

**PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEJUJURAN SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**Kamil**

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sambas- Kabupaten Sambas  
E-mail: [insankamilz23@gmail.com](mailto:insankamilz23@gmail.com)

**ABSTRAK**

Karya tulis ilmiah ini membahas tentang Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa dalam Mengerjakan Soal Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penulisan karya tulis ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui sampai sejauhmana manfaat multimedia dalam pembelajaran secara umum dan mendeskripsikan penggunaan multimedia dalam meningkatkan kejujuran siswa dalam mengerjakan soal Pendidikan Agama Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Datanya diperoleh melalui beberapa sumber (kepuustakaan) dan realitas pada praktek pembelajaran di SMP Negeri 1 Sambas. Berdasarkan kajian dari sumber kepuustakaan dan realitas diperoleh fakta bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Berdasarkan kajian diperoleh temuan sebagai berikut: kehadiran multimedia yang berkesan akan membantu meningkatkan kepribadian yakni kejujuran peserta didik. Dan kehadiran teknologi multimedia memberi harapan baru dalam era pendidikan saat ini karena media pembelajaran ini mempunyai kegunaan yang tidak dimiliki oleh media lain sebelum ini. Teknologi multimedia adalah salah satu media pembelajaran baru yang bisa digunakan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah suatu upaya untuk menciptakan suasana belajar kreatif dan inovatif tanpa mengurangi tujuan belajar yang sesungguhnya yaitu adanya perubahan tingkah laku siswa yang dapat diukur dan diamati. Menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa tentulah hal yang ingin dicapai oleh guru dimanapun dan kapanpun juga. Dengan menarik perhatian siswa pada KBM yang guru ciptakan tentulah motivasi belajar siswa akan meningkat demikian pula pemahaman akan konsep materi pelajaran yang tentu saja berdampak pada kualitas pembelajaran yang meningkat pula.

**Kata Kunci:** Multimedia, Pemanfaatan, Pembelajaran, Kejujuran

---

**ABSTRACT**

*This scientific paper discusses the use of multimedia-based applications to increase students' honesty in working on questions on Islamic religious education subjects. The aim of writing this scientific paper is to find out to what extent the benefits of multimedia in learning in general and to describe the use of multimedia in increasing students' honesty in working on Islamic Religious Education questions. The method used in this research is qualitative method. The data was obtained through several sources (literature) and the reality of learning practices at SMP Negeri 1 Sambas. Based on studies from literature sources and reality, the fact is that in general the benefits that can be obtained are that the learning process is more interesting, interactive, so that the quality of learning can be improved. Based on the study, the following findings were obtained: the presence of impressive multimedia will help improve the personality, namely the honesty of students. And the presence of multimedia technology gives new hope in the current era of education because this learning media has uses that other media did not have before. Multimedia technology is a new learning media that can be used to help make the teaching and learning process more effective. The use of multimedia in learning is an effort to create a creative and innovative learning atmosphere without reducing the real learning goal, namely changes in student behavior that can be measured and observed. Creating an attractive learning atmosphere for students is certainly something teachers want to achieve wherever and whenever. By attracting students' attention to the teaching and learning activities that the teacher creates, students' learning motivation will certainly increase as*

*Dipublikasikan Oleh :*  
*Musyawahar Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)*  
*Kabupaten Sambas*

*will their understanding of the concepts of the subject matter which of course will have an impact on the quality of learning as well.*

**Keywords** *Multimedia, Utilization, Learning, Honesty*

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan pelaksanaan kegiatan kurikulum di dalam suatu lembaga pendidikan. Agar tujuan sasaran siswa untuk mencapai pendidikan yang telah ditetapkan maka ada beberapa metode atau teknik. Disamping metode atau teknik dalam pembelajaran harus ada aspek mendukung lain, misalnya, media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran

Media pendidikan adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak dapat berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Dengan demikian, media pembelajaran adalah sarana/wahana untuk menyalurkan informasi/ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Dengan berkembangnya dan penemuan-penemuan baru teknologi informatika yang sangat cepat, ada beberapa pilihan media pembelajaran. Salah satunya menggunakan computer untuk menjadi media pembelajaran yang dipergunakan untuk siswa di sekolah. Computer dapat juga sebagai alat komunikasi melalui internet yang berfungsi untuk mencari informasi di dunia. Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi tersebut telah berpengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu, pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan, sehingga mendorong guru untuk berkeaktifan dan inovasi dalam berbagai usaha pembaharuan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, yakni guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Dalam proses pendidikan banyak sekali media yang digunakan seperti media grafik, media audio, media visual dan masih banyak lagi media lainnya. Pemilihan dan penentuan perangkat multimedia dalam pembelajaran berdasarkan tujuan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan kondisi lingkungan belajar yang diciptakan untuk mencapai tujuan tersebut, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam menghadapi tantangan motivasi belajar peserta didik di era revolusi industri 4.0, guru perlu membekali peserta didik dengan karakter dan kualitas moral yang baik. Selain itu, dalam mengelola pembelajaran guru termasuk guru pendidikan agama islam diharapkan dapat memperhatikan karakteristik peserta didik zaman sekarang yaitu generasi pasca-milenium atau generasi Z. Mereka merupakan makhluk sosial yang berinteraksi di dunia nyata dan dunia maya. Mereka merupakan individu yang kehidupannya tidak bisa lepas dari teknologi digital seperti; *internet, web, smartphone, laptop* dan media digital lainnya. Sebagai generasi yang tidak bisa hidup tanpa keberadaan teknologi, proses pembelajaran harus dapat diintegrasikan kedalam teknologi digital tersebut atau lebih dikenal dengan *e-learning/m-learning*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurdianto (2017), *M-learning* merupakan pembelajaran dengan media yang praktis sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang oleh tempat dan waktu.

*M-learning* menuntut kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dan partisipasi aktif dari siswa. Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan sikap spiritulitas yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari. Dan penggunaan sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dapat mendorong penyerapan materi menjadi lebih optimal. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis multimedia ini

*Dipublikasikan Oleh :*  
*Musyawaharah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)*  
*Kabupaten Sambas*

adalah audio, slide suara, multimedia dan e- learning (Dede Waahyuni, Suriadi, 2023). Seiring dengan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran termasuk pendidikan agama islam, maka upaya-upaya untuk melakukan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar lebih efektif dengan berorientasi pada minat, kebutuhan, potensi, kemampuan diri siswa dan memiliki daya tarik dalam pembelajaran harus terus dilakukan, untuk menuju sekolah mandiri atau sekolah yang berkualitas. Hal inilah yang antara lain dilakukan oleh SMP Negeri 1 Sambas tempat penulis akan mengadakan penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan sementara peneliti menunjukkan bahwa sekolah ini telah melakukan upaya-upaya inovasi dalam pembelajaran, diantaranya dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis multimedia dalam berbagai mata pelajaran termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Suriadi, 2023).

SMP Negeri 1 Sambas merupakan salah satu sekolah yang terletak di Desa Tumok Manggis Kecamatan Sambas Kabupaten Sambas, sebagai jawaban atas perubahan paradigma baru pendidikan dan tuntutan kebutuhan masyarakat terhadap tersediannya sekolah yang berkualitas. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan belajar secara efektif, dan efisien yang sesuai dengan potensi yang ada mengacu pada terwujudnya lulusan yang beriman dan menguasai IPTEK, prestasi akademik yang berwawasan lingkungan. Serta pemenuhan fasilitas pendukung, fasilitas belajar mengajar, dan didukung dengan sumber daya manusia yang baik. Salah satu mendapat perhatian penting dari sekolah ini adalah sistem pembelajaran yang mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia. Melalui multimedia pembelajaran tidak lagi menonton berpusat kepada guru, tetapi lebih bervariasi melalui pemanfaatan sumber belajar yang inovatif, dan lebih menarik perhatian siswa. Dengan demikian, materi yang disajikan akan semakin menarik dan dapat menimbulkan feedback yang positif dari siswa karena mereka akan semakin termotivasi dalam belajar sehingga materi yang diajarkan dapat dengan mudah dicernanya. Penggunaan komputer multimedia dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan meningkatkan mutu pembelajaran dan pembelajaran itu sendiri, serta kualitas kepribadian dan spiritualitas siswa. Seperti halnya yang di ungkapkan oleh Mansur. A (2016) bahwa Teknologi digital dalam model pengajaran kejujuran berpengaruh signifikan terhadap internalisasi karakter jujur (Samsuri, 2018).

Dengan demikian, dalam proses pendidikan seorang guru PAI mempunyai tanggung jawab besar dalam menanamkan sikap spiritualitas di antaranya sikap jujur dalam diri peserta didik. Kejujuran menjadi suatu yang dirindukan kehadirannya karena susah dijumpai. Ketika dicermati, krisis perekonomian hanyalah imbas dari krisis moral. Oleh karena itu, moral menjadi aspek sebenarnya yang mesti diperhatikan karena ketika moral suatu bangsa sudah baik, maka aspek-aspek yang lain akan baik pula. Karena itu, tujuan guru PAI dalam menanamkan nilai kejujuran dalam diri peserta didik adalah menjadikan *input* dalam hal ini peserta menjadi *output* yang mampu menjawab segala espektasi bagi kebutuhan pembangunan bangsa. Karena Pendidikan Agama Islam dipahami sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran islam dibarengi implementasinya dengan tuntunan untuk menghormati penganut atau pemeluk agama lain dalam menjaga hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama, kesatuan dan persatuan bangsa dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari (S. Suriadi, 2020).

Kejujuran siswa sangat di perlukan waktu mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Mengapa jujur diperlukan dalam mengerjakan soal ulangan? Karena jujur saat pengerjaan soal bisa membuat otak siswa aktif saat belajar, alias *active learning* siswa meningkat. Berperilaku jujur saat mengerjakan soal pasti menuntut siswa untuk berpikir dan mencari jawaban yang benar. Namun dalam pengamatan penulis masih banyak siswa yang belum jujur sewaktu mengerjakan soal. Salah satu faktor yang penyebabnya di antaranya: kurangnya persiapan siswa sebelum mengerjakan soal, dan alat yang digunakan oleh guru masih menggunakan sistem kertas yang dapat dimanfaat siswa untuk mencontek satu sama lainnya. Oleh karena itu, penulis berinisiatif menggunakan aplikasi dalam pembuatan soal yang dapat membatasi ruang gerak siswa, sehingga akan mengurangi saling mencontek. Berdasarkan pada fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan karya tulis

*Dipublikasikan Oleh :*

*Musyawaharah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)*

*Kabupaten Sambas*

ilmiah dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa dalam Mengerjakan Soal Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Sambas.”

### **Multi Media**

Menurut Warsita (2008:152) multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (tool) dan tautan (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga pembuatan situs web. (M. Suriadi, 2019). Pemanfaatan multimedia termasuk juga dalam bidang pendidikan dan bisnis. Di bidang pendidikan, menurut Azhar Arsyad dan Asfah Rahman (2009:171) multimedia dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas maupun di luar kelas, secara mandiri atau otodidak. Di bidang bisnis, multimedia dimanfaatkan dalam media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem pembelajaran daring. Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara) dan juga memiliki rupa (berwujud). Dalam perkembangannya, multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan kesan realistik.

### **Microsoft Power Point**

Microsoft PowerPoint atau Microsoft Office PowerPoint atau PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi Microsoft Office System 2003, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya Microsoft PowerPoint saja menjadi Microsoft Office PowerPoint. Lalu, pada Office 2013, namanya cukup disingkat Power Point. Versi terbaru dari PowerPoint adalah versi 15 (Microsoft Office Power Point 2013), yang tergabung ke dalam paket Microsoft Office 2013. Aplikasi Microsoft PowerPoint ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai Presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi PowerPoint. Pada tahun 1987, PowerPoint versi 1.0 dirilis, dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. Pada waktu itu, PowerPoint masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi overhead projector (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari PowerPoint muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran.

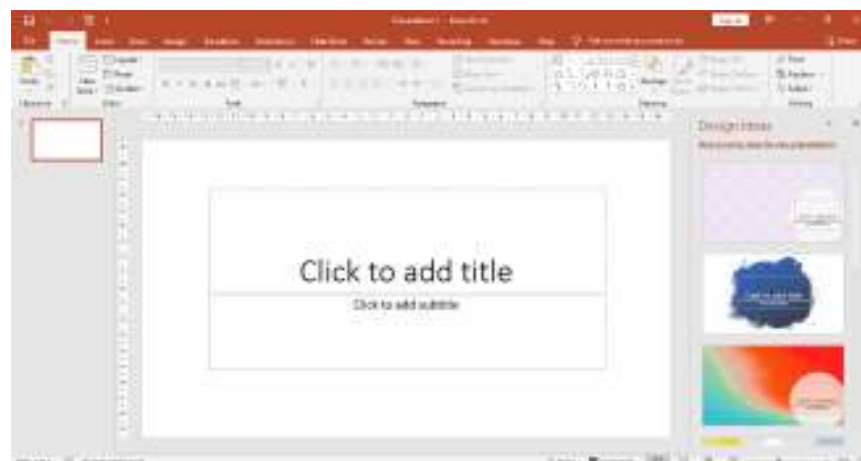
### **Pembuatan Soal Dengan Menggunakan Microsoft PowerPoint**

Untuk membuat soal dengan menggunakan Microsoft PowerPoint alangkah baiknya menggunakan office 2007 ke atas, penulis di sini menggunakan office 2016. Langkah-langkah dalam membuat soal ulangan dengan menggunakan Microsoft Office PowerPoint yaitu:

- a. Bukalah Office Power Point yang terletak di desktop atau di program computer



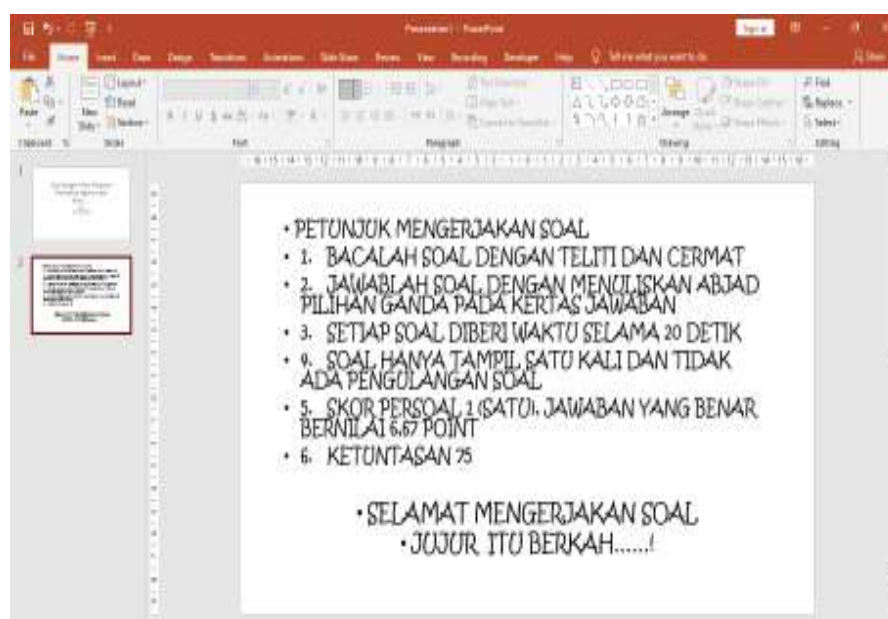
b. Pilih Blank Presentation, maka akan muncul lembar kerja berikut ini:



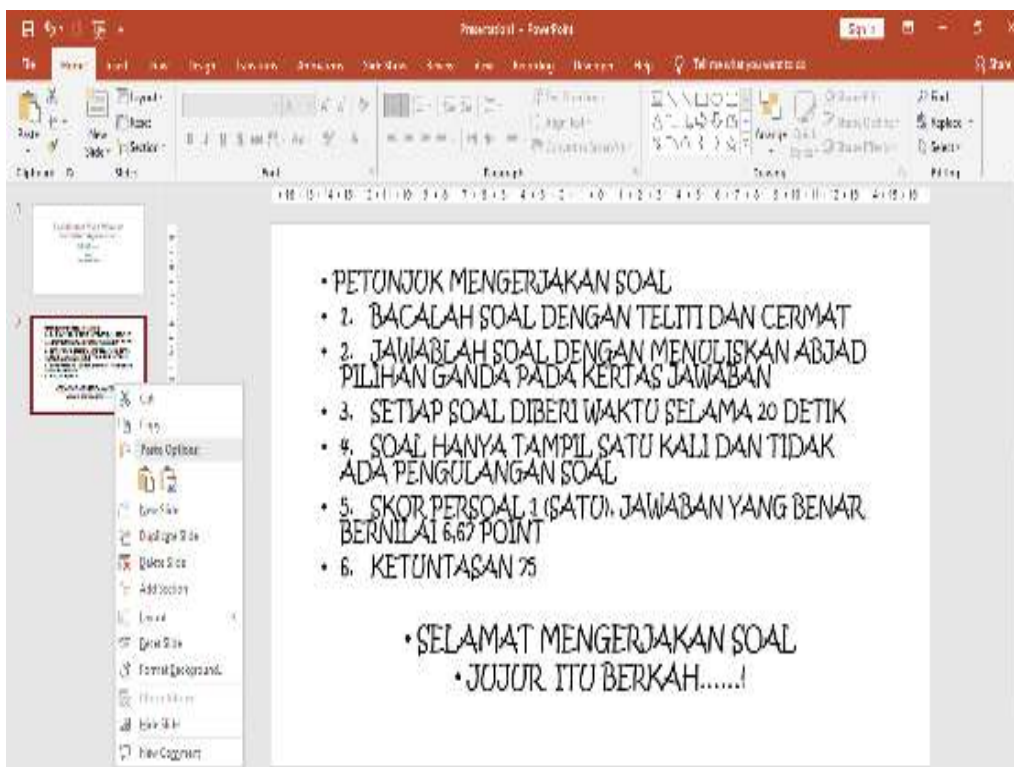
c. Ketiklah Mata Pelajaran dan Materi yang akan dijadikan soal ulangan



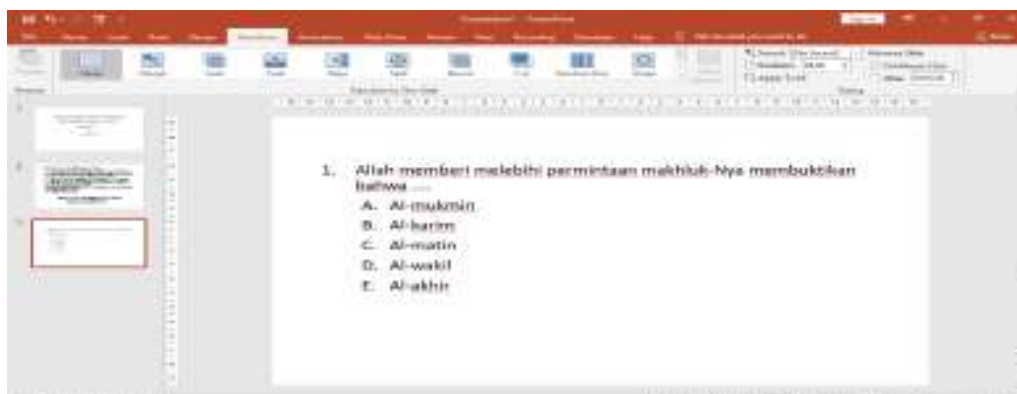
- d. Buatlah petunjuk dalam mengerjakan soal ulangan dengan klik kanan pada slide sebelah kiri kemudian pilih New Slide untuk membuat slide baru



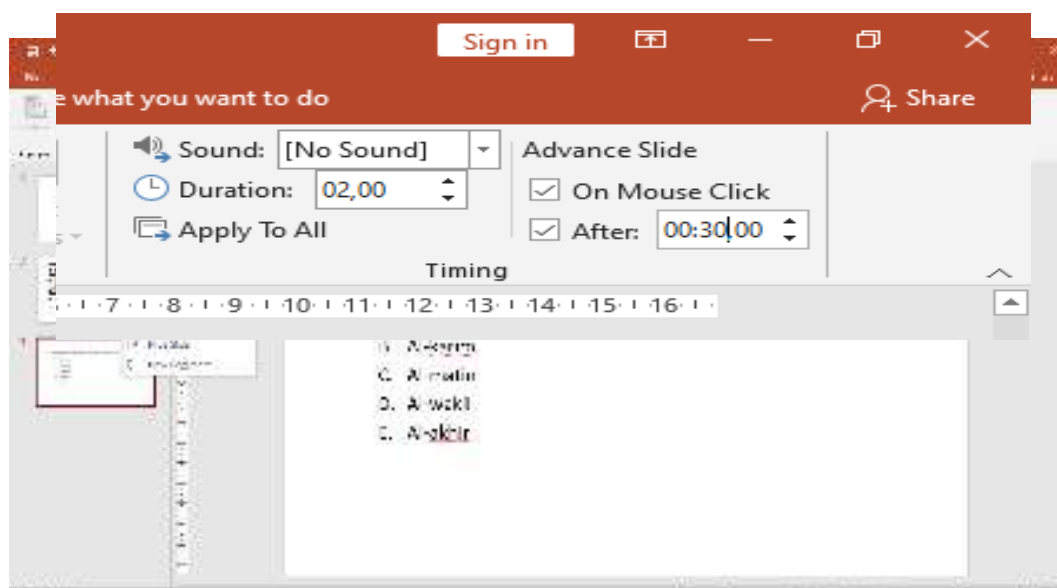
- e. Klik kanan pada slide kedua yang berada di sebelah kiri, kemudian pilih new slide untuk membuat slide baru, dan tulislah soal pertama



- f. Settinglah waktu tampilan setiap slide dengan cara:
- a. Pilih menu transitions



- b. Tentukanlah limit waktu setiap slide berpindah otomatis ke slide berikutnya, settingan waktu ada di menu advance slide, lalu centang kotak after dan isi limit waktunya, misal 30 detik, waktu ini disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal
- g. Setelah selesai menseting waktu tampilan soal untuk soal pertama, duplikatlah soal pertama untuk soal-soal berikut dan sesuaikan waktu tampilnya, menyesuaikan dengan tingkat kesulitan soal, klik kanan slide yang ingin di duplikat, lalu pilih Duplicate Slide



## Kejujuran

Jujur sebagai sebuah nilai merupakan keputusan seseorang untuk mengungkapkan (bentuk perasaan, kata-kata dan/atau perbuatan) bahwa realitas yang ada tidak dimanipulasi dengan cara berbohong atau menipu orang lain untuk keuntungan dirinya. Makna jujur lebih jauh dikolerasikan dengan kebaikan (kemaslahatan). Kemaslahatan memiliki makna kepentingan banyak, bukan kepentingan diri sendiri atau kelompoknya, tetapi semua orang yang terlibat. Dalam konteks pembangunan karakter disekolah, kejujuran menjadi amat penting untuk menjadi karakter anak-anak Indonesia saat ini. Karakter ini dapat dilihat secara langsung dalam kehidupan di kelas, semisal ketika anak melaksanakan ujian. (Kesuma dkk, 2011:16).

Menurut Albert (2017), kejujuran adalah mengakui, berkata atau memberikan sebuah informasi yang sesuai dengan kenyataan dan kebenaran. Dengan fenomena atau realitas seseorang akan

memperoleh gambaran yang jelas. Kejujuran menurut The Six Pillars Of Character (dalam Is dkk, 2017) adalah bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi berintegritas, jujur dan loyal. Adapun Teori pendidikan kejujuran menurut pendapat Al-Ghazali (dalam Is dkk, 2017) ada lima bentuk yaitu : (a) jujur dalam ucapan/lisan; (b) jujur dalam kemauan/niat atau kehendak; (c) jujur dalam bercita-cita (obsesi); (d) jujur dalam menepati janji atau cita- cita; (e) jujur dalam perbuatan, beramal, dan bekerja. Berdasarkan uraian di atas maka kejujuran adalah perilaku yang didasari atas upaya menjadikan pribadi sebagai orang yang selalu dapat dipercaya, baik perkataan, tindakan, maupun pekerjaan didasari tulus dan ikhlas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengalaman mengajar penulis di SMP Negeri 1 Sambas dan beberapa sekolah, penulis menemukan masih ada siswa yang tidak belajar, tidak siap, dan uring-uringan sehingga ketika ulangan melihat ke kiri - ke kanan, serta kurang percaya diri sewaktu mengerjakan soal ulangan. Tidak belajar, tidak siap, uring-uringan, dan kurangpercayaan diri tersebut menyebabkan siswa berusaha mencari cara untuk mencontek atau meminta jawaban kepada siswa yang lain. Dari identifikasi masalah di atas, penulis berusaha mencari pemecahan masalah tersebut dengan menggunakan teknologi informasi sederhana yang bisa mengurangi atau menghilangkan kebiasaan siswa tersebut. Akhirnya penulis memilih Microsoft PowerPoint untuk membuat soal dikarenakan aplikasi ini sudah familiar bagi penulis. Untuk memaksimalkan ulangan dengan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint ini, maka penulis membuat langkah-langkah sebagai berikut: a) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca materi yang akan dijadikan bahan ulangan, waktu yang diberikan penulis 10-15 menit tergantung tingkat kesulitan materi yang diujikan, b), Membagi siswa menjadi 2 (dua) gelombang untuk masuk ke kelas sewaktu mengerjakan soal ulangan, kemudian tempat duduk mereka diatur satu meja untuk satu siswa dan mengatur jarak mereka, c) Setelah semuanya siap, siswa yang mendapat giliran kedua menunggu di luar. Dan siswa yang mendapat giliran pertama mempersiapkan diri di dalam kelas dan menempati tempat duduk yang telah diatur, d) Siswa mempersiapkan kertas dan pulpen untuk menulis jawaban yang akan tampil di whiteboard, e) Setelah langkah-langkah di atas sudah dilakukan, penulis mempersiapkan tampilan soal melalui proyektor dan di pantulkan ke whiteboard, f) Penulis memberikan informasi bagaimana mengerjakan soal, dan bagaimana cara kerja aplikasi menampilkan soal, kemudian penulis mengingatkan kembali bahwa tidak ada kesempatan bagi mereka untuk mencontek dan membuka buku karena soal yang ditampilkan sudah diseting waktunya, jika melakukan hal itu mereka akan ketinggalan soal, g) Di saat siswa mengerjakan soal penulis sambil mengamati perilaku mereka sehingga akan tergambar dampak dari penggunaan teknik ini.

Dari hasil observasi penulis terlihat beberapa perilaku siswa sebagai berikut: Terlihat ketika peserta didik mengerjakan soal, mereka kurang percaya diri sehingga ada peserta didik yang mencoba berbuat tidak jujur dengan mencontek. Akhirnya mereka tidak fokus ke soal dan ketinggalan soal tersebut. Setelah kejadian itu peserta didik tersebut tidak berani lagi melakukan hal yang sama. Mereka yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya biasanya berwujud dalam kalimat "*aku tidak bisa*", "*aku pasti gagal*". Dan peserta didik yang tidak memiliki kepercayaan diri merasa kurang mampu mencapai tujuannya, dan cenderung memiliki pandangan negatif kepada dirinya sendiri dan apa yang ingin dia capai dalam hidupnya. Hampir semua peserta didik menjadi fokus untuk membaca soal yang ditampilkan di whiteboard. Dengan demikian peserta didik mempunyai kepercayaan diri, memiliki perasaan positif terhadap dirinya, punya keyakinan yang kuat atas dirinya dan punya pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki sehingga mereka bersikap jujur. Peserta didik yang mempunyai sikap jujur bukanlah peserta didik yang hanya merasa mampu (tetapi sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah peserta didik yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman belajar. Senada dengan pendapat Good dan Brophy dalam Hamzah B. Uno (2011), yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk

*Dipublikasikan Oleh :*

*Musyawaharah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)*

*Kabupaten Sambas*

perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar. Perubahan tingkah laku tersebut tampak dalam penguasaan peserta didik pada pola-pola tanggapan (*respon*) baru terhadap lingkungannya yang berupa keterampilan, pengetahuan, sikap atau pendirian, kemampuan, pemahaman, emosi, serta hubungan sosial.

Setelah semua siswa menjawab soal, penulis langsung mengoreksi dan menginformasikan nilai yang mereka dapatkan. Tergambarlah dari hasil tersebut peserta didik yang sudah mempersiapkan diri dari rumah, percaya diri dan memanfaatkan waktu akan mendapatkan hasil yang baik. Sebaliknya peserta didik yang tidak siap, kurang kepercayaan diri mendapatkan hasil yang tidak baik, seperti tergambar pada tabel di bawah ini:

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Ajeng Ramayanti	95
2	Aji Agung Gumelar	75
3	Alma Putri Awalia	100
4	Arum Palaka	93
5	Ayu Riska Putri Utami	80
6	Dede	47
7	Delsy Suci Damayantri	87
8	Desi Nur Fitri	73
9	Desi Saputri	33
10	Gadis Tiara	40
11	Gania Ahlul Jannah Laksmi Tandari	40
12	Gusti Andi Riandi	27
13	Hesti Irianti	87
14	Irfan Furqani Ramadhan	93
15	Kadriyansyah	87
16	Khairun Nisa	73
17	Linda Aulia	40
18	M. Ridho Ananta Rivanza	33
19	Mehiyar Ramadhan	33
20	Meidyawati	73
21	Muhammad Fajar Febrian Ardana	67
22	Muhammad Rifal	53
23	Nauval Iqbal	60

No	Nama Peserta Didik	Nilai
24	Nizar Anugrah Pratama	47
25	Novi Beliana	73
26	Nur Mukarramah	100
27	Puspita Nursawmi	87
28	Putri Ayu Lestari	80
29	Putri Yulianti	33
30	Reynanda Zalna Putri Kharinduwesy	93
31	Ristia	87

## PENUTUP

Setelah penulis melaksanakan ulangan dengan menggunakan aplikasi office PowerPoint, peserta didik tidak lagi bisa mencontek karena mereka harus fokus pada soal yang ditampilkan dan sudah diberi limit waktu, jika mereka mencoba mencontek dengan diskusi dan membuka buku/catatan mereka akan kehilangan waktu di soal tersebut, hal ini disebabkan karena soal sudah berpindah ke soal berikutnya. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi berbasis multimedia dapat meningkatkan kejujuran peserta didik, karena mereka menjadi fokus pada soal yang ditampilkan. Dan mereka mulai berlatih bersikap jujur. Jika kejujuran telah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, maka akan menjadi karakternya yang nampak dari perilaku anak tersebut seperti rasa tanggung jawab, percaya diri dan disiplin diri sendiri.

## REFERENSI

- Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005)
- Azhar Arsyad dan Asfah Rahman, "*Media Pembelajaran*" (Jakarta: Rajawali Pers, 2009)
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bandung: Gaung Persada, 2011).
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Romaja Rosda Karya)
- Ridwan, *Dasar-Dasar Statistika*, Cet. 3 (Bandung: Alfabeta, 2003)
- Subana, dkk., *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000)
- Sudjana, *Metoda Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2002)
- Sumardi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- USMPn, M. Basyiruddin, Asnawir, *Sumber Belajar*, (Jakarta: Ciputat Pers 2002)
- Warsita, B. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2008)  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

*Dipublikasikan Oleh :*  
*Musyawaharah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)*  
*Kabupaten Sambas*

[https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_PowerPoint](https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint)  
[repository.unwira.ac.id/448/3/BAB%20II.pdf](https://repository.unwira.ac.id/448/3/BAB%20II.pdf)