 sebanyak 3 peserta didik, skor 80 sebanyak 4 peserta didik, skor 85 sebanyak 4 peserta didik, skor 90 sebanyak 1 peserta didik, skor 95 sebanyak 5 peserta didik, skor 100 sebanyak 6 peserta didik.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI Mipa 1 Kolaborasi di SMA Negeri 4 Wajo setelah diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif macro-enable. Nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 50 sebanyak 1 peserta didik. Sementara nilai maksimum yang diperoleh peserta didik adalah 100 sebanyak 6 peserta didik. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai KKM yang sudah lebih banyak terpenuhi dari sebelumnya. Terdapat 20 peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM, sedangkan 11 masih berada di bawah KKM. Peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM cukup signifikan mengingat pada kegiatan *pretest* hanya terdapat 1 peserta didik yang berada di atas KKM.

Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan (*posttest*) dapat dilihat dengan membandingkan hasil tes sebelum dan setelah proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif macro-enable. Perbandingannya dengan melihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik, sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Nilai rata-rata *pretest* peserta didik adalah 57,41 sebanyak 31 peserta didik, sedangkan nilai rata-rata *posttest* peserta didik adalah 82,58 sebanyak 31 peserta didik. Terdapat peningkatan nilai rata-rata setelah dilakukannya *posttest*. Adapun analisis out put SPSS versi 26 (*paired samples statistic*) sebagai berikut:

Tabel 5. Out Put Paired Samples Statistic

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	57.4194	31	19.61594	3.52313
	Posttest	82.5806	31	14.25196	2.55973

Apabila rata-rata (*mean*) tes akhir kelompok eksperimen (*posttest*) lebih besar tes dari tes awal kelompok non eksperimen (*pretest*), maka terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif macro-enable dalam proses pembelajaran. Namun apabila *mean* dari kelas eksperimen (*posttest*) sama dengan atau lebih kecil dari *mean* kelas non eksperimen (*pretest*) maka tidak terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Dengan cara melihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa hasil *posttest* kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata lebih besar yaitu 82,58 daripada nilai rata-rata *pretest* yaitu 57,41. Sehingga nilai perbandingan *posttest* dan *pretest* dapat

dirumuskan dengan $82,58 > 57,41$, ini berarti peningkatan hasil *posttest* kelas eksperimen lebih besar.

Implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo

Implementasi multimedia interaktif macro-enabled dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo, dapat terlihat dari indikator dari teori implementasi, yaitu pengembangan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled, pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled, dan evaluasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Pengembangan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled

Pengembangan multimedia interaktif macro-enabled dimulai dengan menentukan RPP, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran serta materi yang akan ditampilkan di dalam multimedia interaktif macro-enabled yang akan dibuat.

Setelah tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran serta materi pembelajaran ditentukan, saatnya membuat multimedia interaktif, dengan memanfaatkan fitur visual basic for application, dengan fitur VBA, maka PowerPoint yang ditampilkan akan lebih menarik daripada PowerPoint biasanya.

Pembuatan multimedia interaktif macro-enabled, dimulai dengan menentukan design *background* PowerPoint yang akan digunakan, setelahnya pada bagian awal slide, memasukkan judul (materi pembelajaran) yang akan ditampilkan, slide kedua memuat kotak pilihan, diantaranya menu, kurikulum, materi dan kuis. Pada slide ketiga, keempat, membuat slide khusus yang memuat kurikulum, dan selanjutnya slide kelima dan seterusnya memuat materi pembelajaran yang akan ditampilkan, hingga pada slide yang memuat video pembelajaran, dan pada bagian akhir slide memuat kuis pembelajaran yang terdiri dari 5 soal. PowerPoint dengan fitur VBA, membuat tampilan PowerPoint lebih menarik dari biasanya, dan peserta didik dapat mengoperasikannya sendiri.

Pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled

Pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled dilakukan dalam tiga tahap secara umum, yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir.

Pada tahap awal, peneliti mengawali pelajaran dengan menyiapkan kelas terlebih dahulu, memberi salam dilanjutkan berdoa sebelum memulai proses belajar mengajar kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran peserta didik. Selanjutnya peneliti membagikan file multimedia interaktif macro-enabled pada setiap kelompok, yang terdiri dari 2 hingga 3 peserta didik dengan satu laptop sebagai medianya. Selain itu, peneliti memberikan apersepsi, selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai untuk mengingatkan kembali.

Tahap inti, penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu proses pelaksanaan pembelajaran. Dalam penyampaian materi pembelajaran digunakan alat bantu berupa multimedia interaktif macro-enabled yang telah dibuat sebelumnya, peserta didik mengoperasikan multimedia tersebut sembari menyimak penjelasan yang disampaikan mengenai materi pelajaran pada hari itu.

Tahap akhir, adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran. Pada kegiatan akhir, peserta didik menjawab soal kuis yang telah disiapkan dalam multimedia interaktif macro-enabled yang terdiri dari 5 soal, setelahnya peserta didik dan peneliti melakukan diskusi singkat dalam bentuk tanya jawab, kemudian menyimpulkan materi secara keseluruhan.

Evaluasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Bentuk evaluasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah tes tertulis, khususnya adalah tes pilihan ganda. Setelah tes pilihan ganda disusun, dan diujikan terlebih dahulu pada kelas lain untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari tes pilihan ganda tersebut, maka tes pilihan ganda mulai diujikan kepada peserta didik kelas eksperimen melalui *google form*.

Implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled memberikan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia interaktif macro-enabled diimplementasikan.

DISKUSI

Nilai *posttest mean* kelompok eksperimen dan mean *pretest* kelompok eksperimen diperoleh $82,58 > 57,41$. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai akhir antara kedua tes tersebut.

Perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai akhir pada kelompok eksperimen yang diajar menggunakan multimedia interaktif macro-enabled pada peserta didik lebih besar daripada nilai awal pada kelompok eksperimen. Dapat diartikan bahwa nilai awal antara kelompok eksperimen dan nilai akhir antara kelompok eksperimen ada peningkatan yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas XI Mipa Kolaborasi di SMA Negeri 4 Wajo.

Peningkatan *N-gain score* hasil belajar setelah implementasi multimedia interaktif macro-enabled pada peserta didik kelas XI Mipa Kolaborasi di SMA Negeri 4 Wajo, berdasarkan hasil belajar *pretest* dengan *posttest* dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Tabel 6. *N-gain score*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>N-gain score</i>	31	.00	1.00	.6090	.28781
<i>N-gain persen</i>	31	.00	100.00	60.8957	28.78145
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan tabel di atas, *mean N-gain score* 0.609, sehingga dalam kategori indeks gain, kriteria cukup atau sedang, sedangkan dalam persen 60.895 dalam kategori tafsiran efektivitas *N-gain score*, maka cukup efektif. Sehingga berdasarkan data dari *N-gain score* dapat disimpulkan jika implementasi multimedia interaktif macro-enabled cukup efektif untuk di gunakan.

Pengujian Hipotesis

Uji T sampel berkorelasi bertujuan untuk mengkaji apakah suatu perubahan terjadi akibat dari perlakuan dengan membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 7. *Out Put Paired Samples Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-25.16129	13.81327	2.48094	-30.22804	-20.09454	-10.142	30	.000

Dasar dalam pengambilan keputusan, jika; 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan data di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia interaktif macro-enabled pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Wajo berdasarkan pada data *pretest* dan *posttest*, dengan kata lain penggunaan multimedia interaktif macro-enabled memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga berdasarkan data di atas maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa Proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), yaitu menunjukkan skor *pretest* berada antara 5 sampai dengan 80, dengan rata-rata 57.42, median 65.00, dan nilai modus 65.00. Hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (*posttest*) diajarkan menggunakan multimedia interaktif *macro-enabled*, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *posttest* berada diantara 50 hingga 100, dengan rata-rata (mean) sebesar 82.58, median 85.00, dan nilai modus 100. Peningkatan *N-gain score* hasil belajar setelah

implementasi multimedia interaktif *macro-enable* pada peserta didik kelas XI Mipa Kolaborasi di SMA Negeri 4 Wajo, berdasarkan hasil belajar *pretest* dengan *posttest* dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*posttest*). *Mean N-gain score* yaitu 0.609, dari nilai $0,3 < 0,7$, sehingga dalam kategori indeks gain, kriteria cukup atau sedang, sedangkan dalam persen 60.895% dari 56%–75% dalam kategori tafsiran efektivitas *N-gain score*, maka cukup efektif. Sehingga berdasarkan data dari *N-gain score* dapat disimpulkan jika implementasi multimedia interaktif *macro-enable* cukup efektif untuk di gunakan.

Implementasi multimedia interaktif *macro-embale* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo dilakukan dalam tiga tahap secara umum, yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir, hasilnya terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah implementasi multimedia interaktif *macro-enable*.

DAFTAR PUSTAKA

- al-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: Cordoba, 2018
- Ahdar dan Wardana. Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Cet. I; Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019
- Ahmadi, Abu. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2014
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005
- Ahmadi, Abu dan Widodo Suriyono. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005
- Amin, Muhammad. "Kedudukan Akal dan Islam" Jurnal Pendidikan Agama Islam. Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2018
- Arifin. Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner. Jakarta: Bumi Aksara, 2015
- Arifin, M. Filsafat Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara, 2014
- Arifin, Zainal. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012
- Arikunto, Suharsimi. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Arikunto, Suharsini. Visionary Leadership, Menuju Sekolah Efektif. Jakarta: Bumi Aksara, 2015
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2009
- Asyhar, Rayandra. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Cet. I; Jakarta: Referensi. Januari 2012.
- Bakri. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Penguasaan Materi PAI pada SMA Negeri 3 Pinrang", Tesis. Parepare: IAIN Parepare, 2019
- Chalil, Achjar dan Hudaya Latuconsina. Pembelajaran Berbasis Fitrah. Jakarta: Balai Pustaka, 2008
- Dakir. Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004
- Daryanto. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media, 2010
- Departemen Agama RI. Metodologi Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, tp, 2016
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 2004
- Departemen Pendidikan Nasional. Undang-Undang SISDIKNAS. Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2016
- Depdiknas, Pedoman Penilaian Kelas. Jakarta: tp., 2014
- Fathurrohman Muhammad. Belajar dan Pembelajaran Modern. Yogyakarta: Garudhawaca, 2017
- Hamdan. "Implementasi Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Pinrang", Tesis. Parepare: IAIN Parepare, 2021
- Hamid, Moh Sholeh, Mendesai Kegiatan Belajar-Mengajar Begitu Menghibur Metode Edu Tainment. Cet. II; Yogyakarta: DIVA Press, 2012
- Haryati, Mimim. Model dan Teknik Penilaian. Jakarta: Gaung Persada Press, 2018
- Majid, Abdul. Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis. Bandung: Interes Media, 2014
- Mubarok, Said. Tinjauan Pendidikan dalam Perspektif Islam. Vol. 07, No. 02, 2015