

**PERAN MULTIMEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
PAI UNTUK MEMBINA BUDI PEKERTI SISWA
DI SMPN 2 BULAKAMBA - BREBES**

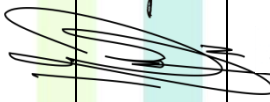


**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ahmad Zainal Muttaqien
NIM : 50224047
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Tesis program Magister.

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr.H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag NIP. 19710115 199803 1 005		9/3 2026
Pembimbing II	Dr. Slamet Untung, M.Ag NIP.19670421 199603 1 001		9/3 2026

Mengetahui:

a.n. Direktur
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag
NIP. 19720105 200003 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA**

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141
Telp. (0285) 412575 www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul **"Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba – Brebes"** yang disusun oleh:

Nama : Ahmad Zainal Muttaqien

NIM : 50224047

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Program Pascasarjan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 12 Maret 2026.

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. NIP. 197101151998031005		1/4 2025
Sekretaris Sidang	Prof. Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag. NIP. 197201052000031002		1/4 2025
Penguji Utama	Dr. M. Ali Ghuftron, M.Pd. NIP. 198707232020121004		3/4 2025
Penguji Anggota	Dr. Slamet Untung, M.Ag. NIP. 196704211996031001		3/4 2025



Mengetahui:

Direktur

Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag
NIP. 19710115 199803 1 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 12 Maret 2026

Yang membuat pernyataan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'METABRAI TEMPEL' in bold capital letters, with 'BC067AKX089249313' printed below it. To the left of the stamp is a red circular seal with a white emblem in the center. The entire stamp and signature are placed over a large, faint, stylized watermark in the background that resembles a green and yellow fountain pen.

Ahmad Zainal Muttaqien
NIM. 50224047

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Pedoman transliterasi Arab–Latin dalam tesis ini mengacu pada keputusan bersama Kementerian Agama Republik Indonesia dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Pedoman Transliterasi Arab–Latin yang digunakan secara nasional dalam penulisan karya ilmiah di Indonesia.

A. Konsonan

Berikut ini Transliterasi Arab – latin sebagai berikut:

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Latin
ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṡ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṡ	ي	y
ض	ḍ		

B. Vokal

1. Vokal Pendek

Harakat	Latin
َ (fathah)	a
ِ (kasrah)	i
ُ (dammah)	u

2. Vokal Panjang (Madd)

Huruf	Latin
ا	ā
ي	ī
و	ū

Contoh:

كِتَاب → *kitāb*

قُرْآن → *Qur'ān*

C. Diftong

Gabungan	Latin
يَ+ ا	ai
وَ+ ا	au

Contoh:

بَيْت → *bait*

قَوْم → *qaum*

D. Ta' Marbūṭah (ة)

1. Jika berharakat hidup → ditulis t

زَكَاة → *zakāt*

2. Jika mati (waqaf) → ditulis h

رَحْمَة → *rahmah*

3. Jika diikuti kata sandang → tetap t

زكاة الفطر → *zakāt al-fīṭr*

E. Syaddah (Tasydid)

Huruf yang bersyaddah ditulis rangkap.

Contoh:

رَبَّنَا → *rabbanā*

مُحَمَّد → *Muḥammad*

F. Kata Sandang (ال)

Kata sandang ditulis al-, baik pada huruf syamsiyah maupun qamariyah.

Contoh:

الشَّمْس → *al-syams*

القَمَر → *al-qamar*

G. Hamzah (ء)

1. Hamzah di awal kata tidak dilambangkan.

أَحْمَد → *Aḥmad*

2. Hamzah di tengah atau akhir kata dilambangkan dengan tanda (').

سُؤَال → *su'āl*

H. Penulisan Nama dan Istilah yang Telah Lazim

Nama atau istilah Arab yang telah lazim digunakan dalam bahasa Indonesia dapat ditulis sesuai ejaan yang berlaku, seperti:

1. Al-Qur'an
2. Hadis
3. Muhammad

Namun, dalam kutipan ilmiah atau analisis bahasa Arab, transliterasi tetap mengikuti pedoman ini.

I. Contoh Penggunaan dalam Penulisan Ilmiah

Pendidikan dalam Islam bertujuan membentuk insan kāmīl sebagaimana dijelaskan oleh al-Ghazālī dalam *Iḥyā' 'Ulūm al-Dīn*.

MOTO

الْعِلْمُ بِغَيْرِ أَخْلَاقٍ لَا يَكْتَمِلُ، وَالْأَخْلَاقُ تُنَمَّى بِالتَّعْلِيمِ الْمَعْنَوِيِّ

“Ilmu tanpa akhlak tidaklah sempurna, dan akhlak tumbuh melalui pembelajaran yang bermakna.”

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah Swt., tesis ini penulis persembahkan sebagai wujud ikhtiar ilmiah dan pengabdian dalam dunia pendidikan.

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah Swt., yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi dan penulisan tesis ini dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta, yang dengan doa, kasih sayang, pengorbanan, dan ketulusan telah menjadi sumber motivasi terbesar dalam setiap langkah perjuangan penulis.
3. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan moril, semangat, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan penuh kesungguhan.
4. Para dosen pembimbing dan dosen penguji, yang dengan kesabaran, keilmuan, dan bimbingannya telah memberikan arahan serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan tesis ini.
5. Kepala Sekolah, Guru, dan seluruh civitas akademika SMP Negeri 2 Bulakamba dan SDN Bulakamba 01, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung.

6. Para guru Pendidikan Agama Islam, yang senantiasa berjuang menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan budi pekerti luhur kepada generasi penerus bangsa.
7. Rekan-rekan seperjuangan, yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, serta semangat dalam menempuh pendidikan hingga tahap akhir ini.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam, serta menjadi amal jariyah yang bernilai di sisi Allah Swt.



ABSTRAK

Ahmad Zainal Muttaqien, 2025, “Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba Brebes”.. Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: I. Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. Pembimbing II. Dr. Slamet Untung, M.Ag.

Kata Kunci : *Peran Multimedia Visual , Pembelajaran PAI, Budi Pekerti Siswa*

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membina budi pekerti peserta didik. Namun, pada praktiknya pembelajaran PAI masih sering didominasi metode ceramah yang bersifat verbal dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya internalisasi nilai-nilai akhlak pada siswa. Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan multimedia visual. Multimedia visual diyakini mampu menyajikan materi PAI secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual, sehingga dapat membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji secara mendalam peran multimedia visual dalam pembelajaran PAI untuk membina budi pekerti siswa di SMP Negeri 2 Bulakamba Brebes. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana implementasi penggunaan Multimedia visual dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Bulakamba - Brebes; (2) Bagaimana peran Multimedia visual dalam pembelajaran PAI untuk membina Budi pekerti siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes; dan (3) Bagaimana tantangan dan hambatan dalam penerapan Multimedia visual dalam pembelajaran PAI untuk membina Budi pekerti siswa di SMPN 2 bulakamba - Brebes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru PAI, peserta didik kelas VIII, serta kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia visual dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi aktif siswa. Multimedia visual juga mempermudah siswa memahami nilai-nilai budi pekerti karena disajikan melalui contoh konkret seperti video kisah teladan dan ilustrasi perilaku akhlak terpuji. Selain itu, ditemukan adanya perubahan sikap positif pada siswa, terutama dalam aspek disiplin, kejujuran, sopan santun, dan tanggung jawab. Dengan demikian, multimedia visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai akhlak yang efektif dan selaras dengan Kurikulum Merdeka serta Profil Pelajar Pancasila. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru PAI lebih mengoptimalkan penggunaan multimedia visual secara kreatif dan berkelanjutan dalam pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana prasarana multimedia serta mendorong inovasi pembelajaran berbasis karakter. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian ini dengan metode kuantitatif atau eksperimen agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

ABSTRACT

Keywords: (The Role of Visual Multimedia, Islamic Religious Education Learning, Students' Moral Character)

Islamic Religious Education (IRE) learning has a strategic role in fostering students' moral character. However, in practice, IRE learning is still often dominated by lecture-based, verbal methods that are less engaging, resulting in low learning interest and suboptimal internalization of moral values among students. The development of educational technology requires teachers to present innovative learning, one of which is through the use of visual multimedia. Visual multimedia is believed to be able to present IRE materials in a more concrete, engaging, and contextual manner, thereby helping students understand and practice moral values in their daily lives. Therefore, this study was conducted to examine in depth the role of visual multimedia in IRE learning in fostering students' moral character at SMP Negeri 2 Bulakamba, Brebes. The research problems addressed in this study are: (1) how visual multimedia is implemented in IRE learning at SMP Negeri 2 Bulakamba, Brebes; (2) how students respond to the use of visual multimedia in IRE learning; and (3) how visual multimedia plays a role in fostering students' moral character. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research subjects included IRE teachers, eighth-grade students, as well as the principal and vice principal for curriculum affairs. The results of the study indicate that the implementation of visual multimedia in IRE learning can increase students' interest, attention, and active participation. Visual multimedia also facilitates students' understanding of moral values because the materials are presented through concrete examples, such as videos of exemplary stories and illustrations of commendable moral behavior. In addition, positive changes in students' attitudes were found, particularly in aspects of discipline, honesty, politeness, and responsibility. Thus, visual multimedia functions not only as a tool for delivering learning materials but also as an effective medium for internalizing moral values, in line with the Merdeka Curriculum and the Pancasila Student Profile. Based on these findings, it is recommended that IRE teachers further optimize the creative and sustainable use of visual multimedia in learning. Schools are expected to support the provision of multimedia facilities and encourage character-based learning innovations. Future research is suggested to develop this study using quantitative or experimental methods to obtain more comprehensive results.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba Brebes”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di yaumil akhir nanti, Amin.

Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini Peneliti ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan Penelitian tesis ini.
2. Prof. Dr. Abdul Khobir, M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam Penelitian tesis ini.
3. Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. selaku pembimbing I dan Dr. Untung Slamet, M.Ag. Pembimbing II dalam Penelitian tesis ini dan dosen yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini.
4. Bapak dan Ibu dosen, serta Staf Kampus UIN K.H. Aburrahman Wahid Pekalongan yang telah membantu penulis dapat menyelesaikan studi Pascasarjana.

5. Kepala SMPN 2 Bulakamba Brebes beserta Bapak / Ibu guru dan staf yang membantu penulis dalam menyusun tesis.
6. Kepala SDN Bulakamba 01 dan Bapak / Ibu guru dan Staf yang mensuport dan mendo'akan penulis dalam menyusun tesis.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini, sehingga dapat selesai dengan baik dan lancar, semoga Allah Swt, membalas kebaikan dengan balasan yang berlipat ganda. Aamiin.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Agama Islam di masa depan.

Pekalongan, 12 Maret 2026



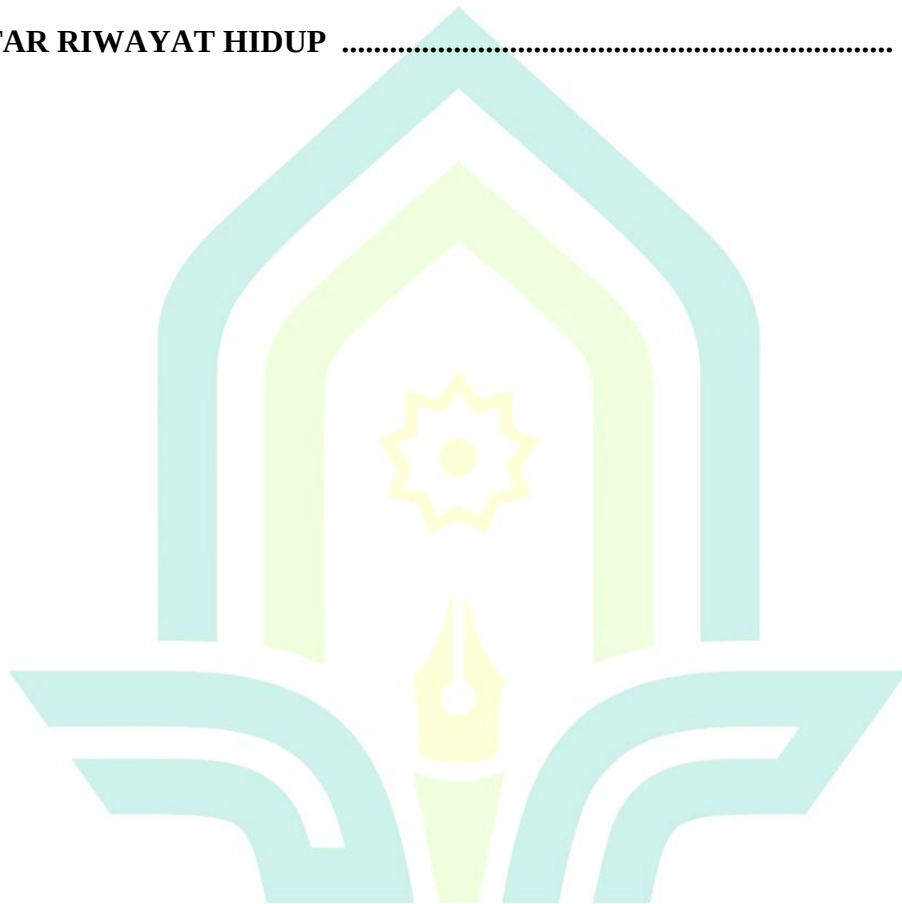
Ahmad Zainal Muttaqien

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	10
1.4. Rumusan Masalah	13
1.5. Tujuan Penelitian	13
1.6. Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
2.1. <i>Grand Theory</i>	17
2.2. <i>Middle Theory</i>	21
2.3. Penelitian Terdahulu	23
2.4. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Desain Penelitian	34
3.2. Latar Penelitian	35
3.3. Data dan Sumber Data Penelitian	36
3.4. Teknik Pengumpulan Data	38

3.5. Teknik Keabsahan Data	41
3.6. Teknik Analisis Data	43
BAB IV GAMBARAN UMUM PENELITIAN	46
4.1. Identitas Sekolah	46
4.2. Sejarah Berdirinya Sekolah	47
4.3. Letak Geografis	48
4.4. Visi, Misi, dan Tujuan	48
4.5. Struktur Organisasi	50
4.6. Daftar Peserta Didik	52
4.7. Data Pendidik dan Kependidikan	53
4.8. Data Sarana dan Prasarana	56
BAB V DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	60
5.1. Implementasi Penggunaan Multimedia Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bulakamba - Brebes	60
5.2. Peran Multimedia Visual terhadap Pembentukan Budi Pekerti Siswa di SMP Negeri 2 Bulakamba - Brebes	74
5.3. Tantangan dan Hambatan dalam Penerapan Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Bulakamba – Brebes	88
BAB VI PEMBAHASAN	100
6.1. Implementasi Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba – Brebes .	100
6.2. Peran Multimedia Visual dalam Pembentukan Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba – Brebes	126
6.3. Tantangan dan Hambatan dalam penerapan Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba – Brebes	132
6.4. Evaluasi dan Tindak Lanjut Implementasi Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bulakamba – Brebes	138
6.5. Analisis Kritis terhadap Kendala Implementasi Multimedia Visual	

dalam Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bulakamba – Brebes	139
6.6. Tindak Lanjut Penguatan Peran Multimedia Visual di SMPN 2 Bulakamba – Brebes	140
BAB VII SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI	142
7.1. Kesimpulan	142
7.2. Saran dan Implikasi	143
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN	156
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	185



DAFTAR TABEL

Tabel 2.3. Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian ..	27
Tabel 2.4. Kerangka Berfikir	33
Tabel 3.6. Bagan Teknik Analisis Data	45
Tabel 4.1. Identitas Sekolah	46
Tabel 4.6. Daftar Peserta Didik	53
Tabel 4.7. Data Pendidik dan Kependidikan	54
Tabel 4.8. Sarana dan Prasarana	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.5 Struktur Organisasi SMPN 2 Bulakamba - Brebes	52
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	52
----------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Multimedia visual merupakan perpaduan integral antara elemen-elemen seperti gambar, grafik, video, animasi, dan teks yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada audiens. Dalam domain pendidikan, multimedia visual tidak hanya berfungsi sebagai alat penyajian statis melalui layar, tetapi juga melibatkan eksploitasi perangkat teknologi canggih yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan konsep-konsep abstrak atau kompleks disajikan melalui metode yang lebih konkret, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman materi (Mayer, 2009).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peran sentral dalam pembentukan karakter dan budi pekerti siswa. Sebagai disiplin ilmu yang menekankan penanaman nilai-nilai moral dan religius, Pendidikan Agama Islam bertujuan menghasilkan individu yang tidak hanya kompeten secara kognitif, tetapi juga berakhlak mulia sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran Islam, seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an dan Hadis (Departemen Agama RI, 2013).

Implementasi PAI sering kali dihadapkan pada tantangan signifikan, terutama dalam penyampaian konsep abstrak terkait budi pekerti. Fenomena

ini diperparah oleh preferensi siswa remaja yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual dan interaktif daripada metode teoritis konvensional, yang sering dianggap monoton (Hidayat & Santosa, 2019).

Siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes menunjukkan motivasi rendah terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang disampaikan melalui metode tradisional, seperti ceramah atau pembacaan teks buku pelajaran, yang berdampak negatif pada pemahaman dan absorpsi nilai-nilai karakter (Khusna & Wulandari, 2020).

Kondisi ini menimbulkan resiko penurunan efektivitas Pendidikan Agama Islam dalam membentuk budi pekerti siswa, yang meliputi aspek seperti kejujuran, kesabaran, dan sopan santun. Sebagai respons terhadap tantangan ini, integrasi multimedia visual dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam diusulkan sebagai solusi alternatif yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Multimedia visual, dengan komponen utamanya seperti gambar, video, animasi, dan grafik, memberikan keunggulan multidimensi dalam pembelajaran. Secara spesifik, teknologi ini mampu menyederhanakan konsep rumit, meningkatkan atraksi materi, dan memfasilitasi pemahaman nilai-nilai agama serta moral melalui pendekatan yang lebih imersif dan mendalam (Pratiwi & Widodo, 2022). Dengan integrasi elemen visual yang dinamis, siswa dapat lebih efektif menginternalisasi makna ajaran Islam dan aplikasinya dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti melalui simulasi perilaku etis (Santoso & Fitriani, 2018).

Implementasi multimedia visual dalam Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Bulakamba - Brebes memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Misalnya, penggunaan video edukasi yang menggambarkan praktik budi pekerti Islami atau animasi yang mengilustrasikan dilema moral dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih kontekstual dan aplikatif tentang karakter yang baik (Anggraeni, 2021). Temuan empiris dari penelitian sebelumnya menegaskan bahwa multimedia visual tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai moral melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Mulyadi, 2020).

Penerapan multimedia visual dalam Pendidikan Agama Islam tidak tanpa hambatan. Tantangan utama meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah pedesaan seperti SMPN 2 Bulakamba - Brebes, seperti akses terbatas terhadap proyektor, komputer, dan koneksi internet yang stabil, kesiapan guru yang belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi, serta variasi kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan perangkat digital (Nurhadi, 2021). Oleh karena itu, penelitian mendalam diperlukan untuk mengevaluasi kontribusi multimedia visual terhadap pembentukan budi pekerti siswa dan mengidentifikasi strategi mitigasi terhadap hambatan tersebut (Sari Dewi, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis komprehensif terhadap peran multimedia visual dalam pembelajaran PAI, dengan fokus pada kontribusinya terhadap pembinaan budi pekerti siswa di SMP Negeri 2

Bulakamba - Brebes. Melalui eksplorasi ini, diharapkan dapat dihasilkan rekomendasi praktis untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan agama, sehingga PAI menjadi lebih relevan, menarik, dan efektif bagi generasi muda (Rahmawati & Fitri, 2019).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Bulakamba - Brebes menghadapi tantangan dalam membina budi pekerti siswa secara optimal. Meskipun berbagai strategi pembelajaran telah diterapkan, kenyataannya sebagian siswa masih menunjukkan perilaku yang belum mencerminkan nilai-nilai akhlak yang diharapkan. Di era digital saat ini, penggunaan metode pembelajaran konvensional dirasakan kurang mampu menarik perhatian siswa dan kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral secara mendalam. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Multimedia visual menjadi salah satu alternatif yang diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas materi ajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peran multimedia visual dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membina budi pekerti siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan multimedia visual dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, mengidentifikasi pengaruhnya terhadap pembentukan budi

pekerti siswa, serta merumuskan rekomendasi strategi pembelajaran berbasis multimedia visual yang dapat diterapkan secara lebih sistematis dan berkelanjutan.

Berangkat dari latar belakang penelitian ini, maka penulis ingin menganalisa strategi yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam untuk membina peserta didik di SMPN 2 Bulakamba Brebes. Maka penelitian ini disusun dengan judul “ **Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam konteks penelitian mengenai peran multimedia visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk membina budi pekerti siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes, terdapat beberapa masalah kritis yang perlu diidentifikasi dan dianalisis secara mendalam. Masalah-masalah ini tidak hanya bersifat lokal, tetapi juga mencerminkan tantangan umum dalam pendidikan agama di Indonesia, khususnya di sekolah menengah pertama. Berikut adalah identifikasi masalah utama yang menjadi fokus penelitian ini, didukung oleh analisis empiris dan teoretis:

1.2.1. Rendahnya Minat Siswa terhadap Pembelajaran PAI.

Salah satu masalah fundamental yang ditemukan di SMP Negeri 2 Bulakamba - Brebes adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Banyak peserta didik menganggap materi PAI bersifat monoton dan sulit dipahami,

terutama konsep budi pekerti yang abstrak seperti akhlak mulia dan sopan santun. Kondisi ini diperparah oleh metode pengajaran konvensional yang kurang menarik bagi generasi remaja, yang lebih terbiasa dengan konten digital.

Rendahnya minat ini berdampak pada penurunan partisipasi siswa, yang pada gilirannya menghambat pembentukan karakter moral (Hidayat & Santosa, 2019). Pemanfaatan multimedia visual diharapkan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan visual.

1.2.2. Kesulitan dalam Meningkatkan Pemahaman Budi Pekerti melalui Metode Tradisional.

Pembelajaran budi pekerti sering kali dihadapkan pada kesulitan penyampaian konsep abstrak menggunakan metode tradisional seperti ceramah atau pembacaan teks. Nilai-nilai seperti kejujuran, kesabaran, dan tanggung jawab sulit dijelaskan secara verbal tanpa contoh konkret, sehingga siswa kesulitan menginternalisasinya.

Yang dialami di SMPN 2 Bulakamba - Brebes, metode konvensional belum cukup efektif dalam membangkitkan kesadaran moral siswa dalam konteks PAI, yang memerlukan pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif (Khusna & Wulandari, 2020).

Multimedia visual dapat mengatasi hal ini dengan menyediakan representasi visual yang memfasilitasi pemahaman mendalam.

1.2.3. Keterbatasan Fasilitas dan Infrastruktur Teknologi.

Tantangan infrastruktur merupakan hambatan signifikan dalam penerapan multimedia visual di SMPN 2 Bulakamba - Brebes, yang terletak di daerah pedesaan Kabupaten Brebes. Tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan perangkat teknologi memadai, seperti proyektor, Smart TV / IFP, komputer, atau koneksi internet yang stabil, yang diperlukan untuk mengintegrasikan multimedia secara optimal. Keterbatasan ini menyulitkan guru dalam memanfaatkan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, sehingga efektivitasnya berkurang (Pratiwi & Widodo, 2022). Masalah ini menunjukkan perlunya investasi infrastruktur untuk mendukung inovasi pendidikan.

1.2.4. Kesiapan Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi.

Meskipun teknologi telah menjadi bagian dari dunia pendidikan, banyak guru PAI di SMPN 2 Bulakamba - Brebes belum memiliki kompetensi yang cukup untuk mengintegrasikan multimedia visual dalam proses pembelajaran. Kurangnya pelatihan dan pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak atau aplikasi multimedia menyebabkan implementasi yang tidak maksimal, yang berdampak pada kualitas pengajaran budi pekerti. Kekurangan kesiapan ini dapat menjadi penghalang utama bagi pemanfaatan

teknologi secara efektif (Santoso & Fitriani, 2018). Oleh karena itu, pengembangan profesional guru menjadi kunci untuk mengatasi masalah ini.

1.2.5. Tantangan dalam Mengembangkan Materi Multimedia yang Relevan dan Menarik.

Pengembangan materi multimedia visual yang sesuai dengan kurikulum PAI dan tujuan pembinaan budi pekerti memerlukan keterampilan desain dan waktu yang signifikan. Di SMPN 2 Bulakamba - Brebes, guru sering kali kesulitan menciptakan atau memilih materi seperti video atau animasi yang mendidik dan menarik, karena keterbatasan sumber daya dan pengetahuan teknis. Materi yang tidak relevan dapat gagal dalam menarik perhatian siswa dan menyampaikan nilai-nilai moral dengan efektif (Anggraeni, 2021). Tantangan ini menekankan pentingnya kolaborasi dengan ahli multimedia untuk menghasilkan konten berkualitas.

1.2.6. Perbedaan Gaya Belajar Siswa.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang beragam, yang mempengaruhi respons mereka terhadap multimedia visual. Beberapa siswa lebih efektif belajar melalui elemen visual seperti gambar atau video, sementara yang lain lebih cocok dengan teks atau penjelasan lisan. Di SMPN 2 Bulakamba - Brebes, tidak semua siswa dapat merespons dengan baik terhadap teknologi ini, sehingga

multimedia tidak selalu universal dalam meningkatkan pemahaman budi pekerti. Masalah ini menuntut pendekatan yang lebih adaptif untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar yang berbeda (Mulyadi, 2020).

1.2.7. Kurangnya Evaluasi terhadap Pengaruh Multimedia Visual pada Pembentukan Budi Pekerti.

Meskipun multimedia visual diyakini dapat meningkatkan minat belajar, masih terdapat kesenjangan dalam evaluasi dampaknya terhadap pembentukan budi pekerti siswa. Di SMPN 2 Bulakamba - Brebes, belum ada penelitian mendalam yang mengukur seberapa besar kontribusi multimedia terhadap perubahan sikap dan perilaku moral siswa dalam konteks PAI. Kurangnya evaluasi ini menghambat pemahaman tentang efektivitas jangka panjang teknologi tersebut (Nurhadi, 2021).

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi multimedia visual sebagai solusi terhadap tantangan-tantangan tersebut, dengan fokus pada pengembangan rekomendasi praktis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMPN 2 Bulakamba - Brebes. Melalui analisis ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan agama yang lebih inklusif dan inovatif (Sari Dewi, 2022).

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan keberlanjutan penelitian, diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan tersebut akan memfasilitasi pengarahannya penelitian agar lebih terpusat dan dapat diukur. Dalam konteks penelitian ini, pembatasan masalah meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

1.3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada SMPN 2 Bulakamba di Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Oleh karena itu, cakupan penelitian ini dibatasi pada siswa dan guru yang terlibat dalam proses pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut. Copy message tanpa mencakup institusi pendidikan lainnya. Hal ini dilakukan untuk memahami konteks lokal dan karakteristik spesifik dari SMPN 2 Bulakamba - Brebes dalam penerapan multimedia visual dalam pembelajaran.

1.3.2. Subjek Penelitian.

Subjek Penelitian ini hanya akan melibatkan siswa kelas VII serta guru PAI yang mengajar di SMPN 2 Bulakamba - Brebes. Pemilihan kelas VII dan VIII dilakukan karena siswa pada jenjang ini berada dalam fase transisi yang penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai agama, terutama yang berkaitan dengan budi pekerti.

1.3.3. Penelitian ini secara eksklusif.

Penelitian ini akan memusatkan perhatian pada aspek pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terkait dengan pengembangan budi pekerti. Konsep budi pekerti yang akan diteliti mencakup nilai-nilai moral dan karakter Islam yang terkait dengan perilaku sehari-hari, seperti sopan santun, kejujuran, kesabaran, dan tanggung jawab. Penelitian ini tidak akan membahas seluruh aspek materi PAI, tetapi hanya pada aspek pembentukan karakter melalui media visual.

1.3.4. Penggunaan Multimedia Visual.

Pembatasan masalah juga dilakukan pada jenis multimedia visual yang digunakan dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini hanya akan membahas penggunaan gambar, video, animasi, dan grafik dalam pembelajaran PAI. Penggunaan teknologi lain yang lebih kompleks seperti aplikasi atau platform pembelajaran online tidak akan dibahas dalam penelitian ini, meskipun penggunaan teknologi tersebut bisa menjadi elemen pendukung.

1.3.5. Durasi Penelitian.

Penelitian ini direncanakan untuk berlangsung selama tiga bulan, meliputi pengumpulan data melalui wawancara, observasi di kelas, serta analisis dokumentasi terkait pemanfaatan multimedia dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini tidak akan

mengkaji penerapan jangka panjang atau evaluasi terhadap pembelajaran dalam periode yang lebih lama.

1.3.6. Aspek Evaluasi Pembelajaran.

Fokus penelitian ini adalah untuk menilai peran multimedia visual dalam membantu pembelajaran PAI dan pengaruhnya terhadap budi pekerti siswa, bukan untuk mengevaluasi seluruh proses pembelajaran PAI di SMPN 2 Bulakamba - Brebes secara keseluruhan. Aspek evaluasi terbatas pada pengaruh penggunaan multimedia visual terhadap peningkatan pemahaman budi pekerti siswa dalam konteks pembelajaran tersebut.

1.3.7. Pendekatan Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di SMPN 2 Bulakamba - Bulakamba. Oleh karena itu, penelitian ini tidak akan dilakukan dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen, yang melibatkan pengujian hipotesis secara statistik atau eksperimen di luar konteks observasi langsung dalam kelas.

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian sehingga fokus penelitian tetap terjaga. Dengan pembatasan ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan temuan yang lebih mendalam dan relevan mengenai peran multimedia visual dalam pembelajaran PAI untuk membina budi pekerti di SMPN 2

Bulakamba – Brebees, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan pembelajaran di sekolah tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan diteliti dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana Implementasi penggunaan Multimedia visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bulakamba - Brebes ?
- 1.4.2 Bagaimana peran Multimedia dalam pembelajaran PAI untuk membina budi pekerti siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes?
- 1.4.3 Bagaimana tantangan dan hambatan dalam penerapan Multimedia visual dalam pembelajaran PAI untuk membina budi pekerti di SMPN 2 Bulakamba - Brebes?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam memahami serta mengoptimalkan peran multimedia visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk membina budi pekerti siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes. Tujuan spesifik penelitian ini dirumuskan secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah, dengan pendekatan kualitatif yang menekankan eksplorasi mendalam terhadap fenomena pendidikan. Secara keseluruhan, penelitian ini diarahkan untuk

menghasilkan temuan empiris yang dapat mendukung pengembangan kurikulum PAI dan praktik pembelajaran yang lebih efektif.

- 1.5.1 Menganalisis Peran Multimedia Visual dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam sejauh mana multimedia visual berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran PAI di SMPN 2 Bulakamba - Brebes, khususnya dalam mengatasi masalah rendahnya minat siswa dan kesulitan pemahaman konsep abstrak budi pekerti.
- 1.5.2 Mengevaluasi Pengaruh Multimedia Visual terhadap Pembentukan Budi Pekerti Siswa. Tujuan kedua adalah untuk menilai dampak penggunaan multimedia visual pada pembentukan budi pekerti siswa, termasuk aspek-aspek spesifik seperti kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan sopan santun. Penelitian ini akan mengukur perubahan sikap, perilaku, dan internalisasi nilai moral siswa setelah implementasi multimedia, dengan mempertimbangkan variasi gaya belajar individu di SMPN 2 Bulakamba - Brebes.
- 1.5.3 Mengidentifikasi Tantangan dan Hambatan dalam Penerapan Multimedia Visual di PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis tantangan utama dalam penerapan multimedia visual, seperti keterbatasan fasilitas infrastruktur teknologi, kesiapan kompetensi guru, dan tantangan pengembangan materi yang relevan dengan kurikulum PAI.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul "Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMPN 2 Bulakamba - Brebes" memiliki manfaat yang dapat dikategorikan menjadi manfaat teoritis dan praktis. Berikut penjelasannya secara ringkas berdasarkan tujuan penelitian yang fokus pada pemanfaatan multimedia visual (seperti video, gambar, dan animasi) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk membentuk karakter siswa.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Pengembangan Ilmu Pendidikan : Penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan Islam dan teknologi pembelajaran dengan membuktikan efektivitas multimedia visual sebagai alat bantu dalam PAI. Hal ini dapat memperkaya teori tentang integrasi teknologi digital untuk penguatan nilai moral, seperti budi pekerti (akhlak mulia), yang sering kali kurang dieksplorasi dalam konteks sekolah menengah pertama (SMP).

Dasar untuk Penelitian Lanjutan : Hasilnya dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk menguji model serupa di sekolah lain atau wilayah berbeda, sehingga memperluas pemahaman tentang dampak multimedia pada pembelajaran berbasis nilai.

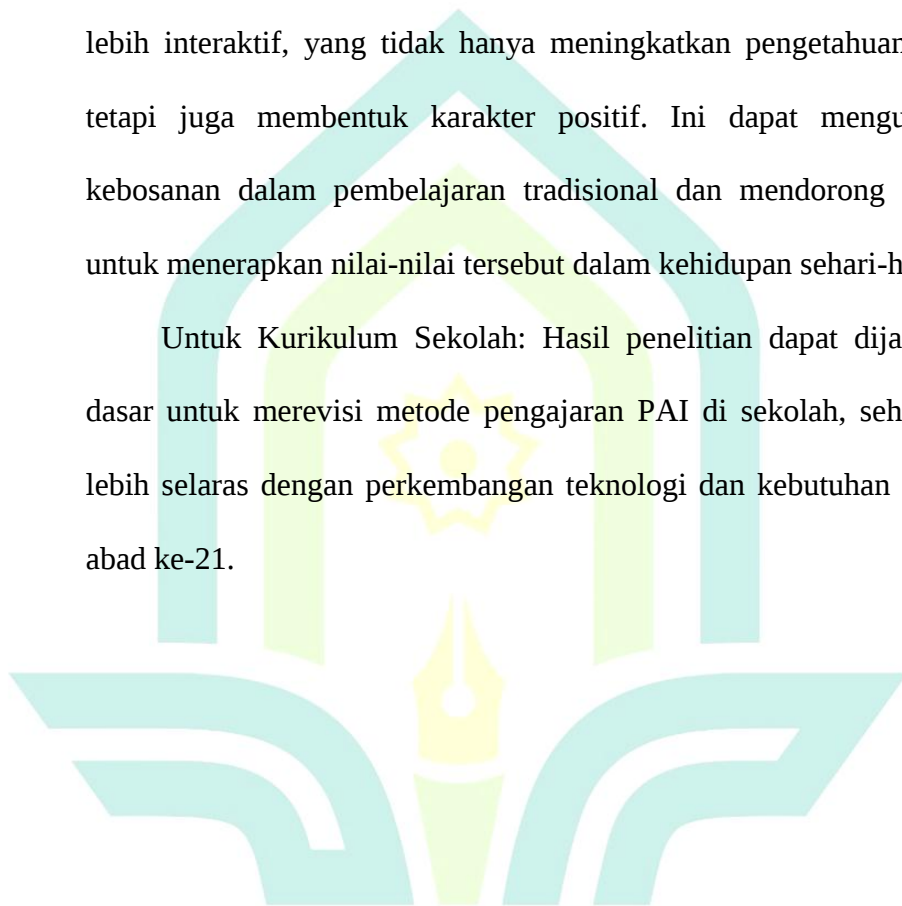
1.6.2. Manfaat Praktis

Bagi Guru dan Sekolah : Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru PAI di SMPN 2 Bulakamba - Brebes untuk

merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan menggunakan multimedia visual, guru dapat meningkatkan partisipasi siswa, memudahkan pemahaman konsep agama, dan secara langsung membina budi pekerti seperti kejujuran, toleransi, dan empati melalui contoh visual yang relevan.

Bagi Siswa : Siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan PAI tetapi juga membentuk karakter positif. Ini dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran tradisional dan mendorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk Kurikulum Sekolah: Hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk merevisi metode pengajaran PAI di sekolah, sehingga lebih selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa abad ke-21.



BAB VII

SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

7.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, “Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Membina Budi Pekerti Siswa di SMP Negeri 2 Bulakamba - Brebes, Maka peneliti menyimpulkan bahwa:

7.1.1. Implementasi multimedia visual dalam pembelajaran PAI telah berjalan secara terencana dan sistematis. Guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan berbagai bentuk multimedia visual seperti video pembelajaran, presentasi Powerpoint, gambar ilustratif, animasi, serta tayangan kisah teladan Islami. Penggunaan media ini disesuaikan dengan materi ajar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Implementasi tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual dibandingkan metode ceramah konvensional.

7.1.2. Multimedia visual berperan signifikan dalam meningkatkan pembentukan budi pekerti siswa. Penyajian materi secara konkret melalui visualisasi membantu siswa memahami nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, sopan santun, dan toleransi. Tayangan visual yang menghadirkan contoh nyata atau kisah inspiratif mendorong siswa untuk lebih mudah menghayati dan

meneladani perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi multimedia visual dalam pembelajaran PAI terbukti mendukung pembentukan karakter siswa yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional dan penguatan nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, penggunaan multimedia visual dapat dijadikan salah satu model inovasi pembelajaran PAI dalam membina budi pekerti siswa secara berkelanjutan.

- 7.1.3. Terdapat tantangan dan hambatan dalam penerapan multimedia visual. Hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan teknis perangkat, keterampilan guru dalam mengembangkan media, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Namun demikian, pihak sekolah memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas dan kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa multimedia visual memiliki peran yang strategis, efektif, dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta membina budi pekerti siswa di SMP Negeri 2 Bulakamba.

7.2. Saran dan Implikasi

Peneliti memberikan beberapa rekomendasi berdasarkan temuan penelitian dan observasi antara lain:

7.2.1. Implikasi bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan multimedia visual dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendukung internalisasi nilai-nilai karakter. Temuan ini memperkaya kajian pendidikan Islam khususnya dalam konteks inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk pembinaan akhlak. Berikut saran dari penulis:

1. Guru hendaknya terus meningkatkan kompetensi dalam pengembangan dan pemanfaatan multimedia visual agar pembelajaran lebih kreatif, inovatif, dan kontekstual.
2. Penggunaan multimedia visual perlu dirancang secara terstruktur dalam RPP / Modul Ajar agar tidak hanya bersifat pelengkap, tetapi terintegrasi dengan tujuan pembinaan budi pekerti.
3. Guru perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas media yang digunakan serta menyesuaikannya dengan 2. Bagi Pihak Sekolah.

7.2.2. Implikasi bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak manajemen sekolah dalam merumuskan kebijakan yang mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan institusi sangat menentukan keberlanjutan inovasi

pembelajaran PAI yang berorientasi pada penguatan karakter.

Berikut saran dari penulis:

1. Sekolah perlu meningkatkan dukungan sarana dan prasarana, seperti proyektor, layar, perangkat audio-visual, serta akses internet yang memadai.
2. Perlu diadakan pelatihan atau workshop secara berkala guna meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Kebijakan sekolah hendaknya terus mendorong inovasi pembelajaran yang mendukung pembentukan Budi Pekerti siswa.

7.2.3. Implikasi bagi Siswa

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia visual dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam membina budi pekerti siswa. Guru PAI dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Berikut saran dari penulis:

1. Siswa diharapkan dapat mengambil nilai – nilai positif dari pembelajaran PAI berbasis Multimedia visual.
2. Siswa diharapkan lebih aktif dan bijak dalam memanfaatkan media visual sebagai sarana belajar dan pembinaan Budi Pekerti.

3. Nilai-nilai budi pekerti yang diperoleh melalui pembelajaran hendaknya tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di luar sekolah.

7.2.4. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas multimedia visual melalui pendekatan kualitatif untuk mengukur peningkatan karakter siswa secara lebih terukur.
2. Dapat pula dikembangkan penelitian tentang integrasi multimedia visual berbasis deep learning, platform interaktif, atau media berbasis proyek dalam pembelajaran PAI.
3. Penelitian komparatif antar sekolah juga dapat dilakukan untuk memperkaya temuan dan memperluas generalisasi hasil penelitian.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan multimedia visual dalam pembelajaran PAI memiliki implikasi luas, baik secara teoritis maupun praktis, dalam upaya membina budi pekerti siswa secara berkelanjutan di SMP Negeri 2 Bulakamba – Brebes.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fadhli, S. (2008). Students' perceptions of e-learning in Arab society: Kuwait University as a case study. *E-Learning and Digital Media*, 5(4), 418–428. <https://doi.org/10.2304/elea.2008.5.4.418>
- Aljaraideh, Y., & Bataineh, K. (2019). Jordanian students' attitudes toward the use of digital learning platforms. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(20), 5–
<https://doi.org/10.3991/ijet.v14i20.10748>
- Arifin, M., & Yusoff, N. M. R. (2016). Islamic education and the development of human character: A conceptual analysis. *International Journal of Education and Research*, 4(7), 1–14.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Al-Ghazali. (2005). *Mizanul Amal*. Kairo: Dar al-Ma'arif.
- Anggraeni, R. (2021). Peran Multimedia Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP 1 Jakarta. *Tesis Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta*.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Alfabeta Ridwan, M. (2018). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-60.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York, NY: Holt, Rinehart & Winston.

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching & Learning*, 5(1), 1-21.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). What works in character education. *Journal of Research in Character Education*, 3(1), 29–48.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction*. Wiley.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York, NY: Holt, Rinehart & Winston.
- Denzin, N. K. (1978). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. McGraw-Hill.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (5th ed.). SAGE.
- Dewi, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. *Tesis Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Surabaya*.
- Flick, U. (2004). *Triangulation in Qualitative Research*. SAGE.
- Ghazali, A. (2010). *Ihya' Uhumuddin*. Dar al-Fikr.

- Harris, J., et al. (2010). TPACK in K-6 education: A case study. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 25-45.
- Hamid, Abdul. (2020). *Teknologi Pendidikan dalam Era Digital*. Yogyakarta: Andi Offse
- Hidayah, N. (2019). Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 150-165.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat, A., & Santosa, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 22(2), 134-145.
- Hidayati, R., & Eka, S. (2021). Implementasi Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), 267-278.
- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking*. Merrill/Prentice Hall.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Krathwohl, D. R. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview*. Theory Into Practice, 41(4), 212-218.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE.
- Laureate Education, Inc. (2009). *Multimedia learning and educational technology*. Baltimore, MD: Laureate Education.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. SAGE.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (2012). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Nata, A. (2014). *Pendidikan Islam di Sekolah: Teori dan Praktik*. Rajawali Pers.
- Misbah, S. (2021). *Pendidikan Agama di Sekolah Dasar*. Bandung:
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods* (3rd ed.). SAGE.
- Neo, M., & Neo, T.-K. (2010). Students' perceptions in developing a multimedia project within a constructivist-based learning environment. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(1), 176–184.
- N. M., & Hassan, Z. (2016). The effectiveness of multimedia learning in of the literature. *Educational Media International*, 53(4), 321-338.
- O'Neil, H. F., & Perez, R. S. (2008). *Web-based learning: Theory, research, and practice*. Springer Science & Business Media.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford: Oxford University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

- Pratiwi, E., & Widodo, R. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran untuk Menumbuhkan Nilai-nilai Moral pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 23(3), 189-200.
- Rahman, A., & Alwi, E. A. (2018). The use of multimedia in teaching Islamic Studies. *Journal of Education and Learning*, 7(3), 212–218. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n3p212>
- Rahmat, A. (2018). *Media Pembelajaran dan Pengembangan Karakter*. Pustaka Setia.
- Rahmawati, F., & Fitri, N. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Multimedia Visual untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Tesis Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Richardson, W. (2012). *Personal learning networks: Using the power of connections to transform education*. Corwin Press.
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2010). *Digital youth: The role of media in development*. Springer.
- Sari, D. P. (2020). Efektivitas multimedia dalam PAI. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(1), 78-89.
- Snyder, L. G. (2013). *Multimedia in the classroom: Using technology to increase student engagement*. SAGE Publications.
- Snyder, L. G. (2013). *Multimedia in the classroom: Using technology to increase student engagement*. SAGE Publications.
- educational practices: A review Siew, N. M., & Hassan, Z. (2016). The effectiveness of multimedia learning in of the literature. *Educational Media International*, 53(4), 321-338.
- Schwienhorst, K. (2002). *Multimedia for language learning: A guide to applications for the classroom*. University of Michigan Press.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive load theory*. Springer Science & Business Media.
- Stake, R. E. (1995). *The Art of Case Study Research*. Sage Publications.

- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Holt, Rinehart & Winston.
- Stake, R. E. (2010). *Qualitative Research: Studying How Things Work*. Guilford Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyanto. (2012). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Kencana.
- Santoso, J., & Fitriani, L. (2018). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Membina Budi Pekerti Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 115-126.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Warsita, B. (2017). *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Semarang: UNNES Press
- Yusoff, W. M. W., & Ibrahim, R. (2010). Multimedia-based learning in moral education—An analysis of learning outcomes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 7, 39604. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.10.054>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). Sage Publications.
- Zulkifli, M., & Ahmad, N. (2020). Digital teaching in Islamic education: Opportunities and challenges. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(10), 321–335.
- Zuhdi, M. (2018). Pembinaan budi pekerti melalui metode visual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(3), 200-215.
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communication of the ACM*, 47(5), 75-79.