

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF AKIDAH AKHLAK DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH KELAS VIII
DI MTs.N TUMPANG**

SKRIPSI

Alien Amaliyah

(09110100)



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

Juli, 2013

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH KELAS VIII DI MTs.N TUMPANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam(S.Pd. I)*

Oleh

Alien Amaliyah

(09110100)



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juli, 2013**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKIDAH
AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH KELAS
VIII DI MTs.N TUMPANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Alien Amaliyah (09110100)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 15 Juli 2013 dan
dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,
Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 100 1

: _____

Sekretaris Sidang,
Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd:
NIP. 19690526 200003 100 3

Pembimbing,
Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd :
NIP. 19690526 200003 100 3

Penguji Utama,
Dr. H. Wahid Murni, M.Pd. Ak
NIP. 19690303 200003 100 2

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19690324 199603 1 002

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH KELAS VIII DI MTS.N TUMPANG**

SKRIPSI

Oleh:

Alien Amaliyah
09110100

**Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:**

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M. Pd
NIP. 19690526 200003 100 3

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. H. Moh. Padil, M.Ag
NIP. 19651205 199403 100 3

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat ananda ta'dhimi dan ta'ati yaitu Bapak Ibu tercinta

Bapak H. Charisun dan Ibu Dra. Nuril Fatichah

Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya dalam setiap perjuangan ananda.

For All of My Family

Especially for beloved sister Alfiah Nahdiyah, beloved brother Muhammad Daniel Falahi, beloved little sister Anisah Ifadah, dan semua keluarga besarku yang selalu memberikanku semangat dengan senyum dan tawanya.

Terima kasihku

Pada jerih payah Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberi cahaya ilmu pengetahuan padaku.....

Terima kasih pada teman-teman seperjuanganku Amaliya fatmala, Amalni Muthmainnah, Feni Andriani, Auliya Nur Rahma, Moch. Nasrullah, Musa'adatul Fitriyah, Mbak Puji Rahmawati, Siti Muthmainnah, yang telah bersedia membantu dalam penelitian dan proses penyempurnaan skripsi ini.

Teruntuk sahabat-sahabat PMII Sunan Ampel Malang, khususnya rayon "Kawah" Chondrodimuko yang selalu memberi motivasi dan ikhlas menemaniku dikala suka maupun duka, memapahku di kala aku terjatuh dalam keputusasaan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Terima kasihku yang Terakhir

untuk M. Hilmi Rahmatullah yang selalu menemani, memberikan semangat, memberikan hiburan yang mencairkan kepenatan, selalu memberiku senyuman, saya ucapkan banyak terima kasih.

MOTTO

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا
عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا
تَعْلَمُونَ¹

Artinya : “*Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui*”.

(QS : Al Baqarah 2 :151)

¹ Departemen Agama, *Al Qur'an dan Terjemahan*. (Bandung: Jumunatul Ali Art, 2005), hlm. 23

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M. Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Alien Amaliyah
Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Malang, 4 Juli 2013

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

Nama : Alien Amaliyah
NIM : 09110100
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.
Demikian, mohon dimaklumi adanya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M. Pd
NIP. 19690526 200003 100 3

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 4 Juli 2013

Alien Amaliyah
09110100

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang*** dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan ber peradapan.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak H. Charisun dan Ibu Dra Nuril Fatichah (Bapak dan Ibu tercinta) yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendo'akan dengan tulus dan memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN MALIKI Malang. Tidak lupa kepada kakakku tercinta Alfiah

Nahdliyah, M. Daniel Falahi dan adikku tercinta Anisah Ifadah, yang selalu memberi semangat.

2. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, selaku rektor UIN MALIKI Malang.
3. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI Malang.
4. Dr. H. Moh. Padil, M.Ag selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN MALIKI Malang.
5. Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M. Pd (selaku pembimbing skripsi) yang telah dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat demi terselesainya skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI MALANG.
7. Ibu Dra. Siti Halimah, selaku pendamping penelitian di MTs.N Tumpang Malang, Drs. Sama'i, M.Ag selaku Kepala Madrasah yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di MTs.N Tumpang, seluruh dewan guru dan karyawan serta siswa kelas VIII MTs.N Tumpang Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabatku (feni, amalni, ina, mala, tiwul, nasrul) yang selalu setia mendengarkan curahan hatiku, memberikan canda tawa disetiap waktu, dan selalu mendukung penyelesaian skripsi ini.

9. Seluruh sahabat-sahabati di Komisariat Sunan Ampel Malang dan khususnya di Rayon “Kawah” Chondrodimuko, yang selalu memberikan inspirasi di setiap langkahku.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do’a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat berharap saran dan kritik konstruktif dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 4 Juli 2013

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُوْ = û

إِيَّ = î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xix
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang di kembangkan	9
F. Definisi Istilah	10
G. Originalitas Penelitian	11

H. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media	14
2. Media Pembelajaran	15
3. Jenis Media Pembelajaran	21
4. Pemilihan Media Pembelajaran	23
5. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran	25
6. Media Pembelajaran Interaktif	27
B. Pengembangan Media.....	28
1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa	29
2. Perumusan Tujuan	30
3. Pengembangan Materi	30
4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan	31
5. Penulisan Naskah.....	31
C. Tinjauan Hasil Belajar	32
1. Pengertian Hasil Belajar.....	32
2. Macam-macam Hasil Belajar	33
3. Instrumen Penilaian Hasil Belajar	34
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	35
D. <i>Macromedia Flash</i>	36
1. Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	36
2. Sejarah Pengembangan <i>Macromedia Flash</i>	37

3. Kelebihan <i>Macromedia Flash</i>	38
E. Mata Pelajaran Akidah Akhlak	42
1. Pengertian Akidah Akhlak	42
2. Fungsi	43
3. Tujuan	44
4. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	44
5. Ruang Lingkup	46
6. Materi Akhlak Terpuji Kepada Sesama	47
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	48
A. Desain Pengembangan.....	48
B. Langkah-langkah Model Dick and Carey.....	49
C. Prosedur Pengembangan	51
D. Uji Coba Produk Media Ajar	64
BAV IV PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN.....	76
A. Deskripsi Media Ajar Interaktif Hasil Pengembangan	76
1. Halaman pembuka	76
2. Halaman pendahuluan	77
3. Halaman menu	78
B. Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak Kelas VIII Pada Materi Akhlak Terpuji Kepada Sesama	84

1. Hasil Validasi Ahli	85
a. Validasi Ahli Isi Matapelajaran	86
1) Data Kuantitatif	86
2) Data Kualitatif	89
3) Revisi produk.....	90
b. Validasi Ahli Isi Matapelajaran	90
1) Data Kuantitatif	90
2) Data Kualitatif	93
3) Revisi produk.....	94
c. Validasi Ahli Desain Media.....	95
1) Data Kuantitatif	95
2) Data Kualitatif	98
3) Revisi produk.....	99
d. Validasi Ahli Desain Media.....	99
1) Data kuantitatif	99
2) Data kualitatif	102
3) Revisi produk.....	103
c. Validasi Ahli Pembelajaran	104
1) Data Kuantitatif	104
2) Data Kualitatif	107
3) Revisi produk	108
2. Uji Ahli Desain Pembelajaran	111
a. Penyajian Data	112

b. Analisa Data.....	117
c. Revisi Produk Pengembangan	119
3. Uji Coba Perorangan.....	108
a. Penyajian Data	108
b. Analisa Data.....	110
c. Revisi Produk Pengembangan	113
4. Uji Coba Kelompok Kecil	113
a. Penyajian Data	113
b. Analisa Data.....	115
c. Revisi Produk Pengembangan	118
5. Uji Coba Lapangan	118
a. Penyajian Data	118
b. Analisa Data.....	123
c. Revisi Produk Pengembangan	126
6. Penyajian Data <i>Class Control</i> dan Kelas Eksperimen.....	126

BAB V PEMBAHASAN.....134

A. Analisis Pengembangan Media Ajar Interaktif	134
B. Analisis Pengembangan Terhadap Keefektifan dan Kemenarikan Media Ajar Interaktif	137
C. Analisis Pengembangan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar.....	140

BAB VI PENUTUP	143
D. Kesimpulan	143
E. Saran	145

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata	74
Tabel 4.1 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Materi/Isi Akidah Akhlak Kelas VIII.....	86
Tabel 4.2 kritik dan saran ahli isi matapelajaran terhadap media ajar interaktif.....	89
Tabel 4.3 revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli isi	90
Tabel 4.4 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Materi/Isi Akidah Akhlak Kelas VIII.....	91
Tabel 4.5 kritik dan saran ahli isi matapelajaran terhadap media ajar interaktif.....	94
Tabel 4.6 revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli isi	94
Tabel 4.7 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Desain Media Kelas VIII	95
Tabel 4.8 kritik dan saran ahli desain media terhadap media ajar interaktif	98
Tabel 4.9 revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli desain media	99

Tabel 4.10 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Desain	
Media	99
Tabel 4.11 Kritik dan saran ahli desain media terhadap media ajar interaktif	103
Tabel 4.12 Revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli desain	
media.....	104
Tabel 4.13 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli	
Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII	105
Tabel 4.15 Kritik dan saran ahli pembelajaran terhadap media ajar interaktif	
Akidah Akhlak.....	108
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan	109
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	114
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan.....	120
Tabel 4.19 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada <i>Class Control</i>	126
Tabel 4.20 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada Kelas Eksperimen.....	127
Tabel 4.21 Hasil Statistik pada <i>class control</i> dan kelas eksperimen	130

ABSTRAK

Amaliyah, Alien. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M. Pd

Kata Kunci: *Pengembangan, Media pembelajaran interaktif, Akidah Akhlak.*

Pengembangan Media pembelajaran interaktif merupakan suatu proses pengembangan media yang dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta memadukan media gambar, gambar bergerak (*animasi*), video, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton, sehingga dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang banyak membutuhkan pemahaman secara nyata bisa terwujud, dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan hasil belajar materi Akidah Akhlak pada siswa kelas VIII MTs.N Tumpang.

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka permasalahan yang timbul adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash kelas VIII di MTs.N Tumpang? (2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash dapat meningkatkan ketertarikan dan efektivitas pembelajaran siswa kelas VIII di MTs.N Tumpang? (3) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar kelas VIII di MTs.N Tumpang?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut, sehingga peneliti mengadakan penelitian dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan program Macromedia Flash 8.0 yang hasilnya menggunakan media CD (*Compact Disc*).

Dalam pengembangan bahan ajar ini, pengembang menggunakan moel desain pengembangan Dick & Carey. Prosedur pengembangan model ini terdiri atas sepuluh langkah, namun dalam pengembangan ini hanya dilakukan Sembilan langkah yang meliputi: (1) *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran), (2) *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran), (3) *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa), (4) *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran), (5) *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan), (6) *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran), (7) *Developing and selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran), (8) *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif), (9) *Revising Instruction* (merevisi bahan pembelajaran).

Dari hasil analisis data, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs.N Tumpang, terbukti prosentase rata-rata perolehan hasil

belajar pada tes terakhir yang dilakukan pada *class control* mencapai 91,66 dibanding tes yang dilakukan pada kelas eksperimen yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif hanya berada pada 73,75 yang menunjukkan bahwa ada perbandingan perolehan belajar hasil belajar siswa sebesar 17,91 setelah belajar menggunakan hasil produk pengembangan media pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

Amaliyah, Alien. 2013. *Development Learning Interactive Media Akidah Akhlak By Using Macromedia Flash VIII Class In Mts.N Tumpang*. Thesis. Department Of Islamic Education. Faculty of Tarbiyah And Teaching Sciences. Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

Keyword: *Development, Interactive Learning Media, Akidah Akhlak*

Development interactive learning media is one of process media development in learning and teaching process. It doing by computer tool combine with picture, animation, video, and audio. Can make learning and teaching process interesting, interactive learning media can help student to understand the reality, so effect of interactive media progress evaluation learning specially Akidah Akhlak subject.

Based on this background research, we found some problems there are (1) How is development process interactive learning media by using macromedia flash for student of MTsN Tumpang VIII class?, (2) How is development of interactive learning media by using macromedia flash can make student of MTsN Tumpang VIII class interest and effective?, (3) How is development of interactive learning media akidah akhlak by using macromedia flash make progress in evaluation learning for student of MTsN Tumpang VIII class?.

This research aim to found solutions from there problems, so that researcher doing this research to develop interactive learning media by using macromedia flash program version 8.0 and the result provide by CD (Compact Disc).

This research using quantitative approach by research and development (RnD) menthod. This research develop by Dick and Carey desaign. Procedure of developing media contain in 10 steps, but this research used 9 steps, there are : (1) Identifying Instructional Goal, (2) Conducting Instructional Analysis, (3) Identifying Entry Behaviors, Characteristics, (4) Writing Performance Objectives, (5) Developing Criterion-Referenced Test, (6) Developing Instructional Strategy, (7) Developing And Selecting Intruction, (8) Designing And Conducting Formative Evaluation, (9) Revising Instruction.

Reserach results by date analysis conduct develop of interactive learning media can increase of understanding and knowledge in material for akidah akhlak subject. It showed by mean of class in task did in experiment class and control class. The task value for class control get 91,66 and class experiment 73,75. It showed that evaluation learning is different between class control and class experiment with score 17,91 after using development interactive learning media.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal dan informal di sekolah dan di luar sekolah. Maka dari itu peranan guru sangatlah penting karena dengan belajar pendidikan agama di sekolah Madrasah Aliyah siswa dapat bertingkah laku dengan baik agar tidak terjerumus ke dalam pergaulan bebas.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003

Pasal 3 menyebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Tidak bisa dipungkiri bahwa pendidikan aqidah akhlak merupakan bagian integral dari system pendidikan Nasional.

¹ Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Fokusmedia, 2006), hlm. 5-6

Kegiatan belajar aqidah akhlak terhadap perilaku siswa adalah salah satu kegiatan yang harus dilakukan dan diterapkan kepada siswa, agar siswa tersebut tidak terpengaruh oleh dunia bebas dan pergaulan bebas. Dengan demikian manfaat belajar pendidikan aqidah akhlak sangatlah penting dan sangat diperlukan untuk membimbing dan membina siswa agar memahami dan mengetahui manfaat belajar aqidah. Manfaat belajar pendidikan aqidah akhlak di madrasah merupakan bagian tersendiri dari pendidikan.²

Agama merupakan faktor yang menentukan perilaku/watak dan kepribadian siswa sehingga siswa dapat memotivasi untuk mempraktekkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (aqidah) dan akhlakul karimah (akhlak) dalam kehidupan sehari-hari, agar anak mempunyai perilaku dengan baik. Anak didik diharapkan dapat memperhatikan manfaat pendidikan pelajaran aqidah akhlak sebagai control dalam kehidupan sehari-hari seperti sabda Nabi Muhammad SAW,

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

Artinya : “*Sesungguhnya aku (Muhammad) di utus untuk menyempurnakan akhlak*”.

Allah Subhanahu wa Ta’ala juga telah menegaskan hal ini dalam kitabNya yang Mulia,

² <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2027520-manfaat-belajar-pendidikan-akidah-akhlak/#ixzz2PBiMvFAX>. Diakses pada tanggal 12 April 2013 pukul 15:22

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ
وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ



Artinya : “*Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui*”. (QS : Al Baqarah 2 :151).

Dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia, terdapat mata pelajaran Akidah Akhlak bagi MI, MTs dan MA. Mata Pelajaran Akidah Akhlak dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengamalan peserta didik tentang Aqidah dan Akhlaq Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, pembiasaan dan keteladanan.

Perilaku umat islam pada saat ini merupakan hasil dari pembentukan perilaku yang bersumber dari pembelajaran aqidah akhlak. Karena didalam mata pelajaran aqidah akhlak terdapat beberapa muatan tentang ahlak, yaitu tentang membiasakan berperilaku dengan sifat –sifat terpuji, membiasakan

menghindari sifat – sifat tercela dan bagaimana cara bertatakrama yang baik³. Dari keterangan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran aqidah akhlak mempunyai peranan penting dalam mewujudkan perilaku anak didik dalam bergaul disekolah maupun dilingkungan masyarakat. Salah satu contoh bagaimana sikap seorang siswa kepada bapak/ibu guru ketika berpapasan dijalan, pasti ketika siswa sudah diajari dengan sifat – sifat terpuji kepada seorang guru pasti siswa akan mempraktikan apa yang ia dapat dari pelajaran aqidah akhlak tersebut, tetapi anak didik yang tidak dibekali dengan akhlak-akhlak terpuji kepada seorang guru maka ia tidak akan mengetahui bagaimana cara menghormati seorang guru.

Hal lain yang sangat mendasar terkait dengan Akidah Akhlak adalah kemampuan guru dalam menggali nilai, makna, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta kejadian yang ada. Jadi Akidah Akhlak tidak saja merupakan transfer of knowledge, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (value education). Namun, nilai mendasar ini belum sepenuhnya dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Akidah Akhlak identik dengan metode ceramah, tanya jawab, dan cerita. Hal ini mengakibatkan Akidah Akhlak hanya sebatas teori yang sering dijelaskan oleh guru tanpa dapat digali lagi makna dari akidah akhlak yang seharusnya tertanam dalam karakter siswa. Ketidakmampuan memvisualisasikan akhlak ini juga menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran Akidah Akhlak. Dan pada akhirnya, Akidah Akhlak telah terkonstruk

³ Muhaimin, *Arah baru pengembangan Pendidikan Islam* (Bandung : Nuansa, 2003) hlm 82.

dalam pikiran peserta didik sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Dan juga di dalam perilaku keseharian peserta didik belum tumbuh karakter yang sesuai dengan syariat islam.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat juga ikut memacu perkembangan dan penyebaran ilmu pengetahuan. Tanpa ilmu pengetahuan, kita akan tertinggal, bahkan tersingkir di dalam era globalisasi ini. Perubahan globalisasi ini berdampak pada kemajuan di segala bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.⁴

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi. Untuk itu guru dituntut mampu menguasai mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Untuk itu diperlukan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan untuk menggunakan

⁴ Jamal Ma'mur Asmani. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. (Jogjakarta: Diva Press, 2011). Hal : 12

teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman.

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar, dan teks. Kata multimedia dalam dunia komputer, menurut Hofstetter (2001), adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak, (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakaian multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.⁵

Dengan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Selain itu dengan Media Pembelajaran Interaktif ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan sekolah adalah metode tatap muka (ceramah).

Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Tumpang, bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah buku panduan dan LKS. Di sekolah tersebut dalam pembelajaran guru masih bergantung pada buku panduan dan metode ceramah yang disertai tanya jawab dan teori yang membuat siswa menjadi bosan belajar dan tidak ada motivasi dalam belajar. Di sekolah tersebut guru belum memanfaatkan program *Macromedia Flash 8.0* untuk membuat suatu media pembelajaran yang baru, khususnya dalam mata pelajaran Akhidah Akhlak.

⁵ St. Mulyanta dan Marlon Leong. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. (Jogjakarta:Universitas Atma Jaya Jogjakarta, 2009). Hal : 1

Disini penulis ingin mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8.0*.

Berdasarkan paparan di atas, diusulkanlah sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang”**. Produk Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternative media pembelajaran bagi guru pada khususnya dan pendidik pada umumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash kelas VIII di MTs.N Tumpang?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash dapat meningkatkan ketertarikan dan efektivitas pembelajaran siswa kelas VIII di MTs.N Tumpang?
3. Apakah pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar kelas VIII di MTs.N Tumpang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs.N Tumpang.

Adapun tujuan penelitian khususnya adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash kelas VIII di MTs.N Tumpang.
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash dapat meningkatkan ketertarikan dan efektivitas pembelajaran siswa kelas VIII di MTs.N Tumpang.
3. Menjelaskan dampak pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan macromedia flash pada peningkatan hasil belajar kelas VIII di MTs.N Tumpang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

1. Peserta didik, agar dapat termotifasi sehingga mereka dapat belajar dengan hasil yang optimal.
2. Para pendidik agar dapat menggunakan karya ini, khususnya pendidik yang membimbing mata pelajaran pendidikan agama islam, agar dapat menambah pengetahuan dalam strategi pembelajaran.

3. Lembaga pendidikan, khususnya untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
4. Para pembaca, diharapkan dapat memahami dan bermanfaat sebagai bahan pedoman untuk dalam kegiatan pendidikan terutama mata pelajaran Akidah Akhlak.
5. Peneliti, dapat mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif dan diharapkan semoga karya yang akan dibuat menjadi sarana belajar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8.0*.
2. Materi pelajaran dalam media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan hanya mengikut pokok bahasan Akhlak Terpuji Terhadap Sesama. Adapun Standar Kompetensinya adalah menerapkan akhlak terpuji kepada sesama, dengan Kompetensi Dasar menjelaskan pengertian dan pentingnya *Husnudzan*, *Tawadu'*, *Tasamuh* dan *Ta'awun* serta mengidentifikasi bentuk dan contoh perilaku *Husnudzan*, *Tawadhu'*, *Tasamuh*.
3. Produk akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) interaktif dan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media interaktif.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian tersebut, sebagai berikut:

1. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁶
2. Akidah Akhlak, secara Etimologi Akhlak yaitu budi pekerti atau kelakuan. Secara Terminologi Akhlak yaitu perilaku yang dimiliki oleh manusia, baik akhlak yang terpuji atau akhlakul karimah maupun yang tercela atau akhlakul madzmumah. Jadi yang dimaksud dengan akidah akhlak adalah suatu kepercayaan atau keyakinan yang berupa budi pekerti atau kelakuan baik akhlak yang terpuji atau akhlakul karimah maupun yang tercela atau akhlakul madzmumah.⁷
3. Hasil belajar, kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), serta ditunjukkan dengan adanya perubahan melalui tiga aspek yaitu meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor.

⁶ Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Hal: 11

⁷ <http://mtdarulhasanahcikedung.blogspot.com/2012/10/materi-akidah-akhlak-mts.html>.

4. *Macromedia Flash* adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya⁸
5. Efektif, dengan proses pembelajaran yang dirancang dengan matang dan dipadukan dengan media yang dikembangkan. Dan dampak dari efektif itu mengarah pada hasil belajar yang bagus.

G. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah menemukan beberapa skripsi tentang pengembangan bahan ajar maupun tentang pembelajaran, akan tetapi peneliti kesulitan mencari pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan bahan ajar, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang ditulis oleh Maryam Faizah, pada jurusan Pendidikan Guru Ibtidaiyah pada tahun 2012 berjudul "*Pengembangan Media Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Pada Mata Pelajaran Matematika Kesebangunan Dan Simetri Kelas V SD Anak Saleh Malang*"⁹

⁸ <http://vhiie-threeya-blogs.blogspot.com/2009/05/pengenalan-macromedia-flash-8.html>.

Diakses pada tanggal 09 oktober 2012, pukul 20:06

⁹ Maryam Faizah, *Pengembangan Media Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Pada Mata Pelajaran Matematika Kesebangunan Dan Simetri Kelas V SD Anak Saleh Malang*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Ibtidaiyah UIN Malang, 2012.

2. Penelitian terdahulu yang ditulis oleh Anton Ginanjar, pada prodi Pendidikan Teknik dan Kejuruan pada tahun 2010 berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*"¹⁰
3. Penelitian terdahulu yang ditulis oleh Imam Shalihin pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2012 berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Kelas V Dengan Metode Kaidah dan Tarjamah Di MI Salafiyah Mlandingan Situbondo*".¹¹
4. Penelitian terdahulu yang ditulis oleh Maryam Faizah pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2012 berjudul "*Pengembangan Media Berbasis ICT (Information And Communication Technology) pada Mata Pelajaran Matematika Kesebangunan dan Simetri Kelas V SD Anak Saleh Malang*".¹²

Bertolak dari kajian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulis oleh beberapa peneliti terdahulu di atas, sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian termaksud masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisa kebutuhan yang diinginkan oleh masing-masing

¹⁰ Anton Ginanjar, *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*, Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik dan Kejuruan universitas Sebelas Maret. 2010

¹¹ Imam Shalihin, *Pengembangan Bahan Ajar Kelas V Dengan Metode Kaidah Dan Tarjamah Di MI Salafiyah Mlandingan Situbondo*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Ibtidaiyah UIN Malang, 2012.

¹² Maryam Faizah. *Pengembangan Media Berbasis ICT (Information And Communication Technology) pada Mata Pelajaran Matematika Kesebangunan dan Simetri Kelas V SD Anak Saleh Malang*. prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang. 2012.

sekolah. Perbedaannya adalah pada fokus yang menjadi tempat penelitian bagi masing-masing peneliti dan objek bahan ajar yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak. Berdasarkan penelitian tentang pembelajaran terdahulu hanya terbatas pada penelitian tindakan kelas tanpa ada pengembangan media pembelajarannya.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bab I** : Pendahuluan, menguraikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, spesifikasi produk yang dikembangkan, definisi istilah, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan
- Bab II** : Kajian pustaka, berisi tinjauan teoritis dari penelitian ini.
- Bab III** : Metode penelitian, bab ini merupakan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi: desain pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk yaitu; 1 desain uji coba, 2 Subjek penilaian dan subjek sasaran uji coba dan langkah-langkah uji coba produk pengembangan, 3 Jenis Data, 4 Instrumen Pengumpulan Data, 5 Teknik Analisis Data.
- Bab IV** : Hasil pengembangan, berisi tentang paparan hasil pengembangan
- Bab V** : Pembahasan
- Bab VI** : Penutup, berisi kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹

Menurut Gagne dan Briggs, media merupakan berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Media hendaknya dapat

¹ Asnawir dan basyiruddin usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers. 2002).
Hal:21

dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media sebagai perantara penyampaian pesan oleh guru sangat efektif jika guru dan siswa juga menggunakannya.

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam berkembangnya media sekarang ini guru dapat menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi.

Dalam proses belajar siswa memang diharapkan untuk mampu menerima setiap informasi dari pembelajaran yang berlangsung. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotorik (keterampilan).² Oleh sebab itu, media penting untuk digunakan pada saat guru menyampaikan pesan atau informasi kepada anak didik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Selain itu media pembelajaran dapat juga di artikan sebagai

² Arief S, Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2008). Hal: 2-6

sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.³

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 68-69 dan Surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:⁴

Surat An-Nahl ayat 68-69

وَأَوْحَىٰ رَبُّكَ إِلَى النَّحْلِ أَنِ اتَّخِذِي مِنَ الْجِبَالِ بُيُوتًا وَمِنَ الشَّجَرِ وَمِمَّا يَعْرِشُونَ ﴿٦٨﴾ ثُمَّ كُلِي مِن كُلِّ الثَّمَرَاتِ فَاسْلُكِي سُبُلَ رَبِّكِ ذُلَالًا ۗ تَخْرُجُ مِنْ بُطُونِهَا شَرَابٌ مُّخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ فِيهِ شِفَاءٌ لِلنَّاسِ ۗ إِنَّ فِي ذَٰلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dan Tuhanmu mewahyukan kepada lebah: “Buatlah sarang-sarang di bukit-bukit, di pohon-pohon kayu, dan di tempat-tempat yang dibikin manusia”, kemudian makanlah dari tiap-tiap (macam) buah-buahan dan tempuhlah jalan Tuhanmu yang telah dimudahkan (bagimu). Dari perut lebah itu ke luar minuman (madu) yang bermacam-macam warnanya, di dalamnya terdapat obat yang menyembuhkan bagi manusia. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Tuhan) bagi orang-orang yang memikirkan. (Qs. An-Nahl Ayat 68-69)

³ Ibid., hlm. 9

⁴ Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahannya, PT Syaamil Cipta Media, Hlm:

Jelaslah bahwa ayat tersebut menerangkan bahwa lebah bisa menjadi media atau alat bagi orang-orang yang berpiki untuk mengenal kebesaran Allah SWT yang pada gilirannya akan meningkatkan keimanan dan kedekatan (taqarrub) seorang hamba kepada Allah SWT. Nabi Muhammad SAW dalam mendidik para sahabatnya juga selalu menggunakan alat atau media, baik berupa benda maupun non benda. Salah satu alat yang digunakan Rasulullah dalam memberikan pemahaman kepada para sahabat adalah dengan menggunakan gambar.

Surat Al Alaq Ayat 1-5

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ (2)
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ (4) عَلَّمَ
 الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ (5)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan uhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Qs. Al-Alaq 1-5)⁵

Ayat tersebut membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya diaplikasikan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW juga sudah diterapkan. Hal ini dapat kita lihat pada “bil qolam” dari ayat diatas, yang artinya “dengan perantara kalam” maksud dari kata tersebut adalah Allah memerintahkan Nabi untuk mengajarkan manusia

⁵Tafsir Musayassar Jilid 4 (Jakarta: Qisthi Press, 2007), hlm. 632

dengan menggunakan perantara kalam (baca-tulis), yang man abaca tulis adalah termauk salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa dan ssuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan membangkitkan semangat dalam diri siswa untuk belajar.

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Klasifikasi pengalaman tersebut lebih dikenal dengan Kerucut Pengalamn (*Cone of Experience*). Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:⁶



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

⁶ Asnawir dan basyiruddin usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers. 2002). Hal:21

Secara rinci, pengalaman-pengalaman tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pengalaman melalui lambang verbal, pengalaman yang bersifat lebih abstrak, kemungkinan terjadinya *verbalisme*.
- b. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti peta, grafik, gambar, lukisan, foto, *chart*, diagram, bagan, poster, komik, dan sebagainya.
- c. Pengalaman melalui radio, *tape recorder*.
- d. Pengalaman melalui gambar hidup (*moving object*), misalnya film, animasi.
- e. Pengalaman melalui televisi.
- f. Pengalaman melalui pameran.
- g. Pengalaman melalui kegiatan wisata.
- h. Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi.
- i. Pengalaman melalui kegiatan dramatisasi.
- j. Pengalaman tiruan, pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- k. Pengalaman langsung, pengalaman yang diperoleh sebagai hasil pengalaman sendiri.⁷

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan

⁷ Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor:Galia Indonesia. 2011). Hal:12-13

sempurna. Selain itu media pembelajaran dapat juga di artikan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.⁸

Berdasarkan beberapa batasan tentang media pembelajaran, maka dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun diluar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

⁸ *Ibid.*, hlm. 9

f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (*misalnya: radio, televisi*) kelompok besar dan kelompok kecil (*misalnya: slide, film, video, OHP*) atau perorangan (*misalnya: Modul, computer, radio tape, kaset, video recorder*).⁹

Jadi dari batasan-batasan dan ciri-ciri umum diatas media pembelajaran berupa *hard ware* dan *soft ware* dan bisa dilihat serta didengar dan juga bisa membantu guru untuk memperlancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Dan membantu mempermudah siswa dala memahami pesan yang disampaikan oleh guru.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

a. Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual antara lain: Gambar atau foto, Sketsa, Diagram, Bagan, Grafik, Kartun, Poster, Peta atau Globe, Papan Planel, dan Papan Buletin.¹⁰

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 6

¹⁰ <http://dedi26.blogspot.com/2012/06/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>. Diakses pada tanggal 27 April 2013 pada pukul 12:55

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan media pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Terdapat beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain: *radio, alat perekam pita magnetic (tape recorder), laboratorium bahasa, dan lain sebagainya.*¹¹

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki persamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain : *film bingkai, slide, film rangkai, proyektor transparan, proyektor tak tembus pandang, dan mikrofis.*¹²

d. Media Proyeksi Gerak

Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual antara lain: *Film Gerak, Film Gelang, Program TV, dan Video*

e. Multimedia

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa "Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Sedangkan Heinich dkk. (2005) mengatakan bahwa "Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam

¹¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipo, *Op.cit.*, hlm. 65

¹² *Ibid*, hlm. 68

sistem komputer.”¹³ Namun kelemahan dari media ini adalah harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD proyektor dan adanya aliran listrik. Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.¹⁴

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada tingkatan yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini.

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda dan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.

¹³ <http://dedi26.blogspot.com/2012/06/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>. Diakses pada tanggal 27 April 2013 pada pukul 12:55

¹⁴ Dadang Supriatna, *Pengenalan Media Pembelajaran*. Bahan ajar untuk diklat E-Training PPPPTK dan PLB. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa. 2009. Hal:15

- c. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dengan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- d. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan dan keefektivannya.
- e. Dalam pemilihan media, sebaiknya dipertimbangkan pula hal-hal berikut ini:
 - 1) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (visual dan audio).
 - 2) Kemampuan mengakomodasi respons siswa yang tepat (tertulis, *audio*, dan atau kegiatan fisik).
 - 3) Kemampuan mengakomodasi umpan balik.
 - 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.
 - 5) Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif, sesuai dengan kebutuhan mereka secara perorangan.¹⁵

¹⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipo, *Op.cit.*, hlm. 84

Menurut Arsyad, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain:¹⁶

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- c. Praktis luwes dan bertahan
- d. Guru terampil menggunakannya
- e. Pengelompokan sasaran
- f. Mutu teknis

5. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Tujuan Media Pembelajaran¹⁷

Tujuan pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
 - 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
 - 3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
 - 4) Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- b. Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen penting dalam suatu sistem pendidikan, baik tradisional maupun modern.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 72

¹⁷ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.

Guru harus selalu hadir untuk menyajikan pelajaran dengan bantuan media apa saja agar dapat merealisasikan manfaat berikut ini.

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- 5) Membuahkan hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu siswa menemukan beberapa banyak hal yang telah mereka pelajari.
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaa dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan.
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non verbalistik serta membuat generalisasi yang tepat.
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan untuk membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.¹⁸

¹⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipo, *Op.cit.*, hlm. 24

6. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow mengemukakan media pembelajaran interaktif adalah suatu system penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian.¹⁹ Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan computer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

Media interaktif dalam pemakaiannya untuk pembelajaran dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan belajar antara lain meliputi:²⁰

- a. Kesulitan mempelajari konsep yang abstrak
- b. Kesulitan membayangkan peristiwa yang telah lalu
- c. Kesulitan mengamati obyek yang terlalu kecil atau besar

¹⁹ <http://www.edonesa.wordpress.com> diakses tanggal 28 April 2013

²⁰ <http://www.satff.uny.ac.id> diakses tanggal 28 April 2013

- d. Kesulitan memperoleh pengalaman langsung
- e. Kesulitan mempelajari materi yang diceramahkan
- f. Kesulitan memahami konsep yang rumit
- g. Terbebasnya waktu untuk belajar

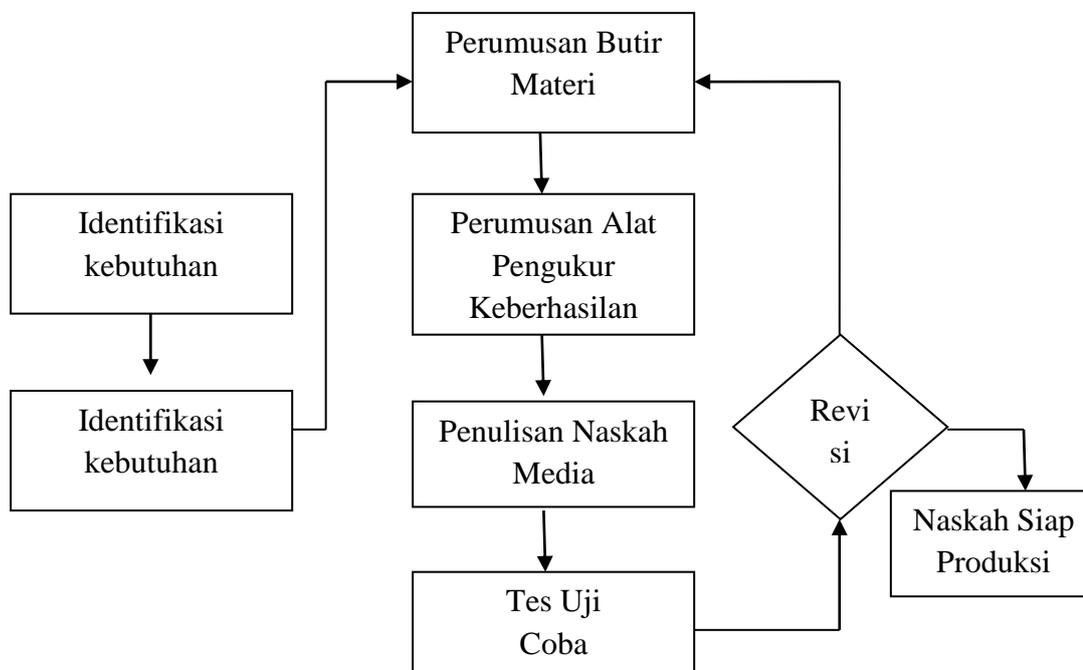
B. Pengembangan Media

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar-mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Di samping itu disesuaikan dengan karakteristik materi agama itu sendiri apakah sesuai dan cocok dengan norma-norma yang berlaku dalam agama itu sendiri.

Sehubungan dengan pengembangan media pengajaran ini, Arief S.Sadiman mengemukakan urutan langkah-langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan *instruksional (instructional objectives)* secara operasional dan jelas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.

Langkah-langkah tersebut secara jelas dapat dilihat pada gambar *flowchart* berikut:²¹



Gambar 2.2
Bagan Flowchart

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Yang dimaksud dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Diharapkan media yang dirancang oleh siswa/ mahasiswa dengan sebaik-baiknya. Bila ternyata dapat dimanfaatkan, tentu harapan selanjutnya yang bersifat pertanyaan, apakah kira-kira kemampuan, keterampilan, dan sikap yang dapat mereka peroleh dari hasil belajar tersebut? Dengan penelitian secara cermat pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki oleh para siswa, maka akan dapat

²¹ Asnawir. op. cit. hlm.136-141

menentukan secara tepat pula pengembangan program media yang dirancang. Penelitian ini dapat dilakukan melalui proses dengan menggunakan tes yang sesuai dengan apa yang diinginkan, sehingga pembelajaran yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang dicapai.

2. Perumusan tujuan

Perumusan tujuan merupakan hal pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penetapan tujuan tersebut dapat diketahui arah suatu program pengajaran. Untuk merumuskan tujuan pengajaran secara baik, maka tujuan tersebut harus:

- a. Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru. Titik tolaknya adalah perubahan tingkah laku apakah yang diharapkan setelah mereka selesai belajar.
- b. Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

3. Pengembangan materi

Dalam pengembangan materi, tindakan yang dilakukan selanjutnya menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-sub keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut. Daftar kemampuan itulah yang menjadi baha pengajaran yang disajikan kepada

siswa. Dengan cara tersebut dapat diperoleh bahan pembelajaran yang lengkap dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Setelah daftar pokok-pokok materi pembelajaran dapat tersusun dengan baik, selanjutnya mengorganisasikan urutan-urutan penyajiannya, yakni dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal yang rumit, dari hal-hal yang konkret ke hal-hal yang abstrak, dan dari hal-hal yang bersifat khusus ke hal-hal yang umum.

4. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya suatu pekerjaan atau suatu pengajaran yang dilakukan, dengan kata lain apakah siswa telah berhasil dalam belajar atau belum, diperlukan alat ukur yang sesuai untuk kegunaan tersebut. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa tes, penugasan, atau daftar cek perilaku, dan sebagainya. Sebagai pedoman dalam pembuatan alat ukur yang baik, sebaiknya setiap kemampuan dan keterampilan yang mendukung tercapainya tujuan instruksional khusus yang dijadikan bahan tes, atau daftar cek perilaku.

5. Penulisan naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan/ gambar yang disebut naskah program media.

Ada beberapa macam bentuk naskah program media pada prinsipnya mempunyai maksud yang sama, yakni sebagai penuntun dalam usaha memproduksi media pembelajaran. Naskah program media terdiri dari urutan gambar, caption, atau grafis yang perlu diambil dengan alat kamera dan suara atau bunyi diambil dengan alat perekam suara. Lembaran naskah dibagi menjadi dua kolom, disebelah kiri terdapat gambar, caption, atau grafis, sedangkan disebelah kanan berisi narasi atau percakapan oleh narrator, dan suara-suara lain yang diperlukan.

C. Tinjauan Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar (prestasi belajar)

Hasil belajar dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakuak untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. perubahan perillaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.²²

Menurut Indra Munawar, hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selamalamanya, Karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu

²² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 45

yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi. Sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.²³

2. Macam-macam hasil belajar

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh bloom, bahwa hasil belajar ditujukan dengan adanya perubahan 3 aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

a. Ranah kognitif

Kemampuan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah psikomotor

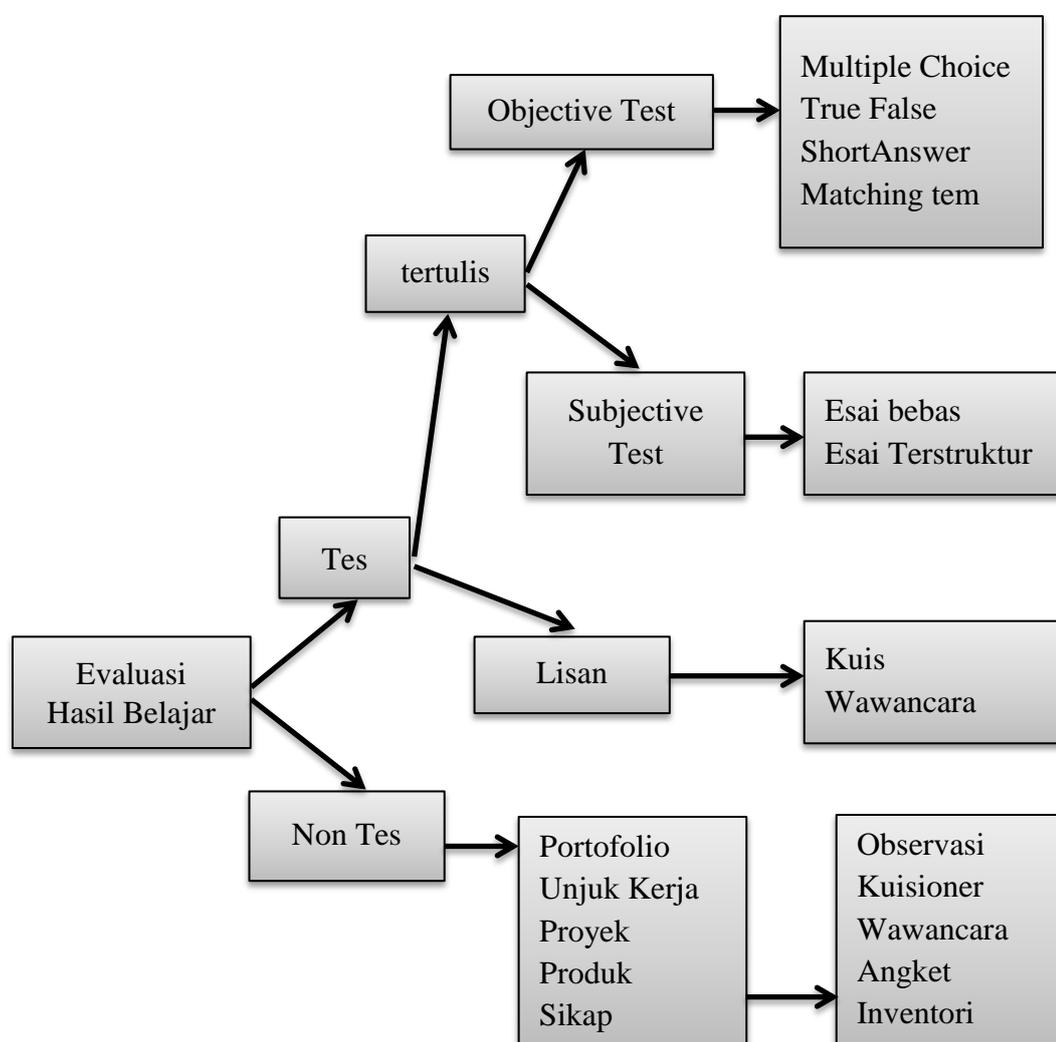
Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik (gerak).²⁴

²³Indra Munawar, *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)* (<http://www.google.com>, diakses hari minggu, 14 April 2012)

²⁴Wayan Nurkencana dan P.P.N. Sumartana, *Evaluasi Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1990), hlm 34

3. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Untuk memperoleh informasi keberhasilan belajar peserta didik dibutuhkan alat untuk mengumpulkan data, alat inilah yang kita sebut dengan instrument penilaian hasil belajar. instrument ini dapat kita bagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Secara terperinci pembagian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Instrumen Evaluasi Hasil Belajar Menurut Jenis dan Bentuknya²⁵

²⁵ Wahidmurni., Dkk, *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi dan Praktik)* (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), hlm. 29

Masing-masing instrument memiliki keunggulan dan kelemahan, instrument yang satu dapat menutupi kelemahan instrument yang lainnya. Untuk itulah dalam melaksanakan penilaian hasil belajar siswa hendaknya guru perlu disadari bahwa tidak ada penilaian tunggal (satu jenis dan bentuk penilaian) yang mampu menggambarkan keberhasilan peserta didik dalam belajar secara utuh.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Caroll berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipegaruhi oleh lima faktor yaitu: ²⁶

- a. Bakat belajar
- b. Waktu yang tersedia untuk belajar
- c. Waktu yang diperlukan siswa untuk menjawab pelajaran
- d. Kualitas pengajaran
- e. Kemampuan individu

Sedangkan menurut perwanto ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- a. Faktor dari dalam (faktor Interen)

Faktor Interen yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah:

- 1) Kemampuan yang dimilikinya, faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.
- 2) Motifasi belajar
- 3) Minat dan perhatian

²⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Surakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 41

- 4) Sikap dan kebiasaan belajar
- 5) Ketekunan
- 6) Sosial ekonomi
- 7) Faktor fisik dan psikis

b. Faktor dari luar (faktor eksteren)

Faktor eksteren yaitu faktor yang berasal dari luar siswa itu sendiri, antara lain:

- 1) Lingkungan keluarga
- 2) Lingkungan sekolah
- 3) Lingkungan masyarakat

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.²⁷

D. *Macromedia Flash*

1. Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pencinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis dan kegiatan. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan secara optimal kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *Macromedia Flash (Auto Script)* ini kita mampu

²⁷Muhibbin Syah, Dkk, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 41

membuat game-game yang menarik. Oleh karena itu, maka pada program *Macromedia Flash* disediakan berbagai macam alat atau yang dikenal *Tools* dan berbagai fasilitas serta kemampuan penunjang lainnya yang berfungsi sebagai sarana berkreasi guna menciptakan ide-ide yang tersimpan dalam pikiran kita.

2. Sejarah Perkembangan *Macromedia Flash*

Perusahaan Macromedia hingga tahun 2006 lalu telah melakukan sejumlah inovasi terhadap program *Macromedia Flash* ini. Dimulai dari inovasi yang dilakukan terhadap interface sederhana menjadi interface yang semakin menarik, dengan harapan dapat semakin memuaskan pandangan dan memudahkan penggunaan program tersebut. Pada akhirnya, *Macromedia Flash* tercatat telah mengeluarkan program *Macromedia Flash* ini sebanyak 8 versi.

Pada tahun 1999, dikeluarkannya *Flash 4* sebagai program flash yang pertama dikenal di Indonesia yang masih tergolong sederhana, program ini cukup mendapatkan sambutan baik dari pecinta desain dan animasi. Guna meningkatkan mutu program flash, pada tahun 2000 *Flash 5* dikeluarkan dengan sejumlah perbaikan interface dan penambahan sedikit fungsi didalamnya. Menyusul empat tahun berikutnya, macromedia mengeluarkan dua inovasi program flash, yaitu *Flash 6* atau *Flash MX* yang dikeluarkan pada tahun 2002 dan *Flash 7* atau *Flash MX 2004* yang dikeluarkan pada tahun 2004.

Pada tahun 2005, perusahaan Macromedia mengeluarkan program flash terbaru sekaligus terakhir hingga tahun 2006 lalu, yaitu *Macromedia Flash Basic 8.0* dan sebagai versi pelengkap nya yaitu *Macromedia Professional 8.0* atau lebih dikenal dengan nama *Macromedia Flash 8.0*. Pada dasarnya keberadaan program ini ditujukan untuk menyediakan fasilitas yang lebih kompleks dan menarik bagi penggemar animasi. Dengan harapan mereka dapat terus melakukan pengembangan terhadap ilmu-ilmu yang telah mereka dapatkan.²⁸

3. Kelebihan *Macromedia Flash*

- a. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- b. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- c. Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- d. Dapat digunakan untuk membuat website ,cd interaktif animasi web,animasi kartun,kartu elektronik,iklan tv,banner diweb,dan presentasi,permainan/games,aplikasi web dan handphone.
- e. Dapat di tampilkan di berbagai media seperti web,cd rom,vcd,dvd,televisi,handphone dan pda.²⁹

²⁸ <http://nesyatabita-pembelajaran.blogspot.com/2012/03/pengertian-macromedia-flash-aplikasi.html>. Diakses pada tanggal 28 April 2013

²⁹ http://blog.uad.ac.id/agus-riyadi/?page_id=279. Diakses pada tanggal 28 April 2013

4. Start Page



Ada beberapa bagian pada start page Macromedia Flash Professional 8 professional 2004, yaitu:

Open a Recent Item >> kategori yang menampilkan semua file/dokumen flash yang sudah dibuat dalam ekstension *.fla*

Open >> untuk membuka dokumen yang sudah pernah dibuat namun tidak tercakup di Open Recent Item karena keterbatasan tempat.

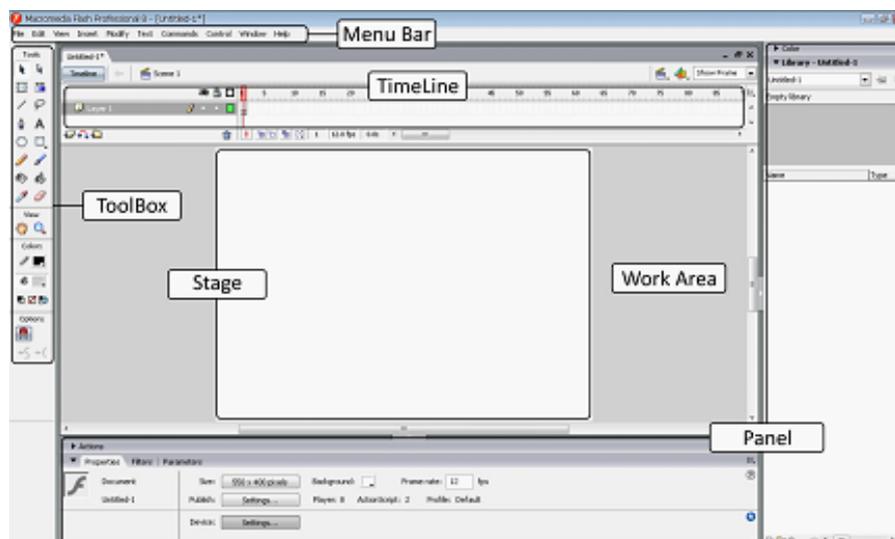
Create New >> untuk membuat dokumen/file flash baru.

Create from Template >> untuk membuat dokumen baru sesuai dengan template yang disediakan oleh Macromedia

Extend >> untuk memanggil situs web macromedia untuk sesion Exchange.

Learn >> untuk menuju ke halaman bantuan Flash (Help).

5. Area Kerja



Pertama-tama kita harus mengenal terlebih dahulu lingkungan kerja Macromedia Flash. Pada bagian kiri terdapat **Tools**, di bagian atas tengah **Timeline**, yang digunakan untuk mengatur timeline animasinya, dan pada bagian tengah-tengah terdapat **Stage** yaitu bagian yang visible secara visual saat di-publish atau di preview di browser.

Status Bar

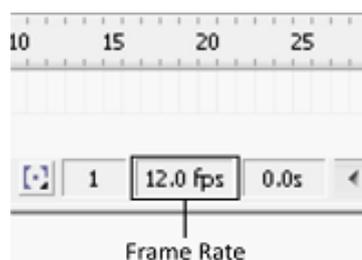


Gambar di samping adalah menu status bar yang digunakan untuk merubah zooming/ukuran stage secara keseluruhan, **Option Fit in Window** akan menampilkan stage saja, **Option Show Frame** akan Menampilkan Stage beserta Work Area, dan bila **Show All** akan berfokus pada objek yang ada.

a. Hal-hal penting untuk diketahui:

Untuk merubah warna background dan ukuran stage dapat dilakukan dengan:

- 1) Klik kanan pada stage, lalu pilih **Document Properties** sehingga akan mengeluarkan dialog box seperti gambar di samping.
- 2) Atau dengan cara memilih menu **Modify>Document** (Ctrl+J).
- 3) Atau dengan cara meng-klik tombol mouse dua kali pada Frame Rate yang ada di bawah Timeline.



- 4) Atau dengan meng-klik area Stage kemudian klik tombol **Size** pada **Panel Properties**.

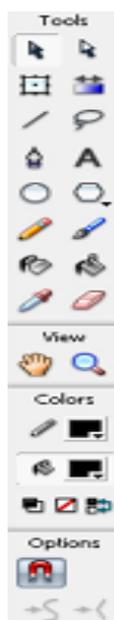


Ukuran stage dapat diubah pada option Dimensions dimana width untuk lebar stage dan height untuk tinggi stage, lebar dan tinggi minimum adalah 1 px, lebar dan tinggi maximum adalah 2880 px. Pada option Match:

- a. **Printer.** Untuk merubah stage ke ukuran maximum available print area (ukuran stage akan mengikuti besarnya kertas yang dipakai).
- b. **Contents.** Untuk menyesuaikan lebar dan tinggi Stage dengan objek yang ada, bila objek ditempatkan tepat di kiri atas Stage maka lebar stage akan sama besar dengan objek, bila tidak maka jarak dari kiri dan atas stage ke objek akan sama dengan jarak kanan bawah stage.
- c. **Default.** Untuk merubah stage ke ukuran standard yaitu 550 x 400 pixel.

6. Tools Box

Tools digunakan untuk menggambar dan memanipulasi gambar /objek.



Tools terbagi menjadi 4 bagian besar yaitu :

Tools pada bagian ini digunakan untuk mengedit dan memanipulasi objek.

View pada bagian ini digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil tampilan pada layar monitor.

Colors pada bagian ini terdapat pallet untuk mengganti warna outline dan fill.

Option bagian ini merupakan modifiers dari setiap tool yang dipilih.

Setiap tool mempunyai modifiers yang berbeda-beda.

E. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Pendidikan Aqidah Akhlaq adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia

dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan itu juga diarahkan pada peneguhan aqidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.

2. Fungsi

Mata pelajaran Aqidah Akhlaq di Madrasah berfungsi untuk :

- a Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- b Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlaq mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
- c Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Aqidah Akhlaq.
- d. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan peserta didik dari hal-hal yang negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari.
- f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlaq, serta sistem dan fungsionalny.

- g. Penyaluran peserta didik untuk mendalami Aqidah Akhlaq pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

3. Tujuan

Mata pelajaran Aqidah Akhlaq bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlakunya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengamalan peserta didik tentang Aqidah dan Akhlaq Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

4. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lain. Adapun karakteristik mata pelajaran Aqidah dan Akhlaq adalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan Aqidah dan Akhlaq merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Al-Hadits. Untuk kepentingan pendidikan, dikembangkan materi Aqidah dan Akhlaq pada tingkat yang lebih rinci sesuai tingkat dan jenjang pendidikan.
- b. Prinsip-prinsip dasar Aqidah adalah keimanan atau keyakinan yang tersimpul dan terhujam kuat di dalam lubuk jiwa atau hati manusia yang

diperkuat dengan dalil-dalil naqli, aqli, dan wijdani atau perasaan halus dalam meyakini dan mewujudkan rukun iman yang enam yaitu, iman kepada Allah, malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, dan iman kepada takdir. Prinsip-prinsip Akhlaq adalah pembentukan sikap dan kepribadian seseorang agar berakhlak mulia atau Akhlaq Al-Mahmudah dan mengeliminasi akhlak tecela atau akhlak Al-Madzmumah sebagai manifestasi akidahnya dalam perilaku hidup seseorang dalam berakhlak kepada Allah dan Rasul-Nya, kepada diri sendiri, kepada sesama manusia, dan kepada alam serta makhluk lain.

- c. Mata pelajaran Aqidah dan Akhlaq merupakan salah satu rumpun mata pelajaran pendidikan agama di madrasah (Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlaq, Syari'ah/ Fiqih Ibadah Muamalah dan Sejarah Kebudayaan Islam) yang secara integratif menjadi sumber nilai dan landasan moral spiritual yang kokoh dalam pengembangan keilmuan dan kajian keislaman, termasuk kajian Aqidah dan Akhlaq yang terkait dengan ilmu dan teknologi serta seni dan budaya.
- d. Mata pelajaran Aqidah dan Akhlaq tidak hanya mengantarkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pemahaman tentang Aqidah dan Akhlaq dalam ajaran Islam, melainkan yang terpenting adalah bagaimana peserta didik dapat mengamalkan Aqidah dan Akhlaq itu dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Aqidah dan Akhlaq menekankan keutuhan dan keterpaduan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku atau

lebih menekankan pembentukan ranah efektif dan psikomotorik yang dilandasi oleh ranah kognitif.

- e. Tujuan mata pelajaran Aqidah dan Akhlaq adalah untuk membentuk peserta didik beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta memiliki akhlaq mulia. Tujuan inilah yang sebenarnya merupakan misi utama diutusnya Nabi Muhammad SAW, untuk memperbaiki akhlak manusia. Dengan demikian, pendidikan Aqidah dan Akhlaq merupakan jiwa pendidikan agama Islam. Mengembangkan dan membangun akhlak yang mulia merupakan tujuan sebenarnya dalam setiap pelaksanaan pendidikan. Sejalan dengan tujuan itu maka semua mata pelajaran atau bidang studi yang diajarkan kepada peserta didik haruslah memuat pendidikan akhlak dan oleh karena itu setiap guru mengemban tugas menjadikan dirinya dan peserta didiknya.

5. Ruang lingkup

Cakupan kurikulum Pendidikan Aqidah Akhlaq di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Aspek aqidah terdiri atas keimanan kepada sifat Wajib, Mustahil dan Jaiz Allah, keimanan kepada kitab Allah, Rasul Allah, sifat-sifat dan Mu'jizat-Nya dan Hari Akhir.
- b. Aspek akhlaq terpuji yang terdiri atas husnudzon, tasamuh, tawaduk, ta'awun, khauf, taubat, ikhlas, bertauhid, inovatif, kreatif, percaya diri, tekad yang kuat, ta'aruf, ta'awun, tafahum, jujur, adil, amanah, menepati janji dan bermusyawarah.

- c. Aspek akhlaq tercela meliputi kufur, syirik, munafik, namimah dan ghibah.³⁰

6. Materi Akhlak Terpuji Kepada Sesama

Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya mengakut pokok bahasan Akhlak Terpuji Terhadap Sesama. Adapun Standar Kompetensinya adalah menerapkan akhlak terpuji kepada sesama, dengan Kompetensi Dasar menjelaskan pengertian dan pentingnya *Husnudzan*, *Tawadu'*, *Tasamuh* dan *Ta'awun* serta mengidentifikasi bentuk dan contoh perilaku *Husnudzan*, *Tawadhu'*, *Tasamuh* dan *Ta'awun* serta menunjukkan nilai-nilai positif dari *Husnudzan*, *Tawadhu'*, *Tasamuh* dan *Ta'awun*.

³⁰ <http://efendihatta.blogspot.com/2009/11/pelaksanaan-pembelajaran-mata-pelajaran.html>.
Diakses pada tanggal 18 April 2013

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan

Pembelajaran intruksional merupakan sebuah sistem karena memiliki komponen-komponen yang harus diorganisasikan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran, perencanaan pembelajaran haruslah didasarkan pada pendekatan sistem.¹

Untuk merencanakan pembelajaran dapat dikembangkan berbagai model dan mengorganisasikan pembelajaran. Dari berbagai model rancangan pembelajaran, tidak ada model rancangan pembelajaran yang paling ampuh. Oleh karena itu, dalam menentukan model rancangan untuk mengembangkan suatu program pembelajaran tergantung pada pertimbangan guru terhadap model yang akan digunakan atau dipilih.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut

¹ Ali Mustafa, Hanun Asrohah. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran*. (Kompertais IV Press. Surabaya, 2010),

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297

supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal/bertahap.³

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey⁴. Pada model Dick and Carey terdapat 10 tahapan desain pembelajaran tetapi pada model pengembangan ini hanya digunakan 9 tahapan. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas uji coba prototipe produk. Tahapan kesepuluh (evaluasi sumatif) tidak dilakukan karena berada di luar sistem pembelajaran, sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.

B. Langkah-langkah Model Dick and Carey

Berikut adalah langkah-langkah model Dick and Carey:

- a. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran).
- b. *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran).
- c. *Identifying Entry Behaviors, Characteristic* (mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa).
- d. *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran).
- e. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan).
- f. *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran).

³ *Ibid.*,

⁴Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction* (Gleedview, Ilionis: Scot, Foresman and CompanyUSA, 1987), hlm. 8-11

- g. *Developing and Selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran).
- h. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).
- i. *Revising Instruction* (merevisi bahan pembelajaran).
- j. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif).

Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick and Lou Carey ini senada dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian dan pengembangan yakni ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental.⁵ Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup 1) kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) untuk produk yang akan dikembangkan, 2) kondisi pihak pengguna seperti sekolah, guru, siswa serta penggunaan lainnya, 3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana prasarana, pengelolaan. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV.Alfabeta, 2011), hal. 167

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada madrasah tersebut bermaksud untuk direview, kemudian menganalisa kondisi pengguna yakni siswa madrasah bermaksud sebelum dilakukan uji coba kemudian mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran yang sudah berlangsung dengan pemakaian media pembelajaran tersebut, termasuk di dalamnya menganalisis kebutuhan siswa, kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan, keefektifan dari produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

Rancangan yang dikategorikan Nana Syaodah sebagai penelitian dan pengembangan, peneliti kira relevan dengan rancangan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tahapan-tahapan yang ada dalam penelitian pengembangan, prosedurnya sesuai dengan metode penelitian pengembangan yang direncanakannya akan dilalui sesuai dengan paparan teknik pengumpulan data dan instrument yang rencananya akan dipakai.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagaimana berikut:

1. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran akidah akhlak dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti suatu pelajaran.

Untuk mendapatkan suatu gambaran mengenai kualifikasi kemampuan yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII, dapat dilakukan dengan mengkaji kurikulum akidah akhlak yang mengacu kepada peraturan menteri agama nomor 2 tahun 2008 tentang standar kompetensi lulusan madrasah. Berikut analisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar :

Gambar 3.1.
SK-KD Akidah Akhlak Kelas VIII

Standar Kompetensi		Kompetensi Dasar
3. Meningkatkan keimanan kepada Rasul-Rasul Allah SWT	3.1	Menjelaskan pengertian dan pentingnya beriman kepada Rasul-rasul Allah SWT
	3.2	Menunjukkan dalil/ bukti kebenaran adanya rasul-rasul Allah
	3.3	Menguraikan sifat-sifat Rasul Allah SWT
	3.4	Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman kepada rasul-rasul Allah SWT dalam kehidupan sehari-hari
4. Memahami mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya (karomah, ma'unah, dan irhash)	4.1	Menjelaskan pengertian mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya (karomah, maunah, irhash)
	4.2	Menunjukkan hikmah adanya mukjizat & kejadian luar biasa lainnya (karomah, maunah,

		irkas)
5. Menerapkan akhlak terpuji kepada sesama	5.1	Menjelaskan pengertian dan pentingnya Husnudzan, Tawadu', Tasamuh dan Ta'awun
	5.2	Mengidentifikasi bentuk dan contoh perilaku Husnudzan, Tawadhu', Tasamuh dan Ta'awun
	5.3	Menunjukkan nilai-nilai positif dari Husnudzan, Tawadhu', Tasamuh & Ta'awun
	5.4	Membiasakan berperilaku husnudzan, Tawadhu', Tasamuh dan Ta'awun
6. Menghindari akhlak tercela kepada sesama	6.1	Menjelaskan pengertian Hasad, dendam, ghibah, fitnah & namimah
	6.2	Mengidentifikasi bentuk dan contoh perbuatan hasad, dendam, gibah, fitnah dan namimah.
	6.3	Menunjukkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan Hasad, dendam, ghibah, fitnah dan namimah
	6.4	Membiasakan diri menghindari perbuatan Hasad, dendam, gibah, fitnah dan namimah

2. *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran khusus.

Gambar 3.2.
Analisis identifikasi keterampilan bawaan

Standar Kompetensi	Materi Pokok	Indikator Aspek Pendidikan Kecakapan Hidup
3. Menerapkan akhlak terpuji kepada sesama	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan pengertian dan pentingnya Husnudzan, Tawadu', tasamuh dan Ta'awun - Mengidentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan pengertian Husnudzan, Tawadu', tasamuh dan Ta'awun. - Menunjukkan pentingnya berhuznudhan, tawadhu', tasamuh, dan

	bentuk dan contoh perilaku Husnudzan, Tawadhu', tasamuh dan Ta'awun	ta'awun. - Menunjukkan hukum husnudzon terhadap sesama. - Menunjukkan kewajiban bersikap hati-hati terhadap <i>Dzan</i> . - Menunjukkan bentuk-bentuk husnudzan, tawadhu', ta'awun, dan tasamuh.
--	---	---

3. Identifying Entry Behaviors, Characteristic (mengenal tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi terhadap keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Setelah melakukan analisis pembelajaran yang diperoleh dari SK dan KD mata pelajaran Akidah Akhlak diketahui bahwa merupakan pengetahuan awal atau prasyarat yang telah dimiliki siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pemahaman awal materi akidah Akhlak sudah diberikan pada kelas VII akan tetapi porsi yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan kebutuhan sehingga penerapan pembelajaran Akidah Akhlak diterapkan dengan bertahap. Jenjang pendidikan berkaitan dengan

perkembangan psikologis individu siswa. Pada Madrasah Tsanawiyah umumnya karakteristik pemikiran remaja pada tahap operasional formal ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak dan hipotesis, sehingga ia mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, sesuatu yang bersifat abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Remaja pada tahap operasional formal dapat mengintegrasikan apa yang telah mereka pelajari dengan tantangan di masa mendatang dan membuat rencana untuk masa depan. Mereka juga sudah mampu berpikir secara sistematis, mampu berpikir dalam kerangka apa yang mungkin terjadi, bukan hanya apa yang terjadi. Mereka memikirkan semua kemungkinan secara sistematis untuk memecahkan permasalahan. Seorang anak melihat ibunya mengeluh sakit mata, yang pasti dilakukan oleh si anak ialah segera mengambil obat khusus mata. Ia hanya menghubungkan sebab-akibat dalam satu rangkaian. Lain halnya dengan remaja, ia bisa memikirkan beberapa kemungkinan yang menyebabkan sakit mata yang dikeluhkan ibunya, seperti mungkin ibunya sedang kemasukan debu, mungkin perlu dibawa ke dokter atau kemungkinan-kemungkinan lain yang memberikan dasar bagi pemikirannya.

Mengacu pada teori dan eksperimen Piaget tersebut, Keating, (dalam Seiffert dan Hoffnung, 1994), membedakan gaya pemikiran formal operasional dengan gaya pemikiran konkret operasional dalam tiga hal penting. *Pertama*, penekanan pada kemungkinan versus kenyataan

(*emphasizing the possible versus the real*). *Kedua*, penggunaan penalaran ilmiah (*using scientific reason*). Kualitas ini terlihat ketika remaja harus memecahkan beberapa masalah secara sistematis. *Ketiga*, kecakapan dalam menggabungkan ide-ide (*skillfully combining ideas*).⁶

4. Writing Performance Objectives (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya.

Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran terhadap 2 (dua) rumusan tujuan umum pembelajaran dan identifikasi karakteristik dan kemampuan awal sasaran (siswa) kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, ditetapkan rumusan tujuan-tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama, sebagai berikut:

⁶ Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011). Hal:107

- a. Siswa mampu menjelaskan pengertian Husnudzan, Tawadu', Tasamuh dan Ta'awun.
- b. Siswa mampu menunjukkan pentingnya berHuznudhon, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun.
- c. Siswa mampu menunjukkan hukum Husnudzon terhadap sesama.
- d. Siswa mampu menunjukkan kewajiban bersikap hati-hati terhadap *Dzan*.
- e. Siswa mampu menunjukkan bentuk-bentuk Husnudzon, Tawadhu', Ta'awun, dan Tasamuh.

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan)

Instrumen tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun.

- a. Jelaskan pengertian Dari Husnudzon, Tawaduk, Tasamuh, dan Ta'awun!
- b. Apa pentingnya berHusnudzon, berTawaduk, berTasamuh, dan berTaawun kepada sesama?
- c. Jelaskan hukum dari Husnudzon kepada Allah SWT dan Rasul-Nya dan kepada sesama!
- d. Mengapa kita harus bersikap hati-hati terhadap *Dzan*?
- e. Sebutkan salah satu bentuk dari sikap Husnudzon, Tawaduk, Tasamuh, dan Ta'awun!

6. *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Untuk langkah selanjutnya adalah mengembangkan strategi pembelajaran. Langkah ini merupakan langkah untuk memilih, menata, dan

mengembangkan berbagai komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran ini, meliputi:

a. Kegiatan pra pembelajaran

Kegiatan ini merupakan kegiatan dimana akan membuka pelajaran yang bertujuan untuk mengkondisikan kesiapan belajar siswa melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1) Identifikasi karakteristik siswa

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui karakter awal siswa yang berkaitan dengan kemampuan awal siswa sebelum melalui pelajaran dengan memberikan apersepsi dan pre tes.

2) Menimbulkan motivasi belajar siswa

Menimbulkan motivasi belajar siswa sangat penting agar siswa dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya. Selain itu, kegiatan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Akidah Akhlak. Kegiatan ini biasa dilakukan dengan cara mendeskripsikan mata pelajaran yang akan disampaikan, melalui peta konsep, dan indikator-indikator hasil belajar yang akan dicapai.

3) Penyampaian kerangka isi pembelajaran

Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kerangka isi materi pelajaran.

4) Kegiatan penyajian informasi

Setelah melakukan kegiatan diatas, maka selanjutnya adalah melakukan kegiatan penyajian informasi atau penyampaian isi materi. Berdasarkan pada analisis tahap perumusan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, standar kompetensi dan kompetensi dasar beserta indikator aspek pendidikan yang telah disesuaikan. Dalam kegiatan penyampaian isi materi pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

- a) Pertama: siswa diajak mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.
- b) Kedua: kemudian guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran dan siswa memperhatikan dengan seksama.
- c) Ketiga: salah satu siswa diminta untuk menyebutkan pengalaman yang pernah dialaminya sesuai dengan topik pembahasan.
- d) Keempat: siswa diajak memperagakan kegiatan yang sesuai dengan topik pembahasan.
- e) Kelima: siswa diajak mendiskusikan beberapa topik pembahasan yang telah disampaikan dengan mengidentifikasi berbagai macam masalah yang telah ditimbulkan.
- f) Keenam: refleksi dari siswa atau guru.
- g) Kegiatan peran peserta didik

Dalam kegiatan pembelajaran harus dapat melibatkan peran aktif dari siswa agar suasana kelas menjadi hidup. Kegiatan ini biasa dilakukan dengan berbagai macam strategi pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas. Penentuan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa akan menentukan peranan siswa dalam menanggapi isi materi pelajaran.

5) Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup dapat diberikan evaluasi belajar, evaluasi yang diberikan kepada siswa dapat berupa bentuk post test dan juga balikan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kepada siswa yang telah berhasil melakukan tugasnya dengan baik maka akan diberikan reward (penghargaan). Sedangkan untuk siswa yang belum berhasil melakukan tugasnya dengan baik diberikan motivasi bahwa sebenarnya mereka mampu mengerjakan tugas dengan baik hanya saja cara mengerjakan belum optimal sehingga hasilnya juga belum memuaskan.

7. *Developing and Selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)

Langkah pokok dari kegiatan ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa *audio-visual technology* .

Pada penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama Kelas VIII di MTs.N Tumpang produk yang dihasilkan berupa media yang dijalankan dengan menggunakan program *Macromedia Flash* Profesional 8 yakni berupa *software* yang telah di desain dan didalamnya terdapat materi yang berhubungan dengan materi akhlak terpuji kepada sesama.

8. *Designing ang Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)

Dari langkah menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif ini bisa dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi ini meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi materi tersaji, ahli media untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat tiga tahap yang akan diberikan uji kepada perorangan (*one on one evaluation*), uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji lapangan (*field ervalution*).

9. *Revising Instruction* (merevisi bahan pembelajaran)

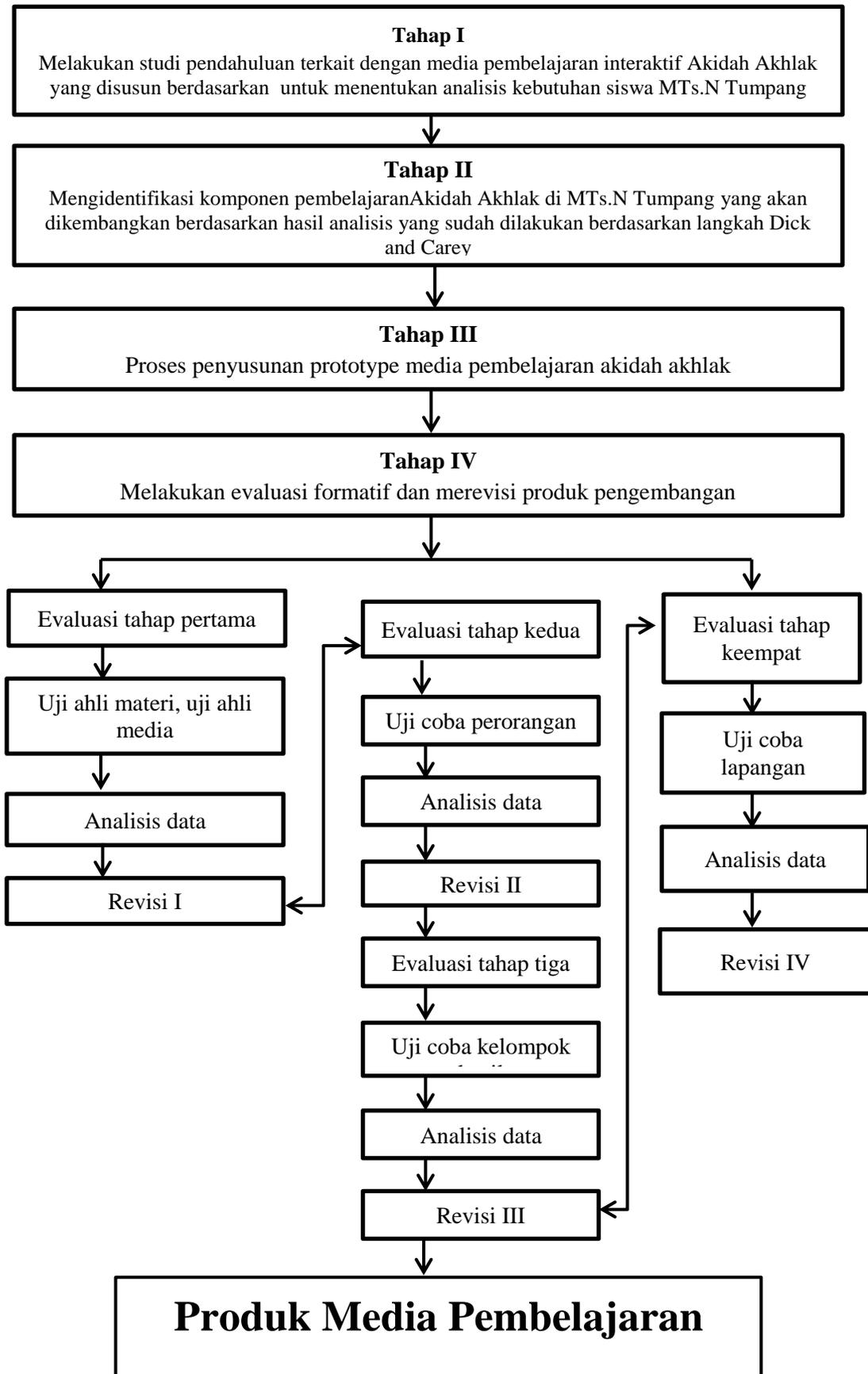
Langkah selanjutnya yang merupakan langkah yang terakhir menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk

memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kedua tahap terakhir di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi penyajian data uji coba media pembelajaran, analisis data uji coba dan revisi produk pengembangan.

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media pembelajaran di MTs.N Tumpang kegiatan ini dilakukan untuk mereview mata pelajaran Akidah Akhlak, sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran interaktif dilakukan terlebih dahulu analisis kondisi pembelajaran dan karakteristik siswa MTs.N Tumpang. Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang sudah berlangsung dengan pemakaian media pembelajaran interaktif. Pada tahap selanjutnya peneliti mengembangkan produk media pembelajaran interaktif dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba terhadap siswa MTs.N Tumpang dalam matapelajaran Akidah Akhlak. Pada tahap terakhir, peneliti menguji media pembelajaran interaktif matapelajaran Akidah Akhlak dari segi kemenarikan dan segi keefektifan. Adapun untuk memperjelas prosedur pengembangan, dapat dilihat gambar dibawah ini:

Gambar 3.3. Prosedur Pengembangan Media Ajar



10. *Designing ang Conducting Summative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif)

Diantara kesepuluh tahapan desain pembelajaran diatas, tahapan ke-10 tidak dilaksanakan. Evaluasi sumatif ini berada diluar sistem pembelajaran model dick dan carey. Sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.

D. Uji Coba Produk

Dalam kegiatan uji coba produk dilakukan untuk penelitian ini meliputi:

1. Desain uji coba

Uji coba ini dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk. Produk berupa bahan ajar pembelajaran, buku panduan penggunaan dan siswa sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitas, kemenarikan, dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan bahan ajar pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a) Validasi oleh ahli isi bidang studi
- b) Validasi oleh ahli desain media.
- c) Validasi oleh ahli pembelajaran
- d) Uji coba perorangan
- e) Uji coba kelompok kecil, dan
- f) Uji coba lapangan.

Tingkat keefektifan bahan ajar diketahui melalui hasil dari *class control* dan kelas eksperimen terhadap perolehan hasil belajar siswa pada saat uji lapangan. Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan

tahap dilaksanakannya evaluasi formatif yang terdiri dari uji coba perorangan atau sampai uji lapangan. Hal ini sangat tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji coba itu.

2. Subjek penilaian dan subjek sasaran uji coba dan langkah-langkah uji coba produk pengembangan.

Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII tentang materi akhlak terpuji kepada sesama ini adalah ahli isi bidang studi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran dan sasaran subjek uji coba pengguna yakni siswa kelas VIII MTs. Negeri Tumpang.

a. Ahli Isi/Materi Bidang Studi Akidah Akhlak.

Ahli isi bidang studi dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal Magister Agama dan Magister Pendidikan, yaitu Ahmad Sholeh, M.Ag dan Nurul Yaqin, M.Pd. yang menguasai karakteristik materi Akidah Akhlak di MTs., khususnya materi akhlak terpuji kepada sesama kelas VIII.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap validasi ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendatangi ahli isi bidang studi Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama.
- 2) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
- 3) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.

- 4) Melalui instrumen angket dan wawancara diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari segi isi atau materi.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak. Pemilihan ahli desain media pembelajaran adalah seorang yang memiliki latar pendidikan yaitu Malik Karim Amrullah, M.Pd. dan Aulia Fikriani M., MT

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran ini adalah Dra. Siti Halimah, seorang guru Akidah Akhlak kelas VIII yang sehari-hari mengajar Akidah Akhlak di MTs. Negeri Tumpang. Pemilihan ahli pembelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar. Ahli pembelajaran memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran interaktif.

d. Subjek Sasaran Uji Coba

Subjek sasaran uji coba produk pengembangan adalah siswa MTs. Negeri Tumpang kelas VIII atau pengguna produk pengembangan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak kelas VIII MTs. Negeri Tumpang. Sasaran yang ditetapkan sebagai subjek uji coba produk pengembangan ini adalah siswa kelas VIII MTs. Negeri Tumpang.

Berikut ini adalah tahapan langkah-langkah uji coba produk pengembangan media pembelajaran.

1) Tahap yang pertama adalah uji coba perorangan (*one-on-one evaluation*)

Uji coba ini diwakili oleh enam orang siswa, dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a) Mereka siswa kelas VIII MTs. Negeri Tumpang.
- b) Responden ini ditentukan berdasarkan kriteria bahwa responden tersebut dapat mewakili karakteristik peserta didik yang berkemampuan baik, sedang, dan yang berkemampuan rendah. Selanjutnya pengembangan mengevaluasi responden secara bergantian.

Uji ini dimaksudkan untuk mendapat tanggapan dan komentar siswa mengenai kemenarikan isi media pembelajaran interaktif. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam uji coba ini perorangan ini, yaitu:

- a) Pengembang menjelaskan maksud dari evaluasi
- b) Pengembang menyampaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan instrument penilainnya.
- c) Pengembang mendorong perwakilan siswa dari uji coba perorangan (*one-on-one evaluation*) memberikan tanggapan atau komentar dengan leluasa yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan melalui instrumen yang telah disediakan.

d) Pengembang mencatat komentar dan mengumpulkan hasil tanggapan dan komentar siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

2) Tahap yang kedua adalah uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*).

Responden pada uji coba kelompok kecil adalah 12 siswa. Penentuan objek dilakukan secara acak yang akan mewakili tiga kriteria siswa yang berkemampuan baik, sedang, dan rendah. Langkah-langkah uji coba ini meliputi:

- a) Mengumpulkan siswa kelompok kecil tersebut dan menjelaskan maksud uji coba kelompok kecil.
- b) Pengembang menyampaikan kepada siswa tentang bahan ajar yang telah dikembangkan dan instrument penilaiannya.
- c) Pengembang mendorong siswa dari kelompok kecil tersebut untuk memberikan tanggapan atau komentar dengan leluasa yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan melalui instrumen yang telah disediakan.
- d) Mencatat komentar dan mengumpulkan hasil tanggapan dan komentar siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan tersebut, kemudian menggali informasi lebih dalam melalui instrumen yang telah disediakan.

3) Tahap ketiga adalah uji coba lapangan (*field evaluation*)

Responden uji coba lapangan diambil dari keseluruhan siswa kelas VIII. Adapun langkah-langkah dalam uji coba ini adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan sampel
- b) Mempersiapkan lingkungan dan sarana prasarana
- c) Melaksanakan kegiatan pembelajaran
- d) Menyelenggarakan tes evaluatif
- e) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen angket yang telah disediakan.

3. Jenis Data

Data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini adalah:

- a. Ketepatan, validitas atau keabsahihan isi/materi media ajar yang diperoleh ahli isi mata pelajaran Akidh Akhlak.
- b. Ketepatan desain media pembelajaran yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran
- c. Kecocokan atau kesesuaian atau kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar Akidah Akhlak diperoleh dari guru atau pengajar dan siswa kelas VIII MTs.N Tumpang
- d. Keefektifan penggunaan media ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran diperoleh dari sasaran siswa uji coba.

Berdasarkan jenis data diungkapkan di atas, untuk mempermudah analisisnya, maka dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu

berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang berupa pointer-pointer pertanyaan terstruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media ajar pembelajaran Akidah Akhlak. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

- a. Penilaian ahli isi/materi dan desain media pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media ajar, meliputi kelayakan isi materi, kelayakan ilustrasi materi, kebahasaan, isi media, desain media dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ajar menjadi efektif.
- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar.
- c. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media ajar hasil pengembangan (hasil *class control* dan kelas eksperimen).

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yakni berupa wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar.⁷ Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari

⁷ Fitratul Uyun, *op.cit.*,

objek uji coba, selanjutnya digunakan revisi. Sedangkan pedoman wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

a. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran, ketepatan kebahasaan media pembelajaran, ketepatan sajian, kemenarikan kegrafisan, dan lain sebagainya. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli materi.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media.
- 3) Angket penilaian tanggapan siswa melalui uji coba perorangan (*one-on-one evaluation*).
- 4) Angket penilaian tanggapan siswa melalui uji coba kelompok kecil (*small evaluation*).
- 5) Angket penilaian tanggapan siswa melalui uji coba lapangan (*field evaluation*).

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *class control* dan kelas eksperimen yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak.⁸

b. Tes pencapaian hasil belajar

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *class control* dan kelas eksperimen yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak kelas VIII di MTs. Negeri Tumpang.

5. Teknik Analisis Data

Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif dan analisis uji T.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak.

⁸ Arief Furchan, *Pegantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2007), hal:483

b. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs. Negeri Tumpang.

Sebagaimana diutarakan dalam poin 3, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua, yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang di dapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala *Linkert* yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan presentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:⁹

⁹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). Hal:313

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:¹⁰

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi
75 – 89 %	Valid	Tidak perlu revisi
65 – 74 %	Cukup valid	Direvisi
55 – 64 %	Kurang valid	Direvisi
0 – 54 %	Sangat kurang Valid	Direvisi

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran interaktif dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan ahli siswa. Dalam penelitian ini, media interaktif yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

¹⁰ *Ibid.*, Hlm

c. Analisis Uji T

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes presentasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes pada *class control* dan kelas eksperimen dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni siswa kelas VIII B dan kelas VIII A dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif dan tidak menggunakan media interaktif. Teknik analisis datanya menggunakan Dependent Sample Test. Kriteria ujinya adalah uji T pada Dependent Sample Test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:¹¹

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = uji T

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah sampel

¹¹ Sugiyono, *op.cit.* Hal:178

BAB IV

PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

Dalam bab IV ini, dipaparkan 3 hal pokok yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah 1) Penyajian data, 2) Analisa data, 3) Revisi produk pengembangan. Ketiganya disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain media, ahli pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

A. Deskripsi Media Ajar Interaktif Hasil Pengembangan

Media ajar interaktif hasil pengembangan yang telah dibuat oleh pengembang yaitu media interaktif pokok bahasan akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzon, Tawaduk, Tasamuh, dan Ta'awun) untuk siswa kelas VIII disertai dengan buku petunjuk sebagai pelengkap media interaktif.

Media ajar interaktif yang dihasilkan pada pengembangan ini berisi halaman pembuka, halaman pendahuluan, dan halaman menu utama.

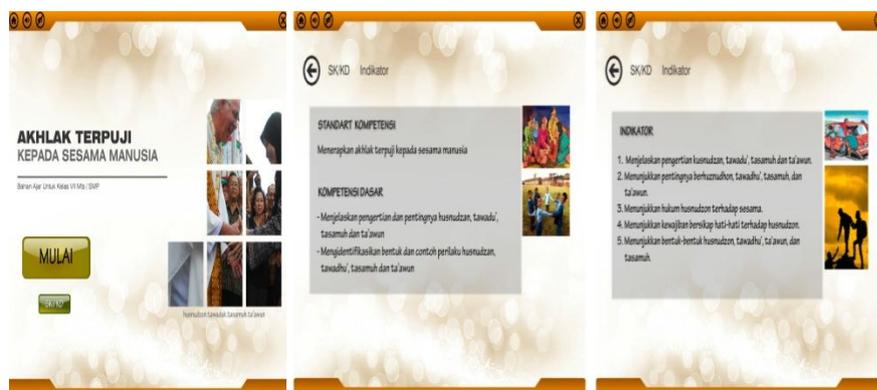
1. Halaman Pembuka

Halaman pembuka pada media ajar interaktif ini didesain dengan warna dan tulisan yang menarik. Halaman pembuka terdiri dari tulisan lafal basmallah, tulisan selamat datang untuk para pengguna media ajar interaktif, icon enter untuk masuk ke halaman pendahuluan serta icon exit untuk keluar dari media ajar interaktif, dan nama instansi pengembang.



2. Halaman pendahuluan

Halaman pendahuluan pada media ajar interaktif berisi tentang judul media ajar interaktif sesuai dengan pokok bahasan yang dikembangkan (akhlak terpuji kepada sesama) untuk kelas VIII MTs / SMP. Terdapat pula tombol mulai untuk masuk ke halaman menu utama, serta tombol SK/KD untuk menuju ke SK/KD dan Indikator pencapaian. Serta terdapat gambar-gambar yang menarik terkait dengan materi yang dibahas (Husnudzon, Tawaduk, Tasamuh, dan Ta'awun) yang bisa bergerak sendiri.



3. Halaman menu

Halaman menu ini terdiri dari empat icon, yaitu icon materi pembelajaran, icon quiz, icon referensi, dan icon profil.



a. Icon materi pembelajaran

Icon materi pembelajaran berisi tentang pilihan materi (Husnudzon, Tawaduk, Tasamuh, dan Ta'awun).



b. Icon Husnudzon

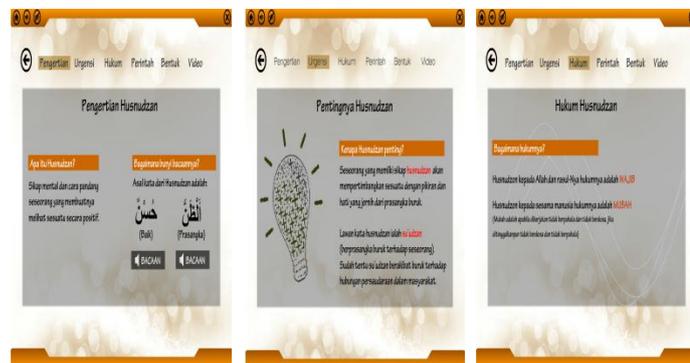
Icon Husnudzon ini berisi tentang pembahasan materi, mulai dari pengertian, urgensi, hukum, perintah, bentuk, dan video. Pada topik bahasan pengertian terdapat penjelasan tentang apa itu husnudzon, serta

ada juga asal kata husnudzon disertai dengan suara untuk mempermudah pengguna untuk memahami.

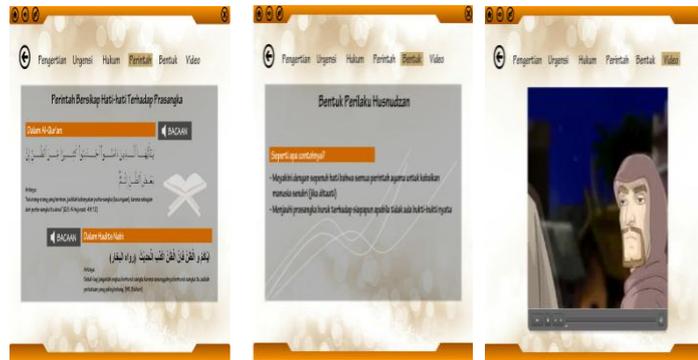
Pada topik bahasan urgensi, dijelaskan tentang pentingnya berHusnudzon dan dijelaskan pula lawan kata dari Husnudzon. Pada topik bahasan hukum, dijelaskan tentang perbedaan hukum husnudzon kepada Allah dan rasul-Nya serta husnudzon kepada sesama manusia.

Pada topik bahasan perintah, disebutkan ayat Al-Quran dan hadist yang menjelaskan tentang perintah berHusnudzon, disertai juga dengan suara bacaannya, sehingga pengguna mengetahui bagaimana bacaan yang benar sesuai tajwid.

Pada topik bahasan bentuk, disebutkan beberapa contoh berperilaku husnudzon dalam kehidupan sehari-hari.



Pada topik bahasan video, ditampilkan video yang menunjukkan sikap husnudzon.



c. Icon Tawaduk

Icon Tawaduk ini berisi tentang pembahasan materi, mulai dari pengertian, urgensi, perintah, bentuk, dan video. Pada topik bahasan pengertian terdapat penjelasan tentang apa itu Tawaduk, serta ada juga asal kata Tawaduk disertai dengan suara untuk mempermudah pengguna untuk memahami.

Pada topik bahasan urgensi, dijelaskan tentang pentingnya bersikap Tawaduk dan dijelaskan pula lawan kata dari Tawaduk.

Pada topik bahasan perintah, disebutkan ayat Al-Quran dan hadist yang menjelaskan tentang perintah bersikap Tawaduk, disertai juga dengan suara bacaannya, sehingga pengguna mengetahui bagaimana bacaan yang benar sesuai tajwid.

Pada topik bahasan bentuk, disebutkan beberapa contoh berperilaku Tawaduk dalam kehidupan sehari-hari, disertai contoh gambar yang menunjukkan perilaku Tawaduk.

Pada topik bahasan video, ditampilkan video yang menunjukkan sikap Tawaduk.



d. Icon Tasamuh

Icon Tasamuh ini berisi tentang pembahasan materi, mulai dari pengertian, urgensi, perintah, bentuk, dan video. Pada topik bahasan pengertian terdapat penjelasan tentang apa itu Tasamuh, serta ada juga asal kata Tasamuh disertai dengan suara untuk mempermudah pengguna untuk memahami.

Pada topik bahasan urgensi, dijelaskan tentang pentingnya bersikap Tasamuh dan dijelaskan pula lawan kata dari Tasamuh.

Pada topik bahasan perintah, disebutkan ayat Al-Quran dan hadist yang menjelaskan tentang perintah bersikap Tasamuh, disertai juga dengan suara bacaannya, sehingga pengguna mengetahui bagaimana bacaan yang benar sesuai tajwid.

Pada topik bahasan bentuk, disebutkan beberapa contoh berperilaku Tasamuh dalam kehidupan sehari-hari, disertai contoh gambar yang menunjukkan perilaku Tasamuh.

Pada topik bahasan video, ditampilkan video yang menunjukkan sikap Tasamuh.



e. Icon Ta'awun

Icon Ta'awun ini berisi tentang pembahasan materi, mulai dari pengertian, urgensi, perintah, bentuk, dan video. Pada topik bahasan pengertian terdapat penjelasan tentang apa itu Ta'awun, serta ada juga asal kata Ta'awun disertai dengan suara untuk mempermudah pengguna untuk memahami.

Pada topik bahasan urgensi, dijelaskan tentang pentingnya bersikap Ta'awun dan dijelaskan pula lawan kata dari Ta'awun.

Pada topik bahasan perintah, disebutkan ayat Al-Quran dan hadist yang menjelaskan tentang perintah bersikap Ta'awun, disertai juga dengan suara bacaannya, sehingga pengguna mengetahui bagaimana bacaan yang benar sesuai tajwid.

Pada topik bahasan bentuk, disebutkan beberapa contoh berperilaku Ta'awun dalam kehidupan sehari-hari, disertai contoh gambar yang menunjukkan perilaku Ta'awun.

Pada topik bahasan video, ditampilkan video yang menunjukkan sikap Ta'awun.



f) Icon quiz

Icon quiz ini berisi tentang soal-soal yang berkaitan dengan apa yang telah di bahas pada pembahasan materi. Terdapat 10 soal. Dan ketika pengguna memilih jawaban yang salah di soal yang di sediakan akan ada jawaban pbenaran juga, sehingga pengguna mengetahui pbenarannya dan tidak mengulangi kesalahannya.



g) Icon referensi

Referensi pada media ajar interaktif merupakan sumber acuan atau buku-buku rujukan untuk pembuatan media ajar interaktif ini.



h) Icon profil

Berisi tentang data pribadi pengembang media ajar interaktif



Akidah Akhlak.

B. Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak Kelas VIII Pada Materi Akhlak Terpuji Kepada Sesama

Validasi terhadap media ajar interaktif yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2013 sampai tanggal 20 Mei 2013. Data penilaian produk pengembangan buku ajar dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar interaktif yang dilakukan oleh dua dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi Akidah Akhlak, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar interaktif yang dilakukan oleh satu dosen

Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) dan satu dosen Jurusan Teknik Arsitek sebagai ahli desain media, tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar interaktif yang dilakukan oleh satu guru bidang studi Akidah Akhlak kelas VIII MTs sebagai ahli pembelajaran dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media ajar interaktif yang dilakukan pada uji coba perorangan (*one on one*) yang diwakili 3 responden, uji coba kelompok kecil yang diwakili 6 responden, dan uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas VIII sebagai responden.

1. Hasil Validasi Ahli

Data validasi diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media ajar interaktif yang dilakukan oleh lima validator yang terdiri dua dosen pendidikan Akidah Akhlak, dua dosen non pendidikan Akidah Akhlak, dan guru bidang studi sebagai ahli isi matapelajaran, ahli desain media, dan ahli pembelajaran kelas VIII MTs., yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran Akidah Akhlak sehari-hari. Identitas validator ini selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli isi matapelajaran, ahli desain media, dan ahli pembelajaran / guru kelas VIII beserta kritik dan sarannya.

a. Validasi Ahli Isi Matapelajaran

1) Data kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli isi matapelajaran Akidah Akhlak terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh Ahmad Sholeh, M.Ag., selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.1 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Materi/Isi Akidah Akhlak Kelas VIII

No	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
Kelayakan isi materi						
1	Kesesuaian dengan SK, KD	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Kelayakan ilustrasi materi						
5	Gambar video sesuai dengan nilai-nilai Islam	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Gambar sesuai dengan karakter anak	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
7	Pesan video sesuai dengan isi materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Kebahasaan						
8	Keterbacaan tulisan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
9	Kejelasan informasi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
10	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah		47	50	94%	Sangat Valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = jumlah jawaban tertinggi

P = prosentase ingkat kevalidan

Pada tabel 4.1 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi matapelajaran Akidah Akhlak terhadap media ajar interaktif adalah sangat baik, dengan prosentase 94%. Berikut ini adalah anlisis tiap butir soal angket.

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kesesuaian dengan SK, KD sangat sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan siswa sudah sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kesesuaian dengan nilai-nilai islam sangat sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, gambar video sudah sesuai dengan nilai-nilai Islam dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, gambar sangat sesuai dengan karakter anak dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, pesan video sudah sesuai dengan isi materi dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, keterbacaan tulisan sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kejelasan informasi sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, penggunaan bahasa secara efektif dan efisien sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif Akidah Akhlak ini sangat baik dan secara umum isi media ajar interaktif tidak perlu direvisi.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli isi matapelajaran, maka pada dasarnya media ajar interaktif tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli isi matapelajaran dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Data kualitatif hasil validasi ahli isi matapelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 kritik dan saran ahli isi matapelajaran terhadap media ajar interaktif

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Ahmad Sholeh, M.Ag	1. Sebaiknya tiap materi ditambahi dengan hadist sebagai pelengkap ayat Al-Quran
	2. Sebaiknya setiap materi terdapat video yang mencerminkan perilaku yang di jelaskan dan mencerminkan Islami
	3. Sudah bagus

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, tampak bahwa tidak ada hadist untuk melengkapi ayat Al-Quran yang sudah tercantum. Selain itu, video belum mencerminkan karakter Islami dan juga sebaiknya tiap materi terdapat video, sehingga pengguna/peserta didik bisa memahami perbedaan pada tiap perilaku.

3) Revisi produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media ajar sebagai berikut.

Tabel 4.3 revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli isi

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Sebaiknya tiap materi ditambah dengan hadist sebagai pelengkap ayat Al-Quran		
2.	Sebaiknya setiap materi terdapat video yang mencerminkan perilaku yang di jelaskan dan mencerminkan Islami		

b. Validasi Ahli Isi Matapelajaran

1) Data kuantitatif

a) Paparan data kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli isi matapelajaran Akidah Akhlak terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh Nurul Yaqin, M.Pd., selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Materi/Isi Akidah Akhlak Kelas VIII

No	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
	Kelayakan isi materi					
1	Kesesuaian dengan SK, KD	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam	4	5	80	Valid	Tidak revisi
	Kelayakan ilustrasi materi					
5	Gambar video sesuai dengan nilai-nilai Islam	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
6	Gambar sesuai dengan karakter anak	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
7	Pesan video sesuai dengan isi materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
	Kebahasaan					
8	Keterbacaan tulisan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9	Kejelasan informasi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
10	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
	Jumlah	46	50	92%	Sangat Valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = jumlah jawaban tertinggi

P = prosentase ingkat kevalidan

Pada tabel di atas tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi matapelajaran Akidah Akhlak terhadap

media ajar interaktif adalah sangat baik, dengan prosentase 92%.

Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket.

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kesesuaian dengan SK, KD sudah sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan siswa sudah sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kesesuaian dengan nilai-nilai islam sudah sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, gambar video sangat sesuai dengan nilai-nilai Islam dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, gambar sangat sesuai dengan karakter anak dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, pesan video sangat sesuai dengan isi materi dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, keterbacaan tulisan sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, kejelasan informasi sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut ahli isi matapelajaran, penggunaan bahasa secara efektif dan efisien sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif Akidah Akhlak ini sangat baik dan secara umum isi media ajar interaktif tidak perlu direvisi.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli isi matapelajaran, maka pada dasarnya media ajar interaktif tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli isi matapelajaran dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Data kualitatif hasil validasi ahli isi matapelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 kritik dan saran ahli isi matapelajaran terhadap media ajar interaktif

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Nurul Yaqin, M.Pd	1. Penulisan hadist di sertai dengan syakal/harakat
	2. Penulisan masih ada beberapa yang salah
	3. Sudah bagus

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, tampak bahwa masih ada beberapa penulisan yang salah dan tidak sesuai dengan EYD sehingga harus dibenarkan. Selain itu, pada penulisan hadist harus ada syakal/harakat, agar pengguna/peserta didik dapat membaca dengan benar tanpa disertai audio yang telah tersedia

3) Revisi produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media ajar sebagai berikut.

Tabel 4.6 revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli

isi

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Penulisan hadist di sertai dengan syakal/harakat		

2.	Penulisan masih ada beberapa yang salah	 <p data-bbox="799 539 1077 636">Bahan Ajar Untuk Kelas VII Mts / SMP</p>	 <p data-bbox="1086 539 1378 636">Bahan Ajar Untuk Kelas VIII MTs / SMP</p>
----	---	---	--

c. Validasi Ahli Desain Media

1) Data kuantitatif

a) Paparan data kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli desain media Akidah Akhlak terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd., selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Desain Media Kelas VIII

No	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
Sajian						
1	Kesesuaian pesan dengan materi pelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2	Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Urutan penyajian	4	5	80	Valid	Tidak revisi
4	Interaktivitas (stimulus dan respon)	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Kelengkapan informasi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Mudah penggunaan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Kegrafisan						
7	Penggunaan font (jenis dan	4	5	80	Valid	Tidak revisi

	ukuran)					
8	Layout, tata letak	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9	Tata warna harmonis	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10	Ilustrasi, gambar, foto	4	5	80	Valid	Tidak revisi
11	Desain tampilan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Jumlah		44	55	80%	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = jumlah jawaban tertinggi

P = prosentase ingkat kevalidan

Pada tabel 4.7 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain media terhadap media ajar interaktif adalah sangat baik, dengan prosentase 80%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket.

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian pesan dengan materi pelajaran sudah sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, pesan sudah jelas tidak mengandung penafsiran ganda dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, urutan penyajian sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.

- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, interaktivitas (stimulus dan respon) sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kelengkapan informasi sudah jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, mudah penggunaan sudah jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, penggunaan font (jenis dan ukuran) sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, layout, tata letak sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, tata warna harmonis sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, ilustrasi, gambar, foto sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.

(11) Nomor 11 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, desain tampilan sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif Akidah Akhlak ini sudah baik dan secara umum desain media ajar interaktif tidak perlu direvisi.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain media, maka pada dasarnya media ajar interaktif tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli desain media dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Data kualitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8 kritik dan saran ahli desain media terhadap media ajar interaktif

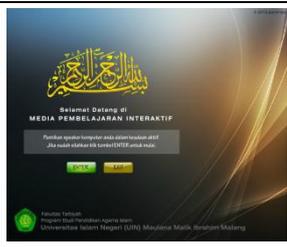
Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Abdul Malik Karim, M.Pd	1. Desain dan kombinasi warna disesuaikan dengan karakter anak SMP/MTs.
	2. Sudah bagus
	3. Sudah layak uji coba

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa desain dan kombinasi warna masih belum menggambarkan karakter siswa SMP/MTs., sehingga harus ada perbaikan.

3) Revisi produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media ajar sebagai berikut.

Tabel 4.9 revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli desain media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Desain dan kombinasi warna disesuaikan dengan karakter anak SMP/MTs		

d. Validasi Ahli Desain Media

1) Data kuantitatif

a) Paparan data kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli desain media Akidah Akhlak terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh Aulia Fikriarini M., MT., selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli

Desain Media

No	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
	Sajian					
1	Kesesuaian pesan dengan materi pelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi

2	Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Urutan penyajian	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4	Interaktivitas (stimulus dan respon)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
5	Kelengkapan informasi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
6	Mudah penggunaan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
	Kegrafisan					
7	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
8	Layout, tata letak	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9	Tata warna harmonis	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
10	Ilustrasi, gambar, foto	4	5	80	Valid	Tidak revisi
11	Desain tampilan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
	Jumlah	52	55	94,5%	Sangat Valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = jumlah jawaban tertinggi

P = prosentase ingkat kevalidan

Pada tabel 4.10 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain media terhadap media ajar interaktif adalah sangat baik, dengan prosentase 94.5%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket.

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian pesan dengan materi pelajaran sangat sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, pesan sudah jelas tidak mengandung penafsiran ganda dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, urutan penyajian sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, interaktivitas (stimulus dan respon) sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kelengkapan informasi sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, mudah penggunaan sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, penggunaan font (jenis dan ukuran) sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, layout, tata letak sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, tata warna harmonis sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, ilustrasi, gambar, foto sudah tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (11) Nomor 11 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, desain tampilan sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif Akidah Akhlak ini sangat baik dan secara umum desain media ajar interaktif tidak perlu direvisi.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain media, maka pada dasarnya media ajar interaktif tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli desain media dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Data kualitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4.11 Kritik dan saran ahli desain media terhadap media ajar interaktif

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Aulia Fikriarini M., MT	1. Perhatikan alignment dan konsep
	2. Perulangan perlu ditekankan

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, tampak bahwa konsep media perlu di benarkan, serta perulangan desain tiap slide perlu diperhatikan.

3) Revisi produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media ajar sebagai berikut.

Tabel 4.12 Revisi media ajar interaktif berdasarkan validasi ahli desain media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Konsep dan alignment		

e. Validasi Ahli Pembelajaran

1) Data kuantitatif

a) Paparan data kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli Pembelajaran Akidah Akhlak terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh Dra. Siti Halimah, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.13

Tabel 4.13 Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII

No	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
1	Media ajar memudahkan dalam mengajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
2	Ketepatan penggunaan media ajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4	Kejelasan paparan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
5	Kesesuaian antara gambar dan materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
7	Kejelasan tugas dan latihan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
8	Kejelasan urutan penyajian materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
9	Tingkat pemahaman uraian materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah		44	45	97,7%	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = jumlah jawaban tertinggi

P = prosentase ingkat kevalidan

Pada tabel 4.13 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli pembelajaran Akidah Akhlak terhadap media ajar interaktif adalah sangat baik, dengan prosentase 97,7%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket.

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, media ajar memudahkan dalam mengajar sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, ketepatan penggunaan media ajar sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, ukuran dan jenis huruf yang digunakan sangat tepat dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, kejelasan paparan materi sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, kesesuaian antara gambar dan materi sudah sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, contoh-contoh dalam media ajar membantu

siswa memahami materi sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, kejelasan tugas dan latihan sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, kejelasan urutan penyajian materi sangat sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli pembelajaran akidah akhlak, tingkat pemahaman uraian materi sangat jelas dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif Akidah Akhlak ini sudah baik dan secara umum media ajar interaktif tidak perlu direvisi.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli pembelajaran akidah akhlak, maka pada dasarnya media ajar interaktif tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli pembelajaran akidah akhlak dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Data kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran akidah akhlak selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.15

Tabel 4.15 Kritik dan saran ahli pembelajaran terhadap media ajar interaktif Akidah Akhlak

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Dra. Siti Halimah	1. Video materi ta'awun kurang fokus 2. Sangat bagus

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, tampak bahwa video yang ada pada materi ta'awun belum bisa memvisualisasikan inti pembelajaran dan perlu di benarkan.

3) Revisi produk

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan guru bidang studi Akidah Akhlak kelas VIII MTs dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan media ajar interaktif Akidah Akhlak sebelum diuji cobakan pada siswa pengguna media ajar interaktif produk pengembangan.

2. Uji Coba Perorangan

a. Penyajian data

Produk pengembangan di uji cobakan secara perorangan yang diwakili dengan 3 responden yaitu satu orang mewakili peserta didik yang berkemampuan baik, satu orang berkemampuan sedang/ menengah, dan satu orang yang berkemampuan rendah. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana ditabelkan dalam tabel 4.16 berikut:

Tabel 4.16 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

No	Kriteria	Responden			Σx	Σxi	P (%)	Kriteria validasi	Ket.
		1	2	3					
1	Tampilan fisik media interaktif	5	5	5	15	15	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kemenaarikan animasi media interaktif	5	5	5	15	15	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran dan jenis huruf	5	4	5	14	15	93,3	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	5	14	15	93,3	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kejelasan paparan materi	5	4	4	13	15	86,6	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian antara gambar dan materi	5	5	5	15	15	100	Sangat Valid	Tidak Validasi
7	Kejelasan tugas dan latihan	5	4	5	14	15	93,3	Sangat Valid	Tidak Valid
8	Kesesuaian musik/background dan materi	5	5	4	14	15	93,3	Sangat Valid	Tidak Valid
9	Kejelasan urutan penyajian materi	5	5	5	15	15	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Tingkat pemahaman materi	5	5	5	15	15	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		49	47	48	144	150	96%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

Responden 1: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama M. Zainal Arifin

2: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Intan Kirana

3: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Hudan Auladi

b. Analisis Data

Setelah data kuantitatif dari hasil penelitian uji coba perorangan pada tabel 4.16, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media ajar interaktif pada uji coba perorangan adalah sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

X : skor jawaban oleh responden siswa kelas VIII MTs.N Tumpang

Xi : skor jawaban tertinggi

P : prosentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 96 % dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, prosentase tingkat pencapaian 96 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media ajar interaktif tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba perorangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar interaktif.

Berdasarkan tabel 4.16, tentang penilaian media ajar interaktif uji coba perorangan terhadap produk pengembangan media ajar pembelajaran interaktif Akidah Akhlak dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 96% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba perorangan pada setiap komponen sebagaimana

dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistik untuk uji coba perorangan dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Tampilan fisik media ajar mendapat penilaian 100% menyatakan sudah sangat baik.
- 2) Kemenarikan animasi media ajar interaktif mendapat penilaian 100% menyatakan sudah sangat menarik sehingga menunjukkan bahwa animasi yang terdapat dalam media ajar interaktif sangat membantu memotivasi siswa untuk lebih semangat mempelajari mata pelajaran Akidah akhlak.
- 3) Ukuran dan jenis huruf mendapat penilaian 93,3% menyatakan sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran huruf dan jenis huruf yang dipakai dalam media ajar sudah memadai.
- 4) Kejelasan tujuan pembelajaran mendapat penilaian 93,3% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sudah baik yakni memberikan informasi kepada pembaca tentang hasil belajar yang akan dicapai setelah mempelajari media ajar interaktif hasil pengembangan.
- 5) Kejelasan paparan materi mendapatkan penilaian 86,6% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sudah baik dalam memberikan pemaparan isi materi, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

- 6) Kesesuaian antara gambar dan materi mendapatkan penilaian 100% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 7) Kejelasan tugas dan latihan mendapatkan penilaian 93,3% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tugas dan latihan sudah sesuai dengan materi, sehingga tugas dan latihan sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 8) Kesesuaian musik/background dan materi mendapatkan penilaian 93,3% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa background sudah sesuai dengan materi, sehingga background yang terdapat dalam media ajar interaktif sudah dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 9) Kejelasan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 100% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi sudah sesuai dengan urutan materinya, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 10) Tingkat pemahaman materi mendapatkan penilaian 100% sangat mudah. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi sangat mudah

dicerna dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 96% maka media ajar interaktif produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba perorangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar interaktif sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

3. Uji Coba Kelompok Kecil

a. Penyajian Data

Produk pengembangan di uji cobakan secara kelompok kecil yang diwakili dengan 6 responden yang terdiri dari dua orang mewakili peserta didik yang berkemampuan baik, dua orang berkemampuan sedang / menengah, dan dua orang yang berkemampuan rendah. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana ditabelkan dalam tabel 4.17 berikut:

Tabel 4.17 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Kriteria	Responden						Σx	Σxi	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
		1	2	3	4	5	6					
1	Tampilan fisik media interaktif	5	5	5	5	5	5	30	30	100	Valid	Tidak Revisi
2	Kemenarikan animasi media interaktif	5	5	5	5	5	5	30	30	100	Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran dan jenis huruf	5	4	5	4	5	5	28	30	93,3	Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	5	5	4	4	5	28	30	93,3	Valid	Tidak Revisi
5	Kejelasan paparan materi	5	4	4	5	5	5	28	30	93,3	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian antara gambar dan materi	5	5	5	5	4	5	29	30	96,6	Valid	Tidak Revisi
7	Kejelasan tugas dan latihan	5	4	4	5	4	4	26	30	86,6	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian musik/background dan materi	4	5	4	4	5	5	27	30	90	Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan urutan penyajian materi	5	5	5	5	5	4	29	30	96,6	Valid	Tidak Revisi
10	Tingkat pemahaman materi	5	5	5	5	5	5	30	30	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		49	47	47	47	47	48	285	300	95%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

Responden 1: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Risa Kartika Dwi A

2: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Deni Setya Raindra

3: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Anisa Dwi Maharani

4: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Mochammad Riski M

5: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Akh. Nur Sholeh

6: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Uci Setiawati Lestari

b. Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan tersajikan pada tabel 4.17 langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media ajar pada uji coba kecil adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

X : skor jawaban oleh responden siswa kelas VIII MTs.N Tumpang

Xi : skor jawaban tertinggi

P: prosentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 95 % dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, prosentase tingkat

pencapaian 95 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar.

Berdasarkan table 4.17, tentang penilaian media ajar interaktif uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan media ajar interaktif pembelajaran Akidah Akhlak dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 95% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistik unjuk uji coba kelompok kecil dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Tampilan fisik media ajar mendapat penilaian 100% menyatakan sudah sangat baik.
- 2) Kemenarikan animasi media ajar interaktif mendapat penilaian 100% menyatakan sudah sangat menarik sehingga menunjukkan bahwa animasi yang terdapat dalam media ajar interaktif sangat membantu memotivasi siswa untuk lebih semangat mempelajari mata pelajaran Akidah akhlak.
- 3) Ukuran dan jenis huruf mendapat penilaian 93,3% menyatakan sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran huruf dan jenis huruf yang dipakai dalam media ajar sudah memadai.

- 4) Kejelasan tujuan pembelajaran mendapat penilaian 93,3% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sudah baik yakni memberikan informasi kepada pembaca tentang hasil belajar yang akan dicapai setelah mempelajari media ajar interaktif hasil pengembangan.
- 5) Kejelasan paparan materi mendapatkan penilaian 93,3% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sudah baik dalam memberikan pemaparan isi materi, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 6) Kesesuaian antara gambar dan materi mendapatkan penilaian 96,6% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 7) Kejelasan tugas dan latihan mendapatkan penilaian 86,6% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tugas dan latihan sudah sesuai dengan materi, sehingga tugas dan latihan sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 8) Kesesuaian musik/background dan materi mendapatkan penilaian 90% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa background sudah sesuai dengan materi, sehingga background yang terdapat dalam media ajar

interaktif sudah dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

9) Kejelasan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 96,6% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi sudah sesuai dengan urutan materinya, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

10) Tingkat pemahaman materi mendapatkan penilaian 100% sangat mudah. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi sangat mudah dicerna dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kecil dengan tingkat pencapaian rata-rata 95% maka media pembelajaran interaktif produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar interaktif sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

4. Uji Coba Lapangan

a. Penyajian Data

Produk pengembangan di uji cobakan lapangan yang diwakili oleh satu kelas yakni kelas VIII B yang berjumlah 24 siswa. Adapun data

kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan adalah sebagaimana ditabelkan dalam tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

No	Kriteria	Responden	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24					
1	Tampilan fisik media interaktif	5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5	118	120	98,3	Valid	Tidak Revisi
2	Kemenarikan animasi media interaktif	5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,5,5,5,4,4,5,5,5,4,5,5,5,5	115	120	95,8	Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran dan jenis huruf	5,4,5,4,5,5,5,5,4,5,5,4,5,5,4,4,5,4,5,4,5,5,5	112	120	93,3	Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	4,4,5,5,5,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,4,5,4	112	120	93,3	Valid	Tidak Revisi
5	Kejelasan paparan materi	5,5,4,5,5,5,5,5,4,5,4,4,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4	114	120	95	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian antara gambar dan materi	4,5	119	120	99,1	Valid	Tidak Revisi
7	Kejelasan tugas dan	4,5,4,5,5,4,5,4,4,5,5,4,4,5,5,4,5,5,4,5,5,5,5,5	104	120	86,6	Valid	Tidak Revisi

	latihan	5,4,5,4,4,5					
8	Kesesuaian musik/background dan materi	5,4,4,4,4,5,5,4,5,4,4,5,5,4,5,5,4, 5,4,4,4,5,4	103	120	85,8	Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan urutan penyajian materi	5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5, 5,4,5,4,4,5	117	120	97,5	Valid	Tidak Revisi
10	Tingkat pemahaman materi	5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5, 5,5,5,5,5,5	118	120	98,3	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		47,47,47,46,49,48,49,48,47,47,48, 47,49,47,48,47,49,47,48,46,49,46, 48,47	1132	1200	94,33%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

- Responden 1: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Akh Nur Soleh
- 2: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Anggun Retno Sari
- 3: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Anisa Dwi Maharani
- 4: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Anisatul Mukharomah
- 5: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Anita Fauziah
- 6: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Ayunda Purwito Sari
- 7: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Azizatur Rohmah
- 8: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Choirul Rizal
- 9: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Deni Satya Raindra A
- 10: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Dini Anggraini
- 11: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Hudan Auladi
- 12: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Intan Kirana Oktavia i
- 13: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Irya Sri Astutik
- 14: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Khoirul Fanani
- 15: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Laila Maya Malinda
- 16: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama M Fakhrol Ridwan
- 17: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama M Zainal Arifin
- 18: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Mochamad Riski M
- 19: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Muhamad Deni
- 20: siswa kelas VIII MTs.N Tumpang bernama Nasikul Amin
- 21: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Risa Kartika Dwi A
- 22: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Santi Diah Safitri
- 23: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Uci Setiawati Lestari
- 24: siswa kelas VIII MTS.N Tumpang bernama Vivi Kurnia Dewi

b. Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan tersajikan pada tabel 4.18 langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media ajar pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

X : skor jawaban oleh responden siswa kelas VIII MTs.N Tumpang

Xi : skor jawaban tertinggi

P : prosentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 94,33 % dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, prosentase tingkat pencapaian 94,33 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar.

Berdasarkan table 4.18, tentang penilaian media ajar interaktif uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan media ajar interaktif pembelajaran Akidah Akhlak dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 94,33% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada setiap komponen sebagaimana

dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistik untuk uji coba lapangan dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Tampilan fisik media ajar mendapat penilaian 98,3% menyatakan sudah sangat baik.
- 2) Kemenarikan animasi media ajar interaktif mendapat penilaian 95,8% menyatakan sudah sangat menarik sehingga menunjukkan bahwa animasi yang terdapat dalam media ajar interaktif sangat membantu memotivasi siswa untuk lebih semangat mempelajari mata pelajaran Akidah akhlak.
- 3) Ukuran dan jenis huruf mendapat penilaian 93,3 menyatakan sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran huruf dan jenis huruf yang dipakai dalam media ajar sudah memadai.
- 4) Kejelasan tujuan pembelajaran mendapat penilaian 93,3% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sudah baik yakni memberikan informasi kepada pembaca tentang hasil belajar yang akan dicapai setelah mempelajari media ajar hasil pengembangan.
- 5) Kejelasan paparan materi mendapatkan penilaian 95% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sudah baik dalam memberikan pemaparan isi materi, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

- 6) Kesesuaian antara gambar dan materi mendapatkan penilaian 99,1% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 7) Kejelasan tugas dan latihan mendapatkan penilaian 86,6% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tugas dan latihan sudah sesuai dengan materi, sehingga tugas dan latihan sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 8) Kesesuaian musik/background dan materi mendapatkan penilaian 85,8% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa background sudah sesuai dengan materi, sehingga background yang terdapat dalam media ajar interaktif sudah dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 9) Kejelasan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 97,5% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi sudah sesuai dengan urutan materinya, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 10) Tingkat pemahaman materi mendapatkan penilaian 98,3% sangat mudah. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi sangat mudah

dicerna dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 94,33% maka media ajar produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

5. Penyajian data *class control* dan kelas eksperimen

Tabel nilai *class control* dan kelas eksperimen yang didapat dari siswa kelas eksperimen VIII B dan kelas VIII A MTs.N Tumpang pada saat uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Class Control*

No	Nama	Hasil <i>Class Control</i>
1.	Akh Nur Soleh	80
2.	Anggun Retno Sari	80
3.	Anisa Dwi Maharani	90
4.	Anisatul Mukharomah	80
5.	Anita Fauziah	100
6.	Ayunda Purwito Sari Ning Rahayu	100
7.	Azizatur Rohmah	90
8.	Choirul Rizal	80
9.	Deni Satya Raindra Arianto	100

10.	Dini Anggraini	100
11.	Hudan Auladi	80
12.	Intan Kirana Oktavia	100
13.	Irya Sri Astutik	100
14.	Khoirul Fanani	100
15.	Laila Maya Malinda	90
16.	M Fakhrol Ridwan	100
17.	M Zainal Arifin	100
18.	Mochamad Riski M	80
19.	Muhamad Deni	80
20.	Nasikul Amin	100
21.	Risa Kartika Dwi A	100
22.	Santi Diah Safitri	90
23.	Uci Setiawati Lestari	80
24.	Vivi Kurnia Dewi	100
Jumlah rata-rata		91,66

**Tabel 4.20 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada Kelas
Eksperimen**

No.	Nama	Hasil Kelas Eksperimen
1.	Achmad Adib Machfur	80
2.	Achmad Kholili	70
3.	Ahmad Faudin	80
4.	Aninda Putri	70
5.	Bagus Budiharjo	80
6.	Dwi Wahyu Agung .P	90
7.	Eki Ramadhoni Fahmi	80
8.	Lailatus Sa'adah	70

9.	Lisna Amita	60
10.	M Ainul Yaqin	60
11.	M Alif Fajaruddin A	80
12.	Mega Silvia Tri .Y	80
13.	Moch Nur Sholeh	80
14.	Mochamad Saipul A	80
15.	Naviatus Sholikhah	80
16.	Nur Azizatul Khasanah	70
17.	Silvia Dewi Oktaviana	60
18.	Siti Khoiriyah	70
19.	Sri Widayah	70
20.	Vega Nandana Febrianto	90
21.	Vicky Andriyani	60
22.	Zahrotul Azizah	70
23.	Zulfa Faroha Rohmatika	80
24.	M. Rafli Hawari	60
Jumlah rata-rata		73,75

Tabel tersebut di atas, dapat dilihat dengan mencari rata-rata hasil *class control* dan kelas eksperimen dengan rumus;

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mean = rerata

$\sum x$ = jumlah nilai pre-test atau post-test

N = Jumlah sampel

Berdasarkan perhitungan rerata dengan menggunakan rumus diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *class control* adalah 91,66 dan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 73,75.

Dengan melihat rerata atau mean *class control* yang lebih besar yakni (91,66) daripada nilai rerata atau mean kelas eksperimen (73,75), maka dapat dikatakan bahwa media ajar interaktif pembelajaran Akidah Akhlak terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas VIII B.

Data nilai kelas *class control* dan kelas eksperimen tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Hal yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan pada table 4.19 dicari apakah media interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik atau tidak. Adapun langkah uji t sebagai berikut:

Langkah 1; membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara yang menggunakan media interaktif dan tidak menggunakan media.

H_a = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara yang menggunakan media interaktif dan tidak menggunakan media.

Langkah 2; mencari T_{hitung} dengan rumus sebagai berikut;

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}} \quad \text{dan } db = n-1 = 24-1$$

Langkah 3; menentukan kriteria uji t

- a. Jika nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b. Jika nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Langkah 4; menentukan hasil statistik pada hasil kelas eksperimen dan hasil *class control* dengan rumus uji t

Tabel 4.21 Hasil Statistik pada *class control* dan kelas eksperimen

No	Nilai		D =	d ² =
	Kelas eksperimen (X)	<i>Class control</i> (Y)	Y-X	(Y-X) ²
1.	80	80	0	0
2.	70	80	10	100
3.	80	90	10	100
4.	70	80	10	100
5.	80	100	20	400
6.	90	100	10	100
7.	80	90	10	100
8.	70	80	10	100

9.	60	100	40	1600
10.	60	100	40	1600
11.	80	80	0	0
12.	80	100	20	400
13.	80	100	20	400
14.	80	100	20	400
15.	80	90	10	100
16.	70	100	30	900
17.	60	100	40	1600
18.	70	80	10	100
19.	70	80	10	100
20.	90	100	10	100
21.	60	100	40	1600
22.	70	90	20	400
23.	80	80	0	0
24.	60	100	40	1600
N = 24	-	-	ΣD = 430	Σd² = 11900

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n}$$

$$= \frac{430}{24}$$

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

$$= \frac{17,91}{\sqrt{\frac{11900}{24(24-1)}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= 17,91 & &= \frac{17,91}{\sqrt{\frac{11900}{24(23)}}} \\
 & & &= \frac{17,91}{\sqrt{\frac{11900}{552}}} \\
 & & &= \frac{17,91}{\sqrt{21,55}} \\
 & & &= \frac{17,91}{4,64} \\
 & & &= 3,85
 \end{aligned}$$

Keterangan:

t = uji T

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah sampel

Langkah 5; membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 3,85$$

$$t_{tabel} = 1,714$$

Langkah 6; kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,85$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,714$. Kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Selanjutnya pada tabel 4.19 dan 4.20 dari rerata hasil kelas eksperimen dan *class control* diketahui $Y = 91,66$ lebih besar dari hasil kelas eksperimen diketahui $X = 73,75$ maka menunjukkan bahwa hasil dari *class control* lebih bagus daripada hasil dari kelas eksperimen dengan adanya perbandingan 17,91. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar interaktif Akidah Akhlak kelas VIII materi akhlak terpuji kepada sesama dapat meningkatkan pemahaman siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Ajar Interaktif

Pengembangan media ajar interaktif Akidah Akhlak kelas VIII MTs ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media ajar interaktif khususnya yang berbasis ICT yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media ajar interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di MTs dalam mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Prosedur produk pengembangan media ajar interaktif ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi:

1. Tahap studi pendahuluan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap pengembangan media ajar interaktif Akidah Akhlak yang menggunakan model Dick & Carey dan tahap uji coba/validasi produk.

Produk pengembangan media ajar interaktif ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, penilaian subyek validator ahli isi / materi Akidah Akhlak, ahli desain media interaktif, guru bidang studi Akidah Akhlak dan siswa kelas VIII MTs.N Tumpang sebagai sasaran subyek uji coba pengguna media ajar interaktif produk pengembangan. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen, ketetapan isi, keefektifan pembelajaran dan kemenarikan

pembelajaran. Hasil *review* dan uji coba yang dilakukan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Hasil pengembangan media ajar interaktif ini berupa media ajar interaktif yang dikemas dalam CD (*compact disk*) dan juga dilengkapi pula buku panduan penggunaan. Pengembangan media ajar interaktif Akidah Akhlak kelas VIII MTs dapat dilihat ciri khas media ajar interaktif yang dilengkapi dengan materi Akidah Akhlak dan kuis sebagai penunjang dalam proses pembelajarannya.

Produk pengembangan media ajar ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media ajar interaktif yang dikembangkan diantaranya: 1) media ajar interaktif ini menyajikan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada proses pembelajaran sehingga pengetahuan itu dibangun di dalam diri siswa sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya yang akan diproses melalui pengalaman-pengalaman belajar untuk memperoleh pengalaman baru. 2) Media ajar ini menyajikan metode *active learning* yang menekankan pada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta belajar berkelompok dalam mendiskusikan materi pelajaran dengan mengidentifikasi berbagai macam materi Akidah Akhlak melalui pembelajaran berbasis *ICT*, 3) media ajar interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan media ajar interaktif lainnya. Perbedaan tersebut antara lain:

1. Media ajar interaktif ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa pengguna serta dapat digunakan secara mandiri.

2. Media ajar interaktif ini disajikan dengan menggunakan pembelajaran berbasis *ICT* dimana siswa bisa belajar mandiri.
3. Media ajar interaktif ini disertai dengan buku panduan penggunaan sehingga lebih memudahkan para pengguna media ini atau siswa dalam memanfaatkannya.
4. Materi tiap sub pokok bahasan yang disampaikan dalam buku ajar dilengkapi dengan ayat-ayat Al-Quran dan Hadist pendukung penjelasan materi, serta terdapat gambar-gambar untuk memvisualisasikan materi dan video. Hal ini cocok karena dunia mereka adalah dunia operasional formal yang memiliki kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.
5. Media ajar interaktif ini juga dilengkapi dengan audio, ayat-ayat yang terdapat dalam media ini disertai pula dengan audio. Supaya pengguna khususnya siswa mengerti bagaimana membaca dengan tajwid secara benar.
6. Media ajar interaktif yang dikembangkan juga dilengkapi dengan evaluasi dalam bentuk kuis untuk menguji pemahaman siswa. Dilengkapi pula penjelasan apabila pertanyaan yang dijawab siswa belum tepat, sehingga siswa bisa mengetahui pembenaran dari jawabannya.
7. Media ajar interaktif ini dirancang dengan konsep yang disesuaikan dengan karakter siswa MTs./SMP, kombinasi warna yang cerah sehingga lebih menarik untuk dipelajari dan meningkatkan motivasi siswa.

8. Melalui media ajar interaktif yang dikembangkan ini, melalui bimbingan guru maka siswa akan lebih dapat dikontrol dan pembelajaran yang sebelumnya terpusat pada guru (*teacher center*) sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa (*student center*). Selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.

Adapun kekurangan dari media ajar interaktif Akidah Akhlak yang dikembangkan untuk siswa kelas VIII di MTs.N Tumpang yaitu, tidak dilengkapi dengan buku ajar Akidah Akhlak.

B. Analisis Pengembangan Terhadap Keefektifan dan Kemenarikan Media Ajar Interaktif

Media merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Terdapat banyak jenis dan macam media, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian.¹

Berdasarkan pengertian media pembelajaran tersebut, kita dapat mengambil sedikit kesimpulan, bahwasanya media pembelajaran interaktif dengan menggunakan macromedia flash player ini merupakan media yang berbasis pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak

¹ <http://www.edonesa.wordpress.com> diakses tanggal 28 April 2013

terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/ pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.² Dengan adanya pandangan tersebut, maka media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi inforasi dan teknologi sangat sesuai sekali untuk di terapkan di sekolah, mengingat penggunaan media seperti ini sangat mendukung terhadap perkembangan teori tentang penerapan multiple intelligence.

Salah satu tujuan pembelajaran dengan menggunakan media adalah untuk meningkatkan efektifitas dan ketertarikan siswa dalam belajar, hal ini ditunjukkan dalam uji coba lapangan dengan menggunakan kuesioner pada siswa kelas VIII MTs. Tumpang, dengan hasil sebagai berikut:

- a. Tampilan fisik media ajar mendapat penilaian 98,3% menyatakan sudah sangat baik.
- b. Kemenarikan animasi media ajar interaktif mendapat penilaian 95,8% menyatakan sudah sangat menarik sehingga menunjukkan bahwa animasi yang terdapat dalam media ajar interaktif sangat membantu memotivasi siswa untuk lebih semangat mempelajari mata pelajaran Akidah Akhlak.
- c. Ukuran dan jenis huruf mendapat penilaian 93,3 menyatakan sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran huruf dan jenis huruf yang dipakai dalam media ajar sudah memadai.
- d. Kejelasan tujuan pembelajaran mendapat penilaian 93,3% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sudah baik

² Ali, Akbar. *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Yogyakarta: Gava Media, 2006), hlm 7-8

yakni memberikan informasi kepada pembaca tentang hasil belajar yang akan dicapai setelah mempelajari media ajar hasil pengembangan.

- e. Kejelasan paparan materi mendapatkan penilaian 95% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sudah baik dalam memberikan pemaparan isi materi, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- f. Kesesuaian antara gambar dan materi mendapatkan penilaian 99,1% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- g. Kejelasan tugas dan latihan mendapatkan penilaian 86,6% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tugas dan latihan sudah sesuai dengan materi, sehingga tugas dan latihan sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- h. Kesesuaian musik/background dan materi mendapatkan penilaian 85,8% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa background sudah sesuai dengan materi, sehingga background yang terdapat dalam media ajar interaktif sudah dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

- i. Kejelasan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 97,5% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi sudah sesuai dengan urutan materinya, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- j. Tingkat pemahaman materi mendapatkan penilaian 98,3% sangat mudah. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi sangat mudah dicerna dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

C. Analisis Pengembangan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.³

Beberapa pengertian belajar menurut para ahli, yaitu:

- a. Morgan mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.
- b. Whiterington menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.⁴

Belajar merupakan sebuah proses, dimana dalam proses tersebut akan mengakibatkan adanya perubahan dalam diri siswa. Perubahan dalam diri

³ H. Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm:13

⁴ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hlm.211

siswa yang disebabkan oleh adanya pengalaman baru dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Secara umum prestasi belajar dapat diartikan pula sebagai hasil belajar.

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, Karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi. Sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.⁵ Dalam sebuah proses pembelajaran yang dapat merubah cara berpikir dan perilaku seseorang terdapat fase dimana seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, karena proses belajar tersebut menghasilkan pengalaman baru.

Hasil belajar dapat ditunjukkan dalam tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang ditunjukkan ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa-sintesa, serta penilaian. Dalam penelitian ini peningkatan hasil belajar ranah kognitif dapat dilihat dari peningkatan nilai mata pelajaran akidah akhlak siswa/i MTs.N Tumpang yang telah dilakukan dengan membandingkan hasil belajar antara *class control* yang menggunakan media ajar interaktif dan kelas eksperimen yang tidak diberi perlakuan/pembelajaran tidak menggunakan media ajar interaktif. Sedangkan untuk manfaat media terhadap hasil belajar adalah siswa memperoleh

⁵Indra Munawar, *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)* (<http://www.google.com>, diakses hari minggu, 14 April 2012)

pemahaman baru tentang media yang telah diterapkan. Berikut paparan data yang menunjukkan perbandingan nilai *class control* dan kelas eksperimen:

Pada tabel 4.19 dan 4.20 dari rerata hasil kelas eksperimen dan *class control* diketahui $Y = 91,66$ lebih besar dari hasil kelas eksperimen diketahui $X = 73,75$ maka menunjukkan bahwa hasil dari *class control* lebih bagus daripada hasil dari kelas eksperimen dengan adanya perbandingan 17,91. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar interaktif Akidah Akhlak kelas VIII materi akhlak terpuji kepada sesama dapat meningkatkan pemahaman siswa.

BAB VI

PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan dua pokok pikiran dari hasil penelitian, yakni a) kesimpulan hasil pengembangan dan b) saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang bahan ajar. Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan pokok.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap Media Ajar Interaktif Matapelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs.N Tumpang ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Ajar Interaktif ini menghasilkan produk berupa media berbentuk CD (*Compact Disk*) yang menggunakan program *Macromedia Flash 8* dan buku petunjuk penggunaan. Produk yang dikembangkan tersebut telah memenuhi komponen sebagai media yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan positif tentang salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran Akidah Akhlak.
2. Hasil uji coba pengembangan media ajar interaktif ini memiliki tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian guru Akidah Akhlak dan kelompok sasaran

siswa uji coba yakni siswa MTs.N Tumpang Kelas VIII pengguna media ajar interaktif sebagai berikut:

- a. Tanggapan penilaian ahli pembelajaran Akidah Akhlak terhadap hasil pengembangan media ajar interaktif memiliki kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan yang tinggi, berdasarkan penilaian guru matapelajaran terhadap semua komponen mencapai 97,7% (sangat baik)
 - b. Tanggapan penilaian ahli desain media dan ahli isi materi matapelajaran terhadap hasil pengembangan media ajar interaktif mendapatkan nilai baik, mencapai 94,5% (sangat baik) dan 80% (baik). Sedangkan penilaian ahli isi materi matapelajaran terhadap semua komponen media ajar interaktif mencapai 92% (sangat baik) dan 94% (sangat baik).
3. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji coba lapangan yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar setelah dianalisis menunjukkan:
- 1) Rata-rata perolehan hasil belajar pada *class control* mencapai 91,66 dibanding hasil pada kelas eksperimen yang hanya berada pada 73,75 yang menunjukkan bahwa ada perbandingan perolehan belajar hasil belajar siswa sebesar 17,91 setelah belajar menggunakan hasil produk pengembangan media ajar interaktif.
 - 2) Merujuk pada hasil uji T setelah dibandingkan dengan tingkat kesalahan 5%, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata

skor hasil *class control* dengan hasil kelas eksperimen setelah menggunakan hasil produk pengembangan media ajar interaktif.

Dengan demikian, media ajar interaktif bagi siswa kelas VIII MTs.N Tumpang Malang dapat dikatakan memiliki kualitas yang sangat baik. Hal ini dikarenakan penggunaan media ajar interaktif ini dapat membantu meningkatkan keefektifan, kemenarikan, dan kemudahan dalam belajar serta membantu peningkatan perolehan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di MTs.N Tumpang Malang.

B. Saran-saran

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media ajar interaktif ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan catatan saat uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media ajar interaktif, pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a) Media ajar interaktif ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah ditemukan keefektifannya. Namun demikian, masih ditemukan kekurangan-kekurangan yang ada dalam produk pengembangan ini. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan perlu revisi atau penyempurnaan lebih lanjut.

- b) Guru harus terus meningkatkan motivasi siswa agar senang mempelajari media ajar dengan memberikan latihan-latihan yang menantang.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Akidah Akhlak dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi.

Hal yang perlu digarisbawahi adalah bahwa pengembangan ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Demikian strategi pembelajaran yang akan diterapkan merujuk media ajar, juga seyogyanya dibuat lebih interaktif sehingga siswa merasa butuh dengan media tersebut dengan strategi yang menarik dan menantang dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Akbar. 2006. *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Yogyakarta: Gava Media
- Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad. Azhar. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press
- Asnawir dan basyiruddin usman. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Dalyono, M. 2005, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahannya, PT Syaamil Cipta Media, Hlm: 274
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dick, Walter and Lou Carey. 1987, *The Systematic Design of Instruction*. Glecview, Ilionis: Scot, Foresman and Company USA
- Faizah, Maryam. 2012, *Pengembangan Media Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Pada Mata Pelajaran Matematika Kesebangunan Dan Simetri Kelas V SD Anak Saleh Malang*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Ibtidaiyah UIN Malang
- Furchan, Arief. 2007. *Pegantar Peneltian Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ginanjari, Anton. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik dan Kejuruan universitas Sebelas Maret
- http://blog.uad.ac.id/agus-riyadi/?page_id=279. Diakses pada tanggal 28 April 2013

<http://dedi26.blogspot.com/2012/06/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>. Diakses pada tanggal 27 April 2013 pada pukul 12:55

<http://efendihatta.blogspot.com/2009/11/pelaksanaan-pembelajaran-mata-pelajaran.html>. Diakses pada tanggal 18 April 2013

<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2027520-manfaat-belajar-pendidikan-akidah-akhlak/#ixzz2PBiMvFAx>. Diakses pada tanggal 12 April 2013 pukul 15:22

<http://mtsदारulhasanahcikedung.blogspot.com/2012/10/materi-akidah-akhlak-mts.html>. Diakses pada tanggal 13 April 2013

<http://nesyatabita-pembelajaran.blogspot.com/2012/03/pengertian-macromedia-flash-aplikasi.html>. Diakses pada tanggal 28 April 2013

<http://vhiie-threeya-blogs.blogspot.com/2009/05/pengenalan-macromedia-flash-8.html>. Diakses pada tanggal 09 oktober 2012, pukul 20:06

Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press

Kusnadi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia

Muhaimin. 2003, *Arah baru pengembangan Pendidikan Islam Bandung* : Nuansa

Mulyanta, St dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Universitas Atma Jaya Jogjakarta

Munawar, Indra. *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)* (<http://www.google.com>, diakses hari minggu, 14 April 2012)

Murni, Wahid, Dkk. 2010, *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi dan Praktik)*. Yogyakarta: Nuha Litera

Mustafa, Ali, dan Hanun Asrohah. 2010. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran*, Surabaya: Kompertais IV Press

Nurkancana, Wayan dan P.P.N. Sumartana. 1990, *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional

Purwanto. 2008, *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar

Sadiman, Arief. S. dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Shalihin, Imam. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Kelas V Dengan Metode Kaidah Dan Tarjamah Di MI Salafiyah Mlandingan Situbondo*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Ibtidaiyah UIN Malang

Sugiyono. 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2011

Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Bahan ajar untuk diklat E-Training PPPPTK dan PLB. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa

Syah, Muhibbin, Dkk. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000

Tafsir Musayassar Jilid 4, 2007, Jakarta: Qisthi Press

Undang-undang No. 20 Tahun 2003, 2006, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bandung: Fokusmedia



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Alien Amaliyah

NIM : 09110100

Fak/Jur : Tarbiyah/PAI

Pembimbing : Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M. Pd

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang**

No	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
1.	27 Oktober 2012	Proposal dan Pengajuan BAB I, II, III	1.
2.	16 November 2012	Revisi BAB I, II, III	2.
3.	1 April 2013	Konsultasi BAB I	3.
4.	22 April 2013	Konsultasi BAB I,II,III	4.
5.	20 Mei 2013	Konsultasi Produk Pengembangan	5.
6.	12 Juni 2013	Konsultasi BAB IV	6.
7.	22 Juni 2013	Revisi BAB IV	7.
8.	29 Juni 2013	Konsultasi BAB V	8.
9.	1 Juli 2013	ACC Keseluruhan	9.

Malang, 4 Juli 2013

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196903241996031002

Lampiran 1

Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Materi/Isi Akidah Akhlak Kelas VIII

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
	Kelayakan isi materi					
1	Kesesuaian dengan SK, KD					
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa					
3	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan					
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai islam					
	Kelayakan ilustrasi materi					
5	Gambar video sesuai dengan nilai-nilai islam					
6	Gambar sesuai dengan karakter anak					
7	Pesan video sesuai dengan isi materi					
	Kebahasaan					
8	Keterbacaan tulisan					
9	Kejelasan informasi					
10	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien					

Lampiran 2

Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Desain Media Kelas VIII

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
	Sajian					
1	Kesesuaian pesan dengan materi pelajaran					
2	Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda					
3	Urutan penyajian					
4	Interaktivitas (stimulus dan respon)					
5	Kelengkapan informasi					
6	Mudah penggunaan					
	Kegrafisan					
7	Penggunaan font (jenis dan ukuran)					
8	Layout, tata letak					
9	Tata warna harmonis					
10	Ilustrasi, gambar, foto					
11	Desain tampilan					

Lampiran 3

Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media ajar memudahkan dalam mengajar					
2	Ketepatan penggunaan media ajar					
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan					
4	Kejelasan paparan materi					
5	Kesesuaian antara gambar dan materi					
6	Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi					
7	Kejelasan tugas dan latihan					
8	Kejelasan urutan penyajian materi					
9	Tingkat pemahaman uraian materi					

Lampiran 4

Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan fisik media ajar					
2	Kejelasan petunjuk					
3	Ukuran dan jenis huruf					
4	Kejelasan tujuan pembelajaran					
5	Kejelasan paparan materi					
6	Kesesuaian antara gambar dan materi					
7	Kejelasan tugas dan latihan					
8	Kejelasan rangkuman					
9	Kejelasan urutan penyajian materi					
10	Tingkat pemahaman materi					

Lampiran 5

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Class Control*

No	Nama	Hasil <i>Class Control</i>
1.	Akh Nur Soleh	80
2.	Anggun Retno Sari	80
3.	Anisa Dwi Maharani	90
4.	Anisatul Mukharomah	80
5.	Anita Fauziah	100
6.	Ayunda Purwito Sari Ning Rahayu	100
7.	Azizatur Rohmah	90
8.	Choirul Rizal	80
9.	Deni Satya Raindra Arianto	100
10.	Dini Anggraini	100
11.	Hudan Auladi	80
12.	Intan Kirana Oktavia	100
13.	Irya Sri Astutik	100
14.	Khoirul Fanani	100
15.	Laila Maya Malinda	90
16.	M Fakhrol Ridwan	100
17.	M Zainal Arifin	100
18.	Mochamad Riski M	80
19.	Muhamad Deni	80
20.	Nasikul Amin	100
21.	Risa Kartika Dwi A	100
22.	Santi Diah Safitri	90
23.	Uci Setiawati Lestari	80
24.	Vivi Kurnia Dewi	100

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada Kelas Eksperimen

No.	Nama	Hasil Kelas Eksperimen
1.	Achmad Adib Machfur	80
2.	Achmad Kholili	70
3.	Ahmad Faudin	80
4.	Aninda Putri	70
5.	Bagus Budiharjo	80
6.	Dwi Wahyu Agung .P	90
7.	Eki Ramadhoni Fahmi	80
8.	Lailatus Sa'adah	70
9.	Lisna Amita	60
10.	M Ainul Yaqin	60
11.	M Alif Fajaruddin A	80
12.	Mega Silvia Tri .Y	80
13.	Moch Nur Sholeh	80
14.	Mochamad Saipul A	80
15.	Naviatus Sholikhah	80
16.	Nur Azizatul Khasanah	70
17.	Silvia Dewi Oktaviana	60
18.	Siti Khoiriyah	70
19.	Sri Widayah	70
20.	Vega Nandana Febrianto	90
21.	Vicky Andriyani	60
22.	Zahrotul Azizah	70
23.	Zulfa Faroha Rohmatika	80
24.	M. Rafli Hawari	60