

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMPN 4 SIOMPU KABUPATEN BUTON SELATAN

Sulwan¹⁾, Pattaufi²⁾, Andromeda Valentino Sinaga³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email: penulis _1
sulwan011@gmail.com

ABSTRAK

Masalah yang terjadi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII SMPN 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan yaitu proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI jarang menggunakan media elektronik dalam pembelajaran dan lebih bergantung pada media buku cetak yang jumlahnya juga terbatas sehingga peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia sebagai penunjang pembelajaran dengan menganalisis tingkat kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia mendesain bahan ajar multimedia, serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar tersebut. Tujuan penelitian untuk 1) Mengidentifikasi tingkat kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan, 2) Mendesain produk bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 4 Siompu, 3) Mengambarkan validitas dan tingkat kepraktisan produk bahan ajar multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian R&D (research & Development) dan dikembangkan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementaation, Evaluation). Subjek penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari ahli desain media dan ahli isi/materi. Uji coba kelompok kecil 4 orang siswa kelas VIII dan uji coba kelompok besar berjumlah 32 orang siswa. Teknik analisis data yaitu secara deskriptif kualitatif dan statistic deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan guru mata pelajaran dan siswa kelas VIII pada pelajaran PAI berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan, validasi materi/isi berada pada kualifikasi valid, validasi desain/media beradapada kualifikasi valid, uji coba kelompok kecil memperoleh kualifikasi sangat praktis, uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat praktis, dan tanggapan guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat praktis. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu tingkat analisis kebutuhan bahan ajar multimedia ini berada pada tingkat dibutuhkan serta produk bahan ajar yang dikembangkan valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar multimedia, pendidikan agama Islam

ABSTRACT

The problem that occurs in Class VIII Islamic Religious Education (PAI) Subjects at SMPN 4 Siompu South Buton Regency is that the learning process in PAI subjects rarely uses electronic media in learning and relies more on printed media, the number of which is also limited so that researchers develop teaching materials based multimedia as a support for learning by analyzing the level of need for developing multimedia-based teaching materials designing multimedia teaching materials, as well as knowing the level of validity and practicality of these teaching materials. The research objectives were to 1) identify the level of need for the development of multimedia-based teaching materials in PAI class VIII subjects at SMPN 4 Siompu, South Buton Regency, 2) design multimedia-based teaching material products for PAI class VIII subjects at SMPN 4 Siompu, 3) describe the validity and level the practicality of multimedia teaching material products for PAI class VIII subjects at SMPN 4 Siompu, South Buton Regency. This research was conducted using the type of R&D research (research & development) and was developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 2 validators consisting of media design experts and content/material experts. The small group trial consisted of 4 Grade VIII students and the large group trial consisted of 32 students. The data analysis technique is descriptive qualitative and descriptive statistics. The results of this study indicate that the identification of the level of need for subject teachers and class VIII

students in PAI subjects is in the much needed qualification, material/content validation is in the valid qualification, design/media validation is in the valid qualification, small group trials obtain very practical qualifications, the large group trials qualified very practical, and the subject teacher responses qualified very practical. The conclusion from the results of this study is that the level of needs analysis for multimedia teaching materials is at the required level and the teaching material products developed are valid and very practical..

Keywords: *development, multimedia teaching materials, Islamic religious education*

1. PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan di Indonesia pada zaman ini semakin maju, menyadari bahwa berlangsungnya pembelajaran hasil yang optimal diantaranya sangat tergantung pada kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan Sumber daya non manusia. Dalam hal ini pendidikan mempunyai peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kompri (2015: 1) menjelaskan bahwa pendidikan dalam pelaksanaannya selama ini dikenal dengan usaha yang berbentuk bimbingan terhadap peserta didik guna mengantarkan anak ke arah pencapaian cita-cita tertentu dalam proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 BAB II pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa 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 serta bertanggung jawab.

Menurut Syukur (2011: 37) peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda namun, masih dalam satu lingkup yang sama. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *education and learning*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Utami (2015: 78) bahwa proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal dengan guru sebagai pemeran utama. Guru yang kompeten dan profesional akan lebih mampu dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal. Menurut Susanto (2013: 18-19) menjelaskan bahwa istilah pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar atau proses belajar mengajar. Namun bukan berarti keberadaan unsur-unsur lain tidak begitu penting bagi peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Guru memerlukan sebuah media untuk terlaksananya pembelajaran yang lebih optimal, Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2010:6).

Mengajar yang efektif sendiri ialah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula. Belajar disini adalah suatu aktivitas mencari, menemukan dan melihat pokok masalah. Untuk melaksanakan mengajar yang efektif diperlukan syarat, diantaranya yaitu : belajar yang kreatif, baik mental maupun fisik; guru harus banyak menggunakan metode pada waktu mengajar; motivasi; kurikulum yang baik dan seimbang; pengajaran remedial. Selain syarat tersebut, untuk menciptakan proses belajar yang efektif seorang guru juga harus mengembangkan diri. Dampak dari guru yang tidak mampu mengembangkan diri menjadikan pembelajaran yang tidak menarik dan menyenangkan. Keadaan ini salah satunya tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif. Para pendidik umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, sehingga pada akhirnya peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran.

Dewasa ini perkembangan Teknologi dan Informasi berjalan begitu pesat khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar. Salah satu kemudahan yang didapat yakni adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya

merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di jenjang Sekolah Menengah Pertama, mata pelajaran ini mempunyai peranan yang sangat strategis dan signifikan dalam membentuk akhlak dan pribadi siswa. Selain itu pada mata pembelajaran ini kompetensi yang didapatkan adalah mampu menanamkan nilai-nilai agama agar bisa menjadi siswa yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.. Pendidikan Agama Islam tidak dapat dipisahkan dari pendidikan karakter karena keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu menjadikan siswa memiliki karakter yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Sebagian muslim itu berpendidikan, tetapi mereka tidak memiliki karakter Islam, itu merupakan, itu merupakan tantangan seorang guru PAI dalam membangun karakter peserta didik. Strategi dalam hal pembelajaran harus diperhatikan agar siswa mampu menerima pembelajaran dan menerapkannya di lingkungan sekitar.

Tujuan pembelajaran PAI akan tercapai jika didukung dengan pembelajaran yang efektif. Dengan kondisi yang seperti itu, dibutuhkan bahan ajar yang mampu menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar terutama dalam pembelajaran PAI, Bahan ajar yang begitu banyak dapat dipilih dan disesuaikan dengan kondisi siswa dan keadaan sekolah.

Bahan ajar merupakan salah satu faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran. Kurangnya bahan ajar tentunya dapat mempengaruhi kualitas mempelajari. Dalam Buku Pedoman Penulisan Buku Pelajaran (Depdiknas, 2005) Disebutkan bahwa yang termasuk isi pendidikan ialah segala sesuatu yang oleh pendidik langsung diberikan kepada peserta didik dan diharapkan untuk dikuasai peserta didik dalam rangka untuk mencapai suatu kompetensi tertentu.

Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran saat ini mengalami peningkatan yang signifikan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Diantaranya bahan ajar tersebut, bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang sudah mengikuti perkembangan teknologi dalam penyajiannya. Menurut Frey (2010) menyatakan bahwa multimedia dalam pembelajaran diintegrasikan dalam pembelajaran ketika pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Secara harfiah multimedia berarti bermacam-macam media. Multimedia sebagai suatu komputer yang mempunyai alat output seperti biasanya, yaitu alat display dan hardcopy, dengan rekaman audio, gambar, animasi ataupun rekaman video berkualitas.

Tujuan-tujuan penggunaan bahan ajar multimedia secara garis besar dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi yang akan dibelajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti. Pengembangan bahan ajar dilakukan dalam rangka memudahkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar sehingga penyerapan materi dapat dilakukan secara efisien.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan, peneliti memperoleh data dari hasil wawancara dengan guru kelas VIII SMPN 4 Siompu Mata Pelajaran PAI terkait dengan dengan penelitian.

Guru mata pelajaran PAI SMP Negeri 4 Siompu mengatakan bahwa proses pembelajaran PAI masih hanya menggunakan buku paket, dan cara penyampaian juga dengan metode ceramah, sehingga motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih terbilang kurang, ditambah guru jarang memanfaatkan komputer atau laptop pada proses pembelajaran, guru masih menggunakan media lama dan jarang mencari serta berinovasi dengan media pembelajaran berupa multimedia terbaru, walaupun terdapat beberapa fasilitas penunjang seperti LCD, yang dapat dipergunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan media yang lebih inovatif.

Pembelajaran di SMP Negeri 4 Siompu masih terbilang jarang menggunakan media elektronik dalam penyampaian materi kepada siswa dikarenakan proses belajar mengajar lebih bergantung pada media buku cetak yang jumlahnya juga terbatas. Peserta didik juga kurang mendapatkan media pembelajaran berupa software/multimedia yang menyenangkan

dan inovatif sehingga menyebabkan pembelajaran di kelas terkesan membosankan serta menurunnya motivasi belajar siswa saat menerima penyampaian materi dari guru. Olehnya itu diharapkan adanya bahan ajar berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, upaya peningkatan pembelajaran dengan pengembangan bahan ajar yang lebih efisien dirasa sangatlah penting. Peneliti ingin mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran PAI, bahan yang dirasa cocok dengan materi ini yaitu pengembangan bahan ajar berbasis multimedia.

Dengan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat sebuah judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMPN 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan". Dengan pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia ini, diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran..

2. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Bahan Ajar

Peran Bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran

Menurut Prastowo (2012:6) Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selain itu Prastowo (2012:7) memberikan pengertian:

"Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran"

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan memuat kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dapat berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan, dan keterampilan, informasi, dan ilustrasi dengan pokok bahasan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bahan Ajar Multimedia

Media pembelajara yang digunakan dalam kelas harus memiliki kekuatan variasi dan bentuk, serta resolusi objek agar dapat menarik kepekaan indra penglihatan dan pendengaran, sehingga diperlukan adanya penggabungan beberapa jenis bahan ajar media yang biasa disebut dengan multimedia pembelajaran.

Roblyer dan Doering (2010:170) mengemukakan definisi multimedia "*multiple media*" or a combination of media. *The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.*

Sutopo dalam Trisnawindu (2015:38) mengemukakan bahwa sistem multimedia interaktif mempunyai beberapa keuntungan, yaitu:

(1) mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas; (2) meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya file; (3) memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar; (4) memberi informasi multidimensi dalam organisasi; (5) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto; dan (6) memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran antara lain:

1. Meningkatkan motivasi kreativitas keterampilan gairah belajar konsistensi dalam belajar, ketahanan memori dan hasil belajar.
2. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan.
3. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik siswa maupun guru.
4. Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar.
5. Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
6. Memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

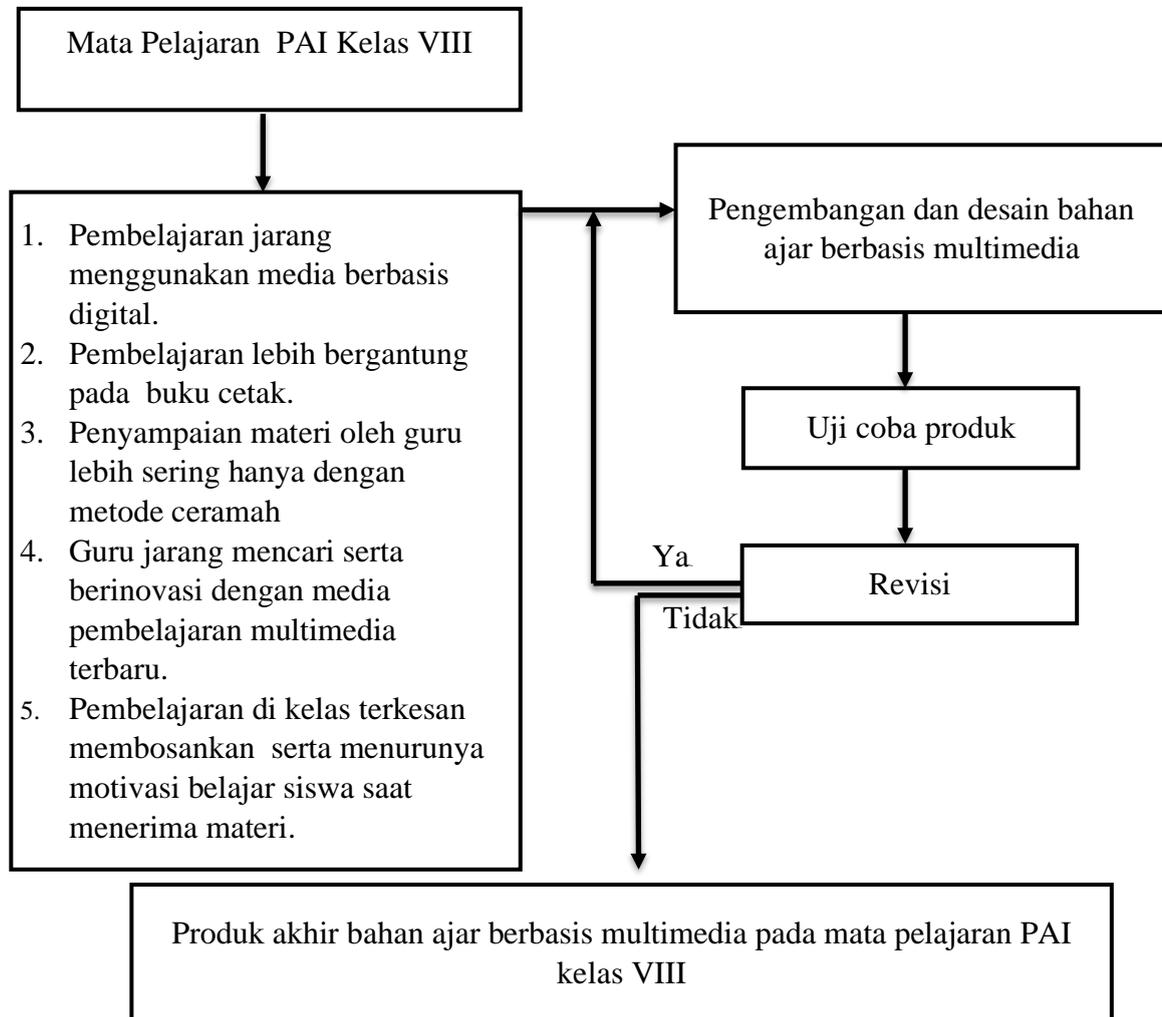
3. Pendidikan Agama Islam

Menurut Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah dijelaskan bahwa Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Menurut Zakiah Darajat (2002:86), pendidikan agama Islam ialah:

- 1) Usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikan dapat memenuhi dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (way of life).
- 2) Pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran Islam.
- 3) Pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai pendidikan dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan hidup di dunia dan akhirat.

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan, pada dasarnya pendidikan agama Islam memiliki tujuan yang sama yaitu menekankan pengetahuan tentang Islam dan terutama pada pelaksanaan atau pengalaman agama peserta didik dalam kehidupan sehari-hari..

B. Kerangka Pikir



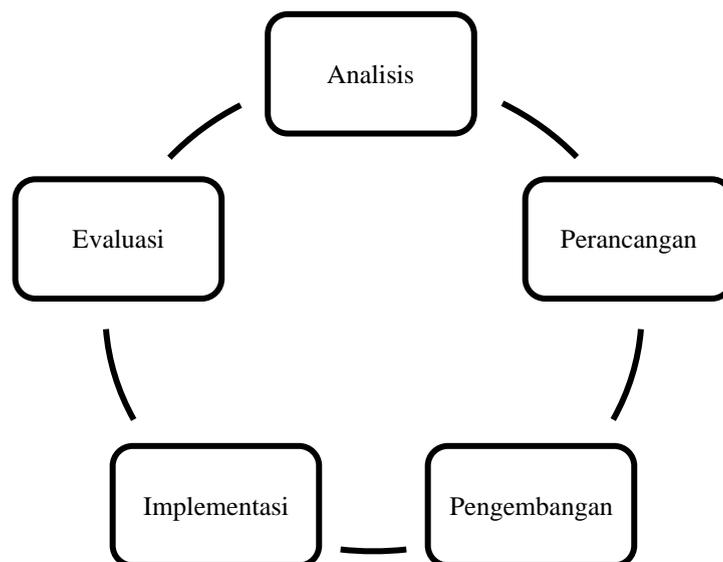
Gambar 1 Kerangka Pikir

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development. Dalam penelitian dan pengembangan ini kedepannya akan menghasilkan sebuah produk. Pendekatan penelitian pengembangan ini dipilih untuk mengembangkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis multimedia pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 4 Siompu kabupaten Buton Selatan.

Adapun model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran ini yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Development- Implement-Evaluate. "Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran" (Tegeh dan Kirna, 2010:16). Model ADDIE ini tersusun secara sistematis dan terprogram memudahkan dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 4 Siompu kabupaten Buton Selatan dan memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar serta sesuai dengan karakter peserta didik.

Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada Gambar dibawah ini.



Gambar 2 Tahap Model ADDIE

4. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan yang dikembangkan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implmenetation, and Evaluation). Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam model ADDIE ini yaitu:.

1. Tingkat Kebutuhan Bahan Ajar Multimedia

Aktivitas Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini, agar penelitian dapat mengetahui pemahaman siswa kelas VIII dan kebutuhan mengenai bahan ajar serta dasar pengembangan produk. Analisis kebutuhan ini dilakukan kepada peserta didik yang sedang duduk di kelas VIII untuk memberikan gambaran kebutuhan terkait kebutuhan siswa dengan angket identifikasi kebutuhan yang terdiri dari 7 poin pertanyaan diisi oleh siswa dengan memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dialami dan terkait kebutuhan penggunaan media. Untuk lebih jelasnya silahkan perhatikan tabel dibawah:

Tabel 1 Uraian identifikasi kebutuhan siswa

| No | Pertanyaan | Pertanyaan | |
|--------------------|---|------------|-----------|
| | | Ya | Tidak |
| 1 | Apakah anda telah menempuh mata pelajaran PAI | 32 | 0 |
| 2 | Apakah anda memiliki buku atau bahan ajar pegangan dalam proses pembelajaran? | 29 | 3 |
| 3 | Apakah anda membutuhkan bahan ajar multimedia mata pelajaran PAI? | 31 | 1 |
| 4 | Apakah anda sepakat jika mata pelajaran seni budaya dan keterampilan menggunakan bahan berbasis multimedia? | 30 | 2 |
| 5 | Menurut anda, jika bahan ajar pada mata pelajaran PAI di lengkapi teks, gambar, dan video apakah lebih menarik? | 31 | 1 |
| 6 | Menurut anda bahan ajar multimedia dilengkapi teks,dan video mampu membantu dalam memahami materi pembelajaran? | 30 | 2 |
| 7 | Apakah anda setuju jika bahan ajar multimedia dilengkai dengan soal latihan? | 29 | 3 |
| Jumlah skor | | 212 | 12 |
| Persentase | | 94% | |

Skala yang digunakan pada angket ini yaitu skala guttman yang bertujuan untuk mendapatkan data dari para responden yang bersifat jelas dengan keterangan pada angket yaitu ya = 1 dan tidak = 0

Hasil persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data pengembangan identifikasi kebutuhan bahan ajar multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan, hasil akumulasi angket menunjukkan bahwa seluruh responden membutuhkan bahan ajar multimedia pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan.

Berdasarkan hasil dari table 1 didapatkan hasil 80% dengan analisis data seperti berikut:

$$Presentase = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan datanya maka yang terhitung adalah keseluruhan responden yang menjawab (YA):

$$\text{Persentase} = \frac{212}{7 \times 32} \times 100\% = 94\%$$

Dari hasil analisis data tingkat kebutuhan anggota pramuka diperoleh 94%, berdasarkan table konversi kebutuhan penelitian menyimpulkan bahwa bahan ajar multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 4 Siompu Kabupaten Buton Selatan sangat dibutuhkan. Siswa telah mahir menggunakan perangkat seperti laptop dan smartphone sehingga memungkinkan untuk menggunakan bahan ajar multimedia. Selain itu siswa membutuhkan bahan ajar lain yang dilengkapi dengan video dan suara yang menarik sehingga anggota pramuka mampu memahami materi PAI dengan baik hal ini menjadi patokan penelitian dalam mengembangkan produk bahan ajar multimedia.

Adapun hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap Guru Mata Pelajaran PAI kelas VIII SMPN 4 Siompu untuk mengetahui apakah bahan ajar multimedia dibutuhkan dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 4 Siompu, Adapun hasil analisis tingkat kebutuhan terhadap bahan ajar multimedia disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Uraian identifikasi kebutuhan guru mata pelajaran

| No | | Jumlah Jawaban | |
|------------|--|----------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1 | Apakah bahan ajar berbasis multimedia belum tersedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII di sekolah ini? | 1 | 0 |
| 2 | Dengan adanya bahan ajar multimedia pada mata pelajaran PAI, dapat menunjang kegiatan pembelajaran? | 1 | 0 |
| 3 | Apakah anda kesulitan membuat bahan ajar yang menarik terkait materi terkait bahan ajar pembelajaran PAI kelas VIII? | 1 | 0 |
| 4 | Apakah anda setuju bahwa dalam pembelajaran PAI kelas VIII dibutuhkan bahan ajar untuk menunjang pembelajaran? | 1 | 0 |
| 5 | Dengan adanya bahan ajar multimedia, dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran? | 1 | 0 |
| 6 | Apakah ada kesulitan dalam menyampaikan materi terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran? | 1 | 0 |
| 7 | Apakah dengan adanya bahan ajar multimedia dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran? | 1 | 0 |
| Jumlah | | 7 | 0 |
| Persentase | | 100% | |

Jenis skala yang digunakan dalam angket identifikasi kebutuhan Guru mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 4 Siompu adalah skala Guttman yang bertujuan untuk mendapatkan data responden yang bersifat jelas (tegas) dengan keterangan YA=1 dan Tidak=0. Sesuai dengan keterangan YA=1 dan Tidak=0. Sesuai dengan tabel 4.2 yang disajikan untuk mengetahui identifikasi kebutuhan bahan ajar multimedia yang diberikan kepada guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 4 Siompu mendapatkan persentase 100% berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.

Berdasarkan hasil tabel 2 didapatkan hasil 100% dengan analisis seperti berikut:

$$Presentase = \frac{\Sigma (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan datanya maka yang terhitung adalah keseluruhan responden yang menjawab (Ya)

$$Presentase = \frac{7}{7 \times 1} \times 100\% = 100\%$$

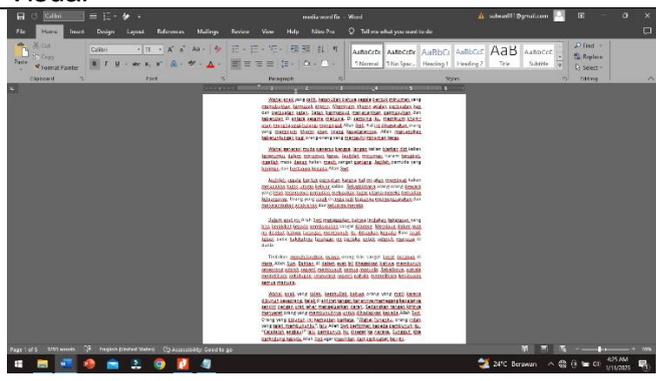
Dari hasil analisis kebutuhan untuk semua instrumen analisis kebutuhan diberi jawaban ya bahwa pada mata pelajaran PAI kelas perlu dikembangkan bahan ajar multimedia untuk menunjang pembelajaran, dikarenakan bahan ajar yang digunakan masih bergantung pada buku paket sehingga Guru mata pelajaran hanya dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku paket yang ada. Berdasarkan hal tersebut dengan pengembangan bahan ajar multimedia dapat membantu guru dalam menyajikan materi pada mata pelajaran, Selain itu penyajian materi dalam bentuk bahan ajar multimedia yang dilengkapi dengan video dan suara dapat menunjang dan membantu guru dalam meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

2. Desain Produk Bahan Ajar Multimedia

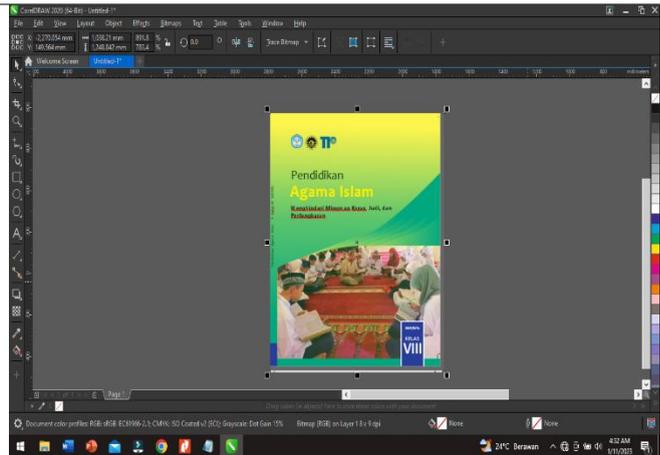
Tahapan desain pada Model ADDIE merupakan merancang bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti memilih aplikasi pembuatan buku digital Flip PDF Professional dalam mendesain bahan ajar. Bahan ajar dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, bahan ajar ini bertujuan sebagai sarana pembelajaran yang menarik serta relevan. Untuk mempermudah dalam proses pengembangannya maka diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia:

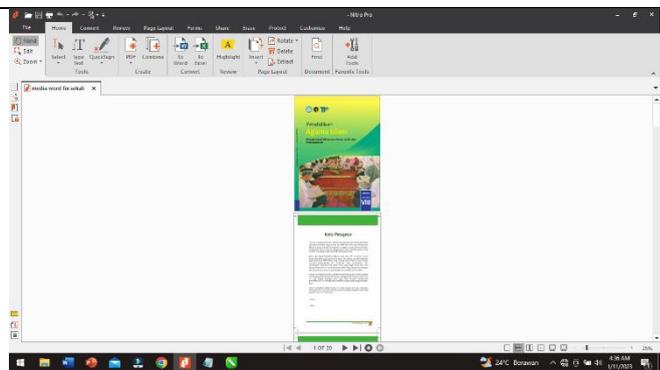
Tabel 3 Storyboard Bahan Ajar Berbasis Multimedia

| No | Deskripsi | Visual |
|----|------------------------------------|--|
| 1 | Menyiapkan Materi menggunakan word |  |

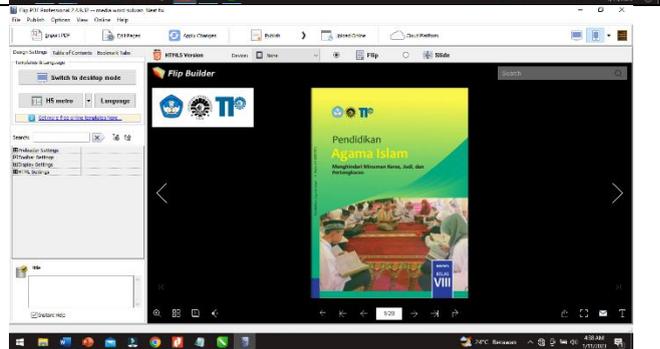
- 2 Membuat Sampul bahan ajar menggunakan *CorelDraw*



- 3 Menggabungkan materi dan desain sampul menjadi file PDF



- 4 Mengedit bahan ajar menjadi buku digital menggunakan *Flip PDF Professional*



- 5 Output dari *Flip PDF Professional* kemudian dipublikasikan ke internet agar dapat diakses secara *online*



3. Tingkat Validitas Bahan Ajar Multimedia

Pada tahap pengembangan bahan ajar multimedia disusun dengan mengacu pada materi kelas VIII SMP yang ada pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan bahan ajar multimedia setelah selesai dikembangkan maka langkah berikutnya adalah uji coba terhadap produk yang dihasilkan.

a. Validasi Ahli Desain dan Media

Penilaian unsur bahan ajar multimedia dilakukan oleh ahli desain dan media pembelajaran Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si., dosen prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Pada pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah produk bahan ajar multimedia yang telah dikembangkan.

Pada angket tanggapan ahli desain dan media memberikan masukan yaitu untuk mengembangkan beberapa materi.

Tabel 4 Validasi Ahli Desain dan Media

| No | Kriteria | Skala |
|-------------------|---|------------|
| 1 | Kemudahan mengoperasikan bahan ajar digital | 5 |
| 2 | Kualitas tampilan/desain warna dan gambar pada sampul | 4 |
| 3 | Kesesuaian tata letak tulisan pada cover baha ajar | 4 |
| 4 | Memiliki daya tarik visual yang meliputi gambar, video, warna dan huruf | 4 |
| 5 | Kualitas tampilan gambar pada bahan ajardigital menarik | 4 |
| 6 | Kemudahan navigasi media | 5 |
| 7 | Keseuaian konten video dengan materi | 5 |
| 8 | Keseuaian penggunaan warna | 5 |
| 9 | Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca | 4 |
| 10 | Durasi penyajian ideal | 4 |
| 11 | Bahan ajar berbasis multimedia dilengkapi dengan penyajian evaluasi | 5 |
| Jumlah | | 49 |
| Persentase | | 89% |

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain dan media berikut sebagaimana dicantumkan pada tabel 4 Dapat dihitung nilai presentasi tingkat pencapaian menurut (Tegeh & Kirna, 2013), sebagai berikut:

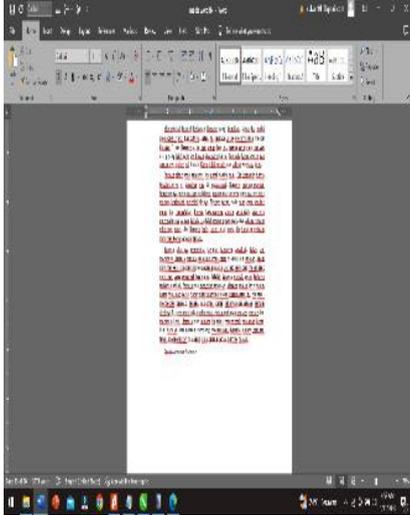
$$Presentase = \frac{\Sigma (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{49}{11 \times 5} \times 100\% = 89\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 89% berada pada kualifikasi valid. Bahan ajar multimedia dalam kategori ini sudah layak diuji coba dilapangan. Berdasarkan hasil review penilaian/tanggapan ahli media dan desain, bahan ajar multimedia tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi valid, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Adapun hasil validasi oleh ahli desain dan media dan konstruk sebelum media direvisi dan setelah direvisi oleh penelitian dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Hasil Revisi Produk Ahli Desain dan Media

| Masukan | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|------------------------------|---|--|
| Dikembangkan beberapa materi |  |  |

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 6 Tabel Validasi Ahli Materi

| No | Kriteria | Skala |
|-------------------|---|------------|
| 1 | Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tujuan kurikulum | 5 |
| 2 | Kesesuaian materi dengan karakteristik sasaran peserta didik | 4 |
| 3 | Kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan | 4 |
| 4 | Kememaran isi materi | 5 |
| 5 | Materi yang disajikan jelas dan ringkas | 4 |
| 6 | Gambar dan video menunjang penyampaian materi | 5 |
| 7 | Kesesuaian soal latihan dengan materi | 5 |
| 8 | Penggunaan Bahasa Indonesia yang baku | 4 |
| 9 | Penggunaan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami | 4 |
| 10 | Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi | 4 |
| 11 | Kesesuaian gambar dan video dengan materi yang disajikan | 5 |
| Jumlah | | 49 |
| Persentase | | 89% |

Penilaian unsur bahan ajar multimedia mata pelajaran PAI kelas VIII dilakukan oleh ahli materi PAI yaitu Moh. Yani, S.Ag Guru mata pelajaran PAI SMPN 4 Siempu. Produk yang telah dikembangkan diserahkan kepada ahli materi dengan instrument penilaian sebagai berikut:

Pada tabel di atas, maka dapat dihitung presentase penilaian oleh ahli materi terhadap bahan ajar multimedia berada pada kualifikasi sangat valid yaitu 89 % tidak perlu direvisi berdasarkan tabel konversi tingkat validitas produk. Adapun hasil penilaian materi diatas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{49}{11 \times 5} \times 100\% = 89\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel koversi tingkat validasi 89% berada pada kualifikasi valid. Materi bahan ajar digital ini tidak perlu direvisi.

c. Tingkat Validitas Bahan Ajar Multimedia

- 1) Uji Coba Kelompok Kecil
- 2)

Tabel 7 Tabel uji coba kelompok kecil

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | | | |
|-------------------|--|------------|----|----|----|----|----|
| | | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 |
| 1 | Kemenarikan tampilan sampul bahan ajar | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 2 | Kemenarikan kualitas tampilan isi buku digital | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 3 | Bahasa yang digunakan mudah dimengerti | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | Kejelasan teks/isi yang terdapat pada buku digital | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | Kesesuaian gambar dengan materi | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | Kemudahan dalam mengoperasikan buku digital | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 7 | Kesesuaian video dengan materi | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 8 | Kesesuaian soal latihan dengan materi | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 9 | Kejelasan suara dalam video | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| | | 45 | 44 | 45 | 44 | 43 | 42 |
| Jumlah | | 263 | | | | | |
| Persentase | | 97% | | | | | |

Produk ini di uji cobakan kepada 6 orang siswa kelas VIII kemudian diberikan tanggapan/penilaian terhadap produk bahan ajar multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 4 Siompu.

Uji kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan tanggapan/respon ketika bahan ajar berbasis multimedia dioperasikan/digunakan oleh siswa kelas VIII. Berdasarkan analisis hasil penilaian melalui angket tanggapan dapat disimpulkan, persentase yang didapatkan uji coba kelompok kecil mengenai bahan ajar digital mata pelajaran PAI kelas VIII sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{44 + 44 + 45 + 44 + 43 + 42}{9 \times 5 \times 6} \times 100\% = 97\%$$

Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 97% dimana pada tabel konversi tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan keterangan tidak perlu direvisi hasil uji coba kelompok kecil bahan ajar multimedia dikatakan sangat praktis dengan aspek yang dinilai yaitu tayangan dalam bahan ajar ini menarik perhatian siswa, selain itu bahan ajar mudah untuk dipahami, dan dioperasikan, serta item didalamnya sesuai dengan materi yang dibahas.

3) Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 8 Tabel uji coba kelompok besar

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | |
|-------------------|--|-------------|-----|-----|-----|
| | | K1 | K2 | K3 | K4 |
| 1 | Kemenarikan tampilan sampul bahan ajar | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 2 | Kemenarikan kualitas tampilan isi buku digital | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 3 | Bahasa yang digunakan mudah dimengerti | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 4 | Kejelasan teks/isi yang terdapat pada buku digital | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 5 | Kesesuaian gambar dengan materi | 39 | 40 | 39 | 40 |
| 6 | Kemudahan dalam mengoperasikan buku digital | 39 | 40 | 40 | 38 |
| 7 | Kesesuaian video dengan materi | 39 | 40 | 40 | 40 |
| 8 | Kesesuaian soal latihan dengan materi | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 9 | Kejelasan suara dalam video | 40 | 38 | 38 | 39 |
| | | 457 | 358 | 357 | 357 |
| Jumlah | | 1429 | | | |
| Persentase | | 99% | | | |

Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh siswa kelas VIII. Berdasarkan hasil penilaian angket maka dapat

diketahui persentase uji coba kelompok besar mengenai bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII ialah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{457 + 358 + 357 + 357}{9 \times 5 \times 32} \times 100\% = 99\%$$

Berdasarkan hasil presentase produk bahan ajar multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII yang dimana terdiri 4 siswa sebesar 99% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat praktis. Berdasarkan tabel konversi tingkat kepraktisan produk kualifikasi 90%-100% berada pada kategori sangat praktis tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar bahan ajar multimedia dikatakan sangat praktis dengan aspek yang dinilai yaitu bahan ajar ini menarik perhatian siswa, selain itu bahan ajar mudah untuk dipahami, serta Kemenarikan item yang dimuat dalam bahan ajar multimedia ini sesuai dengan materi yang dibahas.

d. Tanggapan/Penilaian Guru Mata Pelajaran

Penilaian dilakukan oleh Guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 4 Siempu Mariani, S.Ag bertujuan untuk mendapatkan respon kinerja program ketika bahan ajar multimedia tersebut digunakan sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan Guru mata pelajaran mencakup aspek dari tampilan dan aspek materi yang terdiri dari 14 butir pertanyaan. Berikut hasil tanggapan guru mata pelajaran:

Tabel 9 Tabel tanggapan/penilaian guru mata pelajaran

| No | Kriteria | Skala |
|----|--|-------|
| 1 | Kejelasan epitomi (kerangka isi pembelajaran) | 5 |
| 2 | Bahan ajar mudah dioperasikan | 5 |
| 3 | Kejelasan dan kesesuaian isi buku dengan capaian pembelajaran | 5 |
| 4 | Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan | 5 |
| 5 | Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan | 5 |
| 6 | Kesesuaian materi dengan kurikulum | 5 |
| 7 | Kemenarikan isi materi | 4 |
| 8 | Materi disajikan secara jelas dan ringkas | 4 |
| 9 | Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi | 5 |
| 10 | Terdapat gambar dan video mudah dipahami | 5 |
| 11 | Efektif digunakan sebagai sumber belajar | 5 |
| 12 | Unsur visual dan audio mendukung materi pelajaran yang akan mudah dicerna oleh siswa | 5 |
| 13 | Video dan gambar sesuai dengan isi materi | 5 |

| | | |
|---------------|---|-----------|
| 14 | Kesesuaian latihan dan uji kompetensi dengan materi | 5 |
| Jumlah | | 68 |

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran. Hasil persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{68}{14 \times 5} \times 100\% = 97\%$$

Hasil yang didapatkan adalah 97% maka berdasarkan tabel konversi tingkat kepraktisan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar multimedia ini berada pada kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi. Sesuai dengan aspek yang dinilai bahan ajar berbasis multimedia ini dikatakan sangat praktis karena materi menarik dan sesuai dengan capaian materi pembelajaran, bahan ajar mudah dipahami dan dioperasikan, terdapat video dan gambar untuk memperjelas materi sehingga efektif digunakan sebagai sumber belajar.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia dengan menggunakan Flipbook PDF Professional pada Mata Pelajaran PAI kelas VIII dengan pokok bahasan menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Terdapat beberapa masalah yang melatarbelakangi pengembangan media dalam penelitian ini. Masalah-masalah tersebut meliputi (a). pembelajaran jarang memanfaatkan komputer atau laptop pada pembelajaran; (b). belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran; (c). proses belajar mengajar lebih bergantung pada media buku cetak yang jumlahnya juga terbatas. Produk buku digital yang dikembangkan sesuai dengan jenis penelitian Research and Development (R&D) yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis multimedia dan model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi.

Berdasarkan analisis data, secara keseluruhan hasil uji validitas media pembelajaran berupa Bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan valid oleh validator karena telah memenuhi keempat komponen evaluasi media pembelajaran. Hasil ini juga membuktikan bahwa bahan ajar berbasis multimedia dapat digunakan dalam pembelajaran PAI khususnya tentang materi Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran kelas VIII SMP.

Berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik: menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan sudah sangat praktis. Kepraktisan media ini dilihat dari aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat. Berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, bahan ajar dinilai sudah sangat praktis oleh guru dan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini mudah dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam menggunakannya.

5. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Siempu membutuhkan produk bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII yang berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Hasil identifikasi kebutuhan guru pengampuh mata pelajaran PAI kelas VIII terhadap produk bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.

2. Desain Bahan Ajar Berbasis Mltimedia mata pelajaran PAI kelas VIII yang terdiri dari teks, gambar, hyperlink, dan video menggunakan aplikasi CorelDRAW 2018, Microsoft Word, dan Flipbook PDF Professional yang dipublikasikan dalam bentuk aplikasi sehingga dapat diakses secara offline maupun online menggunakan laptop ataupun smartphone
3. Bahan ajar berbasis multimedia pada Mata Pelajaran PAI kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli isi dan ahli media mendapatkan kualifikasi valid. Berdasarkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan kualifikasi sangat praktis Sedangkan berdasarkan penilaian guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat praktis.

B. Saran

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk bahan ajar berbasis multimedia, diantaranya:

1. Bagi guru pengampuh mata pelajaran, untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam proses pembelajaran di kelas. terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar bisa digunakan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung agar siswa lebih mandiri dalam memahami materi.
2. Bagi siswa, agar lebih aktif, mandiri dan semangat dalam belajar dikelas dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI kelas VIII,
3. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai produk bahan ajar berbasis multimedia mata pelajaran PAI kelas VIII yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA (STYLE: JTEKPEND - REFERENSI)

- [1] Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media
- [2] Derajat, Zakiyah. 2011. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta. Rajawali Pers
- [3] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah
- [4] Prastowo, Andi 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press
- [5] Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. Integrating Educational Technology Into Teaching. Boston: Pearson
- [6] Syukur, F. 2011. Manajemen Pendidikan Berbasis Pada Madrasah. Semarang: Pustaka Rizki Putra.
- [7] Trinawindu, Ida Bagus KT, dkk (2015). Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 19 (23). 35-42.
- [8] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [9] Utami, Prihma Sinta & Gafur, Abdul. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan* 2(1). 97-103. <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/4622>
Diakses 15 Juni 2022
- [10] Kompri. 2015. Manajemen Pendidikan Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah . Yogyakarta : Ar-Ruzz Media