

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUR'AN HADITS  
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X  
MAN KOTA BLITAR**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Nur Fadilah**

**NIM 12110175**



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

**Mei, 2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUR'AN  
HADITS DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
X MAN KOTA BLITAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

**Oleh:**

**Nur Fadilah**

**NIM 12110175**



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

**Mei, 2016**

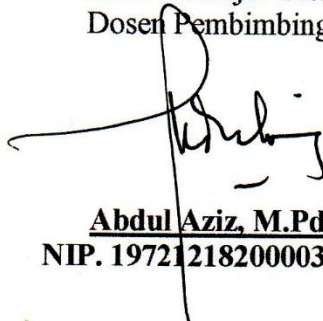
**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUR'AN HADITS  
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN  
KOTA BLITAR**

**SKRIPSI**

Oleh:  
**NUR FADILAH**  
**NIM 12110175**

Telah Disetujui Oleh:  
Dosen Pembimbing



**Abdul Aziz, M.Pd**  
**NIP. 19721218200031002**

Tanggal, 25 Mei 2016

Mengetahui  
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



**Dr. Marno, M.Ag**  
**NIP. 197208222002121001**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUR'AN HADITS DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN KOTA BLITAR

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Fadilah (12110175)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 Juni 2016 dan dinyatakan  
LULUS

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

Panitia Ujian

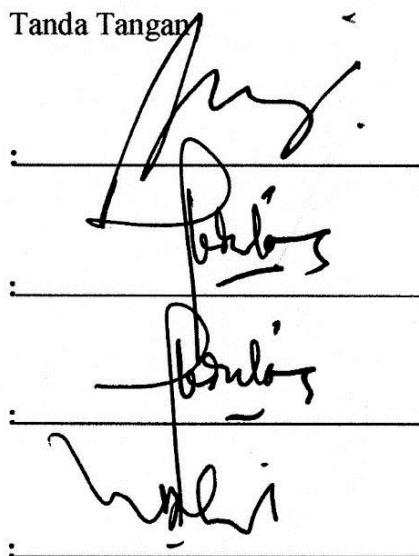
Tanda Tangan

Ketua Sidang  
Mujtahid, M.Ag  
Nip. 19750105 200501 1 003

Sekretaris Sidang  
Abdul Aziz, M.Pd  
Nip. 19721218 200003 1 002

Pembimbing,  
Abdul Aziz, M.Pd  
Nip. 19721218 200003 1 002

Penguji Utama  
Dr. H. Imam Muslimin, M.Ag  
Nip. 19660311 199403 1 007



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maliki Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

## PERSEMBAHAN

*Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, saya haturkan rasa syukur dan terimakasih kepada:*

*Ibunda dan Ayahanda tercinta (Istianah & Usman) serta kakak dan adik yang telah memberikan dukungan moral maupun materil serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan ini.*

*Bapak dan Ibu guru, yang selama ini telah tulus dan ikhlas membimbing dan memberikan ilmu yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi pribadi yang lebih baik,*

*Sahabat dan Teman Tersayang, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah terukir selama ini.*

*Keluarga besar Lombok, Umi (Hj. Umi Lilik Trisnawati), Abi (Drs. H. Burhanudin, M.Si) yang telah memberikan support dan doa yang senantiasa dipanjatkan untuk kesuksesan dan keberhasilan ini.*

*Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk semua orang yang saya sayangi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiin.*

## MOTTO

عَنْ جَابِرٍ، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

*“Jabir radhiyallahu ‘anhuma bercerita bahwa Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: “Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi sesama.”*

Abdul Aziz, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nur Fadilah

Malang, 25 Mei 2016

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Fadilah

NIM : 12110175

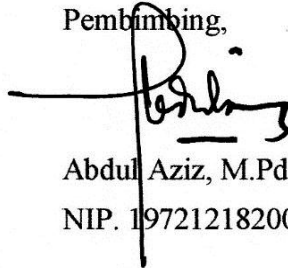
Jurusan : PAI

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Dengan Menggunakan Adobe Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XMAN Kota Blitar*

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



Abdul Aziz, M.Pd

NIP. 197212182000031002

## 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 25 Mei 2016



Nur Fadilah



## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadits Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Kota Blitar”. Shalawat serta salam, semoga tetap tercurahkan kepada junjungan baginda Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran, untuk seluruh umat manusia, yang kita harapkan syafaatnya di akhirat kelak.

Pada kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati penulis haturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si. selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Marno, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam yang juga memberikan izin dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Abdul Aziz, M.Pd. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan pengarahan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I. selaku dosen ahli desain media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi/penilaian dan saran demi perbaikan produk pengembangan media pembelajaran ini.
6. Bapak Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc, M.A. selaku dosen ahli materi/isi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi/penilaian dan saran demi perbaikan produk pengembangan media pembelajaran ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh studi di kampus ini.
8. Bapak Drs. H. Khusnul Khuluk, M.Pd. selaku Kepala Sekolah MAN Kota Blitar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MAN Kota Blitar.
9. Ibu Dra. Fathul Munifah, selaku guru mata pelajaran Qur'an Hadits di MAN Kota Blitar yang banyak meluangkan waktu untuk berdiskusi dan memberikan masukan-masukan terkait pembelajaran.
10. Ayahanda Usman dan Ibunda Istianah yang selalu mendoakan disetiap waktu, semoga Allah SWT selalu menjaga kalian berdua.

11. Teman-teman seperjuangan, Mahasiswa Pendidikan Agama Islam yang telah berjuang bersama selama empat tahun. Keceriaan, canda dan tawa, motivasi, dan pelajaran dari kalian tak akan pernah terlupakan.
12. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi terwujudnya karya yang lebih baik di masa mendatang. Sebagai ungkapan terima kasih, penulis hanya mampu berdo'a, semoga amal baik Bapak/Ibu akan diberikan balasan yang setimpal oleh Allah SWT.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya. Amiin Ya Robbal'Alamin

Malang, 25 Mei 2016

Penulis

Nur Fadilah

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase Rata-rata..	54
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Desain Media Terhadap Media Pembelajaran <i>Adobe Flash</i> .....	64
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran.....	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Mata Pelajaran Qur'an Hadits .....	66
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Isi/Materi Mata Pelajaran Qur'an Hadits .....	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Qur'an Hadits .....	69
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Quran Hadits.....	70
Tabel 4.7 Uji Skala Kecil.....	71
Tabel 4.8 Daftar Responden Uji Skala Kecil.....	72
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Siswa Kelas X MIA 4 MAN Kota Blitar Terhadap Efektifitas dan Kemenarikan Media Pembelajaran .....	74
Tabel 4.10 Nilai Siswa Kelas X MIA 4 Sebagai Kelas Eksperimen .....	76
Tabel 4.11 Nilai Siswa Kelas X MIA 3 Sebagai Kelas Kontrol .....	77
Tabel 4.12 Perhitungan Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	78
Tabel 4.13 Rata-Rata Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	99
Tabel 4.14 Revisi Produk Pengembangan .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Menurut <i>Borg and Gall</i> ...	44
Gambar 4.1 Halaman Pembuka/Intro Media .....	57
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama .....	57
Gambar 4.3 Halaman Kompetensi .....	58
Gambar 4.4 Halaman Materi.....	59
Gambar 4.5 Halaman Evaluasi.....	60
Gambar 4.6 Halaman Video.....	61
Gambar 4.7 Petunjuk Penggunaan .....	61
Gambar 4.8 Halaman Referensi .....	62
Gambar 4.9 Profil Pengembang .....	62

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I	: Bukti Konsultasi
Lampiran II	: Surat Izin Penelitian
Lampiran III	: Surat Keterangan Penelitian
Lampiran IV	: Silabus Qur'an Hadits Kelas X MA
Lampiran V	: RPP Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah
Lampiran VI	: Identitas Subyek Validator dan Subyek Uji Coba Produk
Lampiran VII	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain
Lampiran VIII	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
Lampiran IX	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran X	: Hasil Instrumen Penilaian/Tanggapan Siswa
Lampiran XI	: Soal Pre-Test
Lampiran XII	: Soal Post-Test
Lampiran XIII	: Nilai Pre-Test dan Post-Test
Lampiran XIV	: Buku Panduan Media Pembelajaran
Lampiran XV	: Sebaran Item Soal
Lampiran XVI	: Sebaran Item Pertanyaan Berdasarkan Teori Thorn
Lampiran XVII	: Dokumentasi
Lampiran XVIII	: Biodata Mahasiswa :

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Pengembangan .....	10
D. Manfaat Pengembangan .....	11
E. Ruang Lingkup Pengembangan .....	11
F. Spesifikasi Produk.....	12
G. Originalitas Penelitian .....	12

H. Defenisi Operasional.....	14
I. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	17
1. Defenisi Media Pembelajaran .....	18
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	20
4. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	21
B. <i>Adobe Flash</i> .....	23
C. Karakteristik Qur'an Hadits .....	24
1. Pengertian Qur'an Hadits.....	24
2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Qur'an Hadits.....	26
3. Tinjauan Materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah .....	27
D. Hasil Belajar .....	35
1. Pengertian Hasil Belajar.....	35
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Model Pengembangan.....	41
C. Prosedur Pengembangan .....	44
D. Uji Coba Produk.....	49
1. Desain Uji Coba .....	49
2. Subyek Uji Coba .....	50



3. Jenis Data .....	50
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	51
5. Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>56</b>
A. Penyajian Data .....	56
1. Deskripsi Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Kelas X Dengan Menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	56
2. Hasil Tingkat Kemenarikan Produk Media Pembelajaran.....	73
3. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan.....	76
B. Analisa Data .....	81
1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Kelas X Dengan Menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	81
2. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Kelas X Dengan Menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	97
3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Kota Blitar	99
C. Revisi Produk Pengembangan.....	100
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran-Saran .....	104
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## ABSTRAK

Fadilah, Nur. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Dengan Menggunakan Adobe Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Kota Blitar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Abdul Aziz, M.Pd.

---

Kegiatan pembelajaran Qur'an Hadits pada kelas X MAN Kota Blitar masih belum cukup optimal, hal ini dikarenakan oleh Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran Qur'an Hadits saat mengajar di kelas adalah metode ceramah disertai mencatat. Pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan metode ceramah disertai mencatat ini masih berlangsung satu arah karena kegiatan terpusat pada guru.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menjabarkan desain produk media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar. (2) Mendeskripsikan tingkat kemenarikan produk media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar. (3) Mendeskripsikan efektivitas hasil pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan prosedur penelitian yang dilakukan dalam 10 tahapan sesuai dengan model penelitian pengembangan yang diadaptasi oleh peneliti, yaitu model pengembangan *Borg and Gall*. Validator dalam penelitian ini adalah satu orang ahli desain media pembelajaran, satu ahli isi/materi Qur'an Hadits, Guru mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X di MAN Kota Blitar, dan uji coba skala kecil yang diwakili oleh 6 responden. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan angket dan tes. Analisis yang digunakan adalah analisis isi, deskriptif dan uji T.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah (1) Media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *adobe flash* pada materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah yang berupa CD interaktif yang disertai dengan buku pedoman pemakaian. (2) Berdasarkan penilaian ahli desain media menyatakan bahwa media pembelajaran sebesar 91,25% valid, ahli isi/ materi mata pelajaran Qur'an Hadits sebesar 94% valid, ahli pembelajaran Quran Hadits sebesar 92,5% valid, uji coba lapangan sebesar 86% valid dan berdasarkan uji kemenarikan produk sebesar 94,6% yang artinya media pembelajaran sangat efektif dan menarik. (3) Media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang telah dikembangkan terbukti secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar yang dapat dilihat pada rerata hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $72,16 < 90,66$ . Berdasarkan perhitungan uji T didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $9,421 > 2,045$  artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Pembelajaran, Adobe Flash, Hasil Belajar*

## ABSTRACT

Fadilah Nur. 2016. Development of Media Education Qur'an Hadith by Using Adobe Flash to Improve Learning Outcomes Class X MAN Blitar City. Thesis, Department of Islamic Religious Education, Faculty of Science and Teaching of MT, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Abdul Aziz, M.Pd.

---

Qur'an Hadith learning activities in class X MAN Blitar City is still not quite optimal, it is because the learning method used by the subject teachers Qur'an Hadith while teaching in the class is a lecture accompanied by notes. Learning Qur'an Hadith by using the lecture method with this record is still ongoing in one direction for activities centered on the teacher.

The purpose of this study were (1) Describe the product design Qur'an Hadith instructional media using Adobe Flash in improving student learning outcomes in class X MAN Blitar City. (2) Describe the level of attractiveness of the product Qur'an Hadith instructional media using Adobe Flash in improving student learning outcomes in class X MAN Blitar City. (3) Describe the effectiveness of learning outcomes Qur'an Hadith using Adobe Flash learning media in improving student learning outcomes in class X MAN Blitar City.

This study uses research methods development with research procedure done in 10 stages in accordance with the development research model was adapted by researchers, namely the development model Borg and Gall. Validator in this study is one of the experts in instructional media design, an expert in the content / materials Qur'an Hadith, Master Qur'an Hadith subjects in class X MAN Kota Blitar, and small-scale trials are represented by six respondents. In collecting the data, researchers used questionnaires and tests. The analysis used is content analysis, descriptive and test T.

The results of the research are the development of (1) Media Learning Qur'an Hadith using adobe flash on the material beauty of Ikhlas In Worshipping in the form of interactive CD accompanied by the use of the guidebook. (2) Based on the expert assessment states that the media design learning media by 91.25% valid, expert content / subject matter Qur'an hadith by 94% valid, Hadith Quran learning experts 92,5% valid, field trials of 86% valid and by testing the attractiveness of the product of 94.6%, which means the media is very effective and interesting learning. (3) Media adobe flash-based learning that has been developed proven to significantly improve student learning outcomes in class X MAN Kota Blitar which can be seen in the average post-test results of the experimental class and control class that is  $72.16 < 90.66$ . Based on test calculations showed  $t_{count} > t_{table}$  or  $9.421 > 2.045$  means that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords: Development of Learning Media, Adobe Flash, Learning Outcomes**

## ملخص

نورفضيلة ٢٠١٦، تطوير الوسائل التعليمية في تدريس المادة القرآن الشريف والحديث النبوي باستخدام البرنامج أدوبي فلاس لأجل رفع درجات الطلاب المستوى العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة بليتار، بحث علمي بكلية التربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية في مدينة مالانج.

مشرف البحث: عبد العزيز، ماجيستر التربية

وجدنا أنا التدريس لمادة القرآن والحديث في المستوى العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية بليتار لم يكن ناجحاً. وذلك لعدة أسباب منها: طريقة التدريس التي قام بها المدرسون لتلك المادة هي المحاضرة وتكليف الطلاب بكتابة المادة ونسخها. فهذه الطريقة يكون الدرس مركزاً إلى المدرس دون مشاركة الطلاب.

فهدف هذا البحث هو (١) عرض تصميم الوسائل التعليمية لمادة القرآن والحديث باستخدام البرنامج أدوبي فلاس لرفع درجات الطلاب بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة بليتار. (٢) بيان مدى جاذبة الوسائل التعليمية لمادة القرآن والحديث باستخدام أدوبي فلاس لرفع درجات الطلاب بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة بليتار. (٣) بيان مدى فعالية التدريس ونجاحه لمادة القرآن والحديث باستخدام الوسائل التعليمية أدوبي فلاس لرفع درجات الطلاب المستوى العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة بليتار.

اعتمد هذه الدراسة على منهج الاستكشاف للتطوير ونوزعه إلى عشر مراحل التي تناسب نموذج التطوير للبورج والجال (*borg and gall*) وهو المنهج الذي اختارته الباحثة. قام بمراجعة هذه الدراسة المتخصص في تصميم الوسائل التعليمية، والمتخصص في مادة القرآن والحديث ومدرس المادة القرآن والحديث للمستوى العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة بليتار، وتمت التجربة مع المجموعة تتكون من ٦ أشخاص. استخدمت الباحثة الاستبانة والاختبار لجمع المعلومات. واستعملت تحليل المضمون، وتحليل الوصف والاختبار (T).

والنتيجة لهذه دراسة التطوير هي: (١) الوسائل التعليمية لمادة القرآن والحديث باستخدام أدوبي فلاس في الموضوع أهمية الإخلاص في العبادة وهي عبارة عن القرص (*cd interactive*) مع دليل المستخدم. (٢) بناءً على تقييم المتخصص في تصميم الوسائل التعليمية يصل مدى صحته الوسائل إلى ٩١%، ويصل تقييم المتخصص في مادة القرآن والحديث إلى ٩٤%، والمتخصص في تدريس القرآن والحديث يصل تقييمه إلى ٩٢.٥%، وتصل صحة التجربة الميدانية إلى ٨٦%، يكون تقييم جذابة منتج التصميم في حدود ٩٤%، وتعني هذه كلها أن التدريس يكون فعالاً وجذاباً. (٣) الوسائل التعليمية باستخدام أدوبي فلاس التي تم تطويرها نجحت بشكل كبير في رفع درجات الطلاب المستوى العاشر بمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة بليتار، ويؤكد ذلك معدل نتائج اختبار الفصل التجريبي والفصل التحكيمي وهو:  $72,16 > 90,66$ . وباعتبار الاختار (T) نحصل على نتيجة  $T < T$  للحساب أو ما يعادل  $2,045 < 9,421$  معناه  $H_1$  مقبول و  $H_0$  مردود.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل التعليمية، أدوبي فلاس، منتج التدريس

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan atau pedagogi adalah kegiatan membimbing anak manusia menuju pada kedewasaan dan kemandirian.<sup>1</sup> Sedangkan ada pendapat lain yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksudnya ialah bahwa pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik agar sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup yang setinggi-tingginya. Hal ini sejalan dengan pendapat seorang ahli pendidikan yang mengungkapkan bahwa pendidikan ialah suatu proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik terhadap suatu proses perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, yang tujuannya agar kepribadian peserta didik terbentuk dengan sangat unggul. Kepribadian yang dimaksud ini bermakna cukup dalam yaitu pribadi yang tidak hanya pintar, pandai secara akademis saja, akan tetapi baik juga secara karakter.<sup>2</sup>

Pendidikan memiliki beberapa fungsi dalam kehidupan, Fungsi utama sebuah pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian serta peradapan yang bermartabat dalam

---

<sup>1</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Mendidik Teoritis: Apakah Pendidikan Masih Diperlukan?*, (Bandung: CV.Mandar Maju, 1992), hlm.22

<sup>2</sup> Ahmad D. Marimba, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Alma'arif,1980), cet. Ke-4, hlm.19

hidup dan kehidupan atau dengan kata lain pendidikan berfungsi memanusiasikan manusia agar menjadi manusia yang benar sesuai dengan Norma yang dijadikan landasannya. Sebagai mana yang terdapat dalam Al-Qur'an yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan memiliki peranan penting dalam kehidupan, dan Allah telah menjanjikan untuk meninggikan orang-orang yang beriman dan ilmu pengetahuan. Hal ini terdapat pada potongan Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

...يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

Artinya: ... "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan."... (QS.Al-Mujadalah: 11)

UU SPN tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>3</sup>

Dalam mewujudkan Tujuan dan Fungsi Pendidikan tersebut, pendidikan agama Islam di sekolah memegang peranan yang sangat penting. Salah satu ungkapan fisikawan terkenal, Albert Einstein adalah: "*science without religion is blind, religion without science is lame*" (ilmu tanpa agama buta, agama tanpa ilmu lumpuh). Seorang Einstein menyadari bahwa antara ilmu dan agama memiliki kaitan yang erat dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Salah satu mata pelajaran PAI yang penting adalah al-Qur'an Hadits.

---

<sup>3</sup> UU SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 pasal 3

Al- Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah merupakan peningkatan dari jenjang sebelumnya. Secara substansial, mata pelajaran al-Qur'an Hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam al-Qur'an Hadits sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran al- Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Aliyah bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap al-Qur'an dan al-Hadits.
2. Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an Hadits sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.
3. Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan al-Qur'an dan al- Hadits yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang al-Qur'an dan Hadits.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Qur'an Hadis seperti yang telah disebutkan sebelumnya memerlukan berbagai komponen, salah satunya adalah terciptanya lingkungan belajar yang efektif dan komunikatif. Hal ini dapat tercipta dengan metodologi pengajaran. Metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pembelajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yaitu metode pengajaran dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar.



Dengan demikian, media pengajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>4</sup> Media pengajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang memudahkan seorang guru dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam pembelajaran dengan berbagai metode yang ada sehingga memfungsikan kualitas pembelajaran menjadi lebih tinggi, kemudian yang diinginkan dalam pengajaran tersebut dapat dicapai secara optimal sebagaimana ditegaskan bahwa “media pengajaran dapat mempertinggi pembelajaran siswa dan pengajaran yang ada pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.”

Seiring dengan berkembangnya IPTEK, manusia dapat melakukan berbagai kegiatannya dengan mudah. Seperti yang kerap kita jumpai dalam kehidupannya sehari-hari manusia hampir tidak bisa lepas dari teknologi, seorang dosen kalau pergi kekampus tidak lupa membawa Laptop, di sebagian besar sekolah telah menggunakan LCD, setiap orang selalu berdampingan dengan *Hand Phone*, contoh diatas merupakan sebagian kecil dari pengaruh perkembangan yang ditimbulkan oleh IPTEK terhadap kehidupan manusia.

Akan tetapi bersumber dari pengamatan yang dilakukan di MAN Kota Blitar, salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mata

---

<sup>4</sup> Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002), hlm.11

pelajaran Qur'an Hadits saat mengajar di kelas adalah metode ceramah disertai mencatat. Pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan metode ceramah disertai mencatat ini masih berlangsung satu arah karena kegiatan terpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa yang belum jelas tidak terdeteksi oleh guru. Ketika diberi kesempatan untuk bertanya hanya sedikit siswa yang melakukannya. Hal ini karena siswa takut atau bingung mengenai apa yang mau ditanyakan. Selain itu siswa kurang terlatih dalam mengembangkan ide-idenya dalam memecahkan masalah. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat, dimana dalam proses belajar mengajar guru hendaknya memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, karena dengan keaktifan ini siswa dapat lebih memahami, mendalami dari pengalaman yang ia peroleh dengan keaktifannya.

Pentingnya penggunaan media sebagai sarana mempermudah proses pembelajaran sudah dilakukan sejak masa nabi Muhammad SAW, hal ini tergambar dari hadits berikut:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا  
وَحَطَّ خَطًّا فِي الْوَسَطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَحَطَّ خُطُّهَا صِغَارًا إِلَى هَذَا، مَرَّتَيْنِ  
الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسَطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ،  
وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ  
فَإِنَّ أَخْطَاهُ هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَاهُ الْخُطُّ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ،  
هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخارى)

*Artinya:*

*“Nabi Muhammad S.A.W membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan*

*keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda: “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”(HR. Bukhari)*

Beliau menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Lewat visualisasi gambar ini, Rasulullah SAW. menjelaskan di hadapan para sahabatnya, bagaimana manusia dengan cita-cita dan keinginan-keinginannya yang luas dan banyak, bisa terhalang dengan kedatangan ajal, penyakit-penyakit, atau usia tua. Dengan tujuan memberi nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian.

Dari penjelasan mengenai isi kandungan hadits di atas, disitu dikisahkan tentang Rasulullah SAW menggambar persegi empat dan membuat garis-garis lurus ketika beliau menyampaikan ajarannya kepada para sahabat-sahabatnya. Hal ini berarti Rasulullah menggunakan sarana gambar-gambar tersebut untuk memberi gambaran perumpamaan dan

mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya. Jika memiliki kita korelasikan dengan dunia pendidikan, hadits tersebut berkaitan dengan salah satu komponen dalam pendidikan yakni media pembelajaran.

Oleh sebab itu sebagai pendidik sudah sepatutnya dapat memilih dan menggunakan media yang tepat untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa bentuk stimulus yang akan membuat proses pembelajaran berjalan secara optimal, maka dari itu jika kemajuan Teknologi semacam ini diimplikasikan kepada dunia pendidikan tentu akan dapat bermanfaat menciptakan metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak dengan mudah. Mengingat fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.<sup>5</sup>

Perlu diketahui bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan.<sup>6</sup> Gagne mengklasifikasi media menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.<sup>7</sup> Dengan memahami klasifikasi media pembelajaran guru akan mudah dalam melakukan pemilihan media

---

<sup>5</sup> Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *op.cit.*, hlm.21

<sup>6</sup> Musfiqon, *Pengembangan media dan sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm.186

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.18

yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk menajpai suatu tujuan tertentu. Multimedia dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengataasi keragaman siswa dalam satu kelas, karena setiap siswa memiliki modalitas belajar yang berbeda. Sebagian besar siswa modalitas belajarnya cenderung audio, ada yang cenderung visual dan sebagian lainnya kinestetik.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.<sup>8</sup>

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan dengan tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa. Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif dibandingkan media yang lain adalah sebagai berikut:<sup>9</sup>

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.

Dengan bantuan multimedia maka dapat ditampilkan benda-benda seperti kuman, bakteri, elektron, dll. dengan demikian benda-benda tersebut akan mudah dipahami oleh siswa.

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm.51

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm.52

2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah. Dengan demikian kita dapat menyajikan benda-benda seperti gedung, gajah, gunung, candi, rumah, dll. Sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara riil melalui gambar, *movie* atau animasi.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat. Adanya kemampuan ini maka guru dapat menyajikan melalui gambar animasi atau movie tentang susunan atom, sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet-planer, berkembangnya bunga, dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Dengan kemampuan ini maka guru dapat menyajikan peristiwa-peristiwa yang berbahaya seperti ledakan bom, peluncuran roket, letusan gunung berapi, kebakaran, binatang buas, racun, dll.
5. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan memperhatikan pemaparan tersebut, maka diusulkanlah sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadits Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Kota Blitar”**. Produk penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran Qur’an Hadits di MA.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah desain produk media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar?
2. Bagaimanakah tingkat kemenarikan produk media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar?
3. Apakah pengembangan media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X MAN Kota Blitar.

Adapun tujuan penelitian khususnya adalah:

1. Menjabarkan desain produk media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar.

2. Mendeskripsikan tingkat kemenarikan produk media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar.
3. Mendeskripsikan efektivitas hasil pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

1. Peserta didik, agar dapat termotivasi sehingga mereka dapat belajar dengan hasil yang optimal.
2. Para pendidik, agar dapat menggunakan karya ini sebagai alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi, khususnya pendidik yang membimbing mata pelajaran Qur'an Hadits.
3. Lembaga pendidikan, khususnya untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.
4. Para pembaca, diharapkan dapat memahami dan bermanfaat sebagai bahan pedoman dalam kegiatan pendidikan, terutama mata pelajaran Qur'an Hadits.
5. Peneliti, dapat mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif.

#### **E. Ruang Lingkup Pengembangan**

Adapun ruang lingkup penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar menggunakan *Software Adobe Flash CS3* dalam



meningkatkan hasil belajar Qur'an Hadits pada siswa kelas X MAN Kota Blitar. Materi pelajaran dalam media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan adalah bab Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah.

#### F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Flash CS3*.
2. Produk ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) interaktif yang disertai dengan buku petunjuk penggunaan media interaktif untuk siswa.

#### G. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian, peneliti melakukan kajian pada beberapa skripsi terdahulu di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tentang pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan media pembelajaran dengan beberapa perbedaan dan persamaan yang menyertai, adapun perbedaannya dengan penelitian ini dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Perbedaan, Persamaan Dan Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal /Dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Novi Lailatur Rohmah, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan produk media pembelajaran.</li> <li>• Metode penelitiannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran IPA materi pokok</li> </ul>	Berdasarkan karakteristik pengembangan , peneliti mengembangkan media

	Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MN Bulusari Gempol Kabupaten Pasuruan, Skripsi, 2015	mengacu pada model <i>Borg and Gall</i>	perubahan lingkungan Kelas IV MN Bulusari Gempol Kabupaten Pasuruan	pembelajaran berbasis <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran Qur'an Hadits pada materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah
2	Choerul Anwar Badrut Tamam, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat Berbantuan Computer Untuk Siswa Kelas IV SD/MI, Skripsi, 2013	Mengembangkan produk media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode penelitiannya mengacu pada model Alessi dan Trollip</li> <li>• Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran Matematika materi pokok perkalian bilangan bulat Kelas IV SD/MI</li> </ul>	dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan output berupa <i>compact disk</i> (CD) interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam belajar.
3	Galuh Kartika Sari, Pengembangan Media Pembelajaran CAI (Computer Assisted Instruction) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Alat Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Agama Islam Ngronggot Kabupaten Nganjuk, Skripsi, 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan produk media pembelajaran.</li> <li>• Untuk meningkatkan hasil belajar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis CAI</li> <li>• Metode penelitiannya mengacu pada model Dick and Carry</li> <li>• Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran IPA materi Alat Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Agama Islam</li> </ul>	

			Ngronggot Kabupaten Nganjuk	
4	Alien Amalia, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlah Dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII Di MTS.N Tumpang, Sripsi 2013	Mengembangkan produk media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan macromedia flash dalam pengembangan media pembelajaran.</li> <li>• Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di Mtsn tumpang</li> </ul>	
5	Latifatul Jannah, Pengembangan Bahan Ajar IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Struktur Dan Bagian Fungsitumbuhan Siswa Kelas IV Berbasis Multimedia Interaktif Di SD Negeri Ponggok 04 Blitar, Skripsi 2013.	Berbasis Multimedia Interaktif	Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri Ponggok 04 Blitar.	

## H. Defenisi Operasional

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam penelitian pengembangan ini, berikut dijelaskan terlebih dahulu kata kunci yang terdapat dalam pembahasan. Kata kunci tersebut antara lain: pengembangan, media pembelajaran, hasil belajar dan *adobe flash*.

1. Pengembangan Media Pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media.<sup>10</sup>
2. Media Pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.<sup>11</sup>
3. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
4. *Adobe Flash* adalah *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis.

## I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian pustaka, berisi tinjauan teoritis dari penelitian ini.

---

<sup>10</sup> Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Pers,2002), hlm.135

<sup>11</sup> Musfiqon, *Pengembangan media dan sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm.28

- Bab III : Metode penelitian, Bab ini memaparkan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba (desain, subyek, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data).
- Bab IV : Hasil Pengembangan, berisi tentang paparan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar.
- Bab V : Penutup, berisi kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media.<sup>12</sup> Pengembangan media ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali media yang telah diterapkan agar lebih sempurna.<sup>13</sup> Terdapat beberapa macam metode yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Metode Penelitian dan Pengembangan cocok untuk digunakan dalam penelitian implementasi dan pengembangan media pembelajaran. Bidang penelitian akademik, penelitian professional, penelitian intitusional, penelitian yang dilakukan mahasiswa dalam pembuatan skripsi, tesis, atau disertasi.

Penelitian yang dilakukan oleh orang yang berprofesi sebagai peneliti bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru dan bertujuan untuk mendapatkan informasi guna pengembangan suatu lembaga. Penelitian dan pengembangan jika ditinjau dari segi proses, adalah suatu “jembatan” yang menghubungkan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

---

<sup>12</sup> Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *op.cit.*, hlm.135

<sup>13</sup> Musfiqon, *Pengembangan media dan sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm.162

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran ini, Arief S. Sadiman, dkk. mengemukakan urutan langkah-langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut:<sup>14</sup>

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- 2) Merumuskan tujuan *instruksional (instructional Objective)* 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.

### **1. Defenisi Media Pembelajaran**

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *op.cit*, hlm.136

<sup>15</sup> Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *op.cit*, hlm.11

*Gerlach & Ely*, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>16</sup> Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. *Gagne* menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menstimulusnya untuk belajar, sementara itu *Briggs* berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>17</sup>

Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Pustaka, 2002), hlm.3

<sup>17</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada cetakan keempat, 1996)

<sup>18</sup> Musfiqon, *op.cit.*, hlm.28



## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).<sup>19</sup> Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Menurut Benni Agus Pribadi, Media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:<sup>20</sup>

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru;
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit);
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan);
- d. Semua indra siswa dapat diaktifkan;
- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

## 3. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;

---

<sup>19</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.8

<sup>20</sup> Musfiqon, *op.cit.*, hlm.33

3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

#### **4. Klasifikasi Media Pembelajaran**

*Gagne & Briggs* mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi *Leshin*, dkk. yaitu:

##### a) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

b) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c) Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d) Media berbasis audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, televisi.

e) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai

manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

### **B. Adobe Flash**

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *flash*, dulunya bernama "*Macromedia Flash*", merupakan *software* multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh macromedia, tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*.<sup>21</sup> *Adobe Flash* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash CS3* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks.

---

<sup>21</sup> Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm. 1

Ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *Adobe Flash*, diantaranya adalah pengguna *adobe flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan adegan animasi yang dikehendaki, disamping itu *adobe flash* menghasilkan file yang berukuran kecil, mampu menghasilkan file bertipe (ekstensi) FLA yang bersifat fleksible, karena dapat dikonversi menjadi file bertipe *swf, html, jpg, png, exe, mov*.

*Adobe Flash* merupakan versi terbaru dari pendahulunya yaitu *macromedia Flash Profesional 8*. Penggunaan *Adobe Flash* sebagai software untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya.<sup>22</sup> *Flash* tidak hanya menggabungkan elemen multimedia dengan *Action Script*, *flash* juga mempunyai kemampuan dalam membuat *interaktif scripting*.

### C. Karakteristik Qur'an Hadits

#### 1. Pengertian Qur'an Hadits

Pendidikan agama Islam ialah “usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional”.<sup>23</sup> Dalam hal ini

---

<sup>22</sup> Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm.60

<sup>23</sup> Muhaimin, Et. el, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung :PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 75-76

pendidikan agama mengembangkan kemampuansiswa untuk memperteguh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia / berbudi pekerti luhur dan menghormati penganut lainnya.

Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits termasuk di dalam rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana tujuan dan fungsi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tidak jauh dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peran dan efektivitas pendidikan agama di madrasah sebagai landasan pengembangan spiritual untuk kesejahteraan masyarakat. Pendidikan Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah sebagai bagian yang penting dari pendidikan agama, memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian peserta didik, tetapi secara substansial mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan nilai-nilai agama sebagai terkandung dalam Al- Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Al-Qur'ah Hadits merupakan unsur mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Madrasah Aliyah yang memiliki fungsi agar peserta didik memahami Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran agama Islam dan mengamalkan isi pandangannya sebagai petunjuk dan landasan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>24</sup>

## **2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Qur'an Hadits**

---

<sup>24</sup> Departemen Agama, *Standar Kompetensi*, ( Jakarta: 2004), hlm.4

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits mempunyai tujuan dan fungsi, dan tujuan itu sendiri agar peserta didik bergairah untuk membaca Al-Qur'an dan Al-Hadits dengan baik dan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai yang terkandung di dalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupannya. Sedangkan fungsi dari mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits pada madrasah memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. **Pengembangan**, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik dalam meyakini kebenaran ajaran Islam yang telah mulai dilaksanakan dalam lingkungan keluarga maupun jenjang pendidikan sebelumnya.
- b. **Perbaikan**, yaitu memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran Islam peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- c. **Pencegahan**, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungan atau budaya lain yang dapat membahayakan diri peserta didik dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt.

- d. *Pembiasaan*, yaitu menjadikan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadits sebagai petunjuk dan pedoman bagi peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.<sup>25</sup>

### 3. Tinjauan Materi Indahya Ikhlas Dalam Beribadah di Kelas X MA

Tingkat kompetensi dan Ruang lingkup materi AlQur'an dan Hadits kelas X semester 2 (dua) MA yang tertuang pada standar isi kurikulum 2013 (Permendikbud No.64 tahun.2013) dan dijadikan bahan penelitian ini adalah pada tema “Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah”

Tema Indahya Ikhlas Dalam Beribadah adalah bertujuan agar memiliki sikap ikhlas dalam beribadah sebagai implemantasi dari pemahaman ayat-ayat al-Qur'an tentang keikhlasan dalam beribadah. Berikut adalah rangkuman materi tentang Indahya Ikhlas Dalam Beribadah yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran:

#### a. QS. al-an'am [6] ayat 162-163

- 1) Lafaz ayat

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ لَا شَرِيكَ لَهُ وَبِذَلِكَ أُمِرْتُ وَأَنَا أَوَّلُ الْمُسْلِمِينَ

- 2) Terjemah

---

<sup>25</sup> Departemen Agama, *Standar* ....., hlm.5



*162. Katakanlah (Muhammad), «Sesungguhnya salatku, ibadahku, hidupku dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan seluruh alam, 163. tidak ada sekutu bagi-Nya; dan demikianlah yang diperintahkan kepadaku dan aku adalah orang yang pertama-tama berserah diri (muslim).» (QS. al-An'am [6]: 162 – 163)*

### 3) Penjelasan Ayat

Surah al-An'am ayat 162-163 merupakan surat yang ke-6, terdiri atas 165 ayat, surah ini termasuk surah *Makiyyah* karena diturunkan sebelum hijrah Rasulullah SAW. ke Madinah. Al-An'am artinya binatang ternak. Hal ini berkaitan dengan kebiasaan orang yang menganggap bahwa binatang ternak dapat dipergunakan untuk mendekati diri kepada tuhan. Selain itu, dalam surat ini disebutkan tentang hukum binatang ternak. Isi pokok kandungan surat al-An'am adalah tentang keimanan, hukum, kisah kisah. Adapun kandungan surat al-An'am ayat 162-163 adalah kewajiban manusia untuk beribadah kepada Allah Swt. secara ikhlas. Ikhlas berarti melaksanakan perbuatan semata mata untuk mendapatkan rida Allah Swt. tidak bercampur dengan hal-hal lain. Dalam menjalankan ibadah, seseorang tersebut tidak memasukkan unsur unsur yang dapat mengurangi nilai ibadah, misalnya riya', karena riya' walaupun sedikit akan mengurangi nilai

ibadah tersebut dan tidak dapat dikatakan ikhlas. Surat ini merupakan pernyataan komitmen manusia dengan Allah Swt. yang merupakan pernyataan sikap, baik hidup maupun mati semata-mata untuk mendapatkan rida dari-Nya. Orang ikhlas banyak memperoleh manfaat dalam kehidupannya, misalnya, kesulitan hidupnya dapat terbantu oleh ibadah yang diterima oleh Allah Swt.

Secara garis besar kandungan QS. al-An'am [6] ayat 162-163 dapat disimpulkan:

- a) Perintah Allah pada umat-Nya untuk berkeyakinan bahwa shalatnya, hidupnya, dan matinya hanyalah semata mata untuk Allah.
- b) Allah Swt., adalah Tuhan semesta alam, tidak ada sekutu bagi-Nya.
- c) Perintah Allah pada umat manusia untuk ikhlas dalam berkeyakinan, beribadah, beramal, dan menjadi orang pertama dalam kaumnya yang berserah diri kepada-Nya.
- d) Senantiasa beramal shaleh dan menjauhkan segala larangan larangan Allah, agar selamat di dunia dan akhirat.

**b. QS. al-Bayyinah [98] ayat 5**

## 1) Lafaz ayat

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا  
الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ وَذَلِكَ دِينُ الْقَيِّمَةِ

## 2) Terjemahan ayat

*“Padahal mereka hanya diperintah menyembah Allah dengan ikhlas menaati-Nya semata-mata karena (menjalankan) agama, dan juga agar melaksanakan salat dan menunaikan zakat; dan yang demikian itulah agama yang lurus (benar).” (QS. al-Bayyinah [98]: 5)*

## 3) Penjelasan ayat

Adapun kandungan surat Al Bayyinah [98] ayat 5 adalah sebagai berikut:

- a) Perintah untuk beribadah kepada Allah Swt., dan menaati ajaran Allah dengan lurus (tidak bercampur dengan *riya'*, *bid'ah* maupun syirik).
- b) Seseorang yang melaksanakan ibadah, tetapi masih mempercayai adanya kekuatan selain Allah, seperti mempercayai dukun atau benda-benda yang dianggap keramat maka orang tersebut dikatakan *musyrik*.
- c) Sebagai seorang Muslim, wajib hukumnya untuk mendirikan shalat lima waktu dalam sehari semalam, shalat ini sangat besar

artinya, karena merupakan tiang agama, dan ibadah yang pertama dihisab di akhirat.

- d) Perintah untuk menunaikan zakat. Oleh karena itu, dalam setiap harta ada hak Allah yang harus dikeluarkan untuk orang yang berhak menerimanya. Zakat berfungsi untuk menyucikan harta dan menumbuhkembangkannya.

Dari segi bentuknya, ibadah dibedakan menjadi 5, yaitu:

- a) Ibadah *qauliyah* (ucapan), seperti membaca al-Qur'an, berdo'a dan berkikir.
- b) Ibadah *jismaniyah* (fisik), seperti berpuasa dan menolong orang.
- c) Ibadah *maliyah* (melibatkan harta), seperti memberi zakat, infaq, sedekah.
- d) Ibadah *qauliyah wa jismaniyah* (ucapan dan perbuatan), seperti shalat.
- e) Ibadah *qauliyah, jismaniyah, dan maliyah* (bacaan, perbuatan dan harta), seperti haji.

Ditinjau dari cakupannya, ibadah dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Ibadah *'ammah* (umum), yaitu segala perbuatan yang dilakukan semata-mata karena Allah Swt., untuk mendapatkan ridha-Nya seperti, menolong orang, mencari nafkah, menyerukan kebaikan, serta mencegah kejahatan. Ibadah seperti ini disebut juga dengan

b) Ibadah *khassah* (khusus), yaitu ibadah yang telah ditetapkan oleh nash tentang tata cara pelaksanaannya, seperti shalat, puasa, zakat dan haji. Ibadah seperti ini disebut juga dengan ibadah *mahiah*.

Dengan demikian, segala bentuk ibadah yang telah diperintahkan oleh Allah, baik itu shalat, puasa, atau zakat, haruslah disertai kerelaan dan keikhlasan hanya kepada Allah. Dengan keikhlasan dalam beribadah, menjadikan manusia selalu ingat pada Allah dan menjalankan segala perintahNya dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Hadis

#### 1) Terjemahan Hadis

*“Dari Aisyah ra. bahwa nabi Muhammad SAW, melaksanakan shalat malam hingga kaki beliau bengkak-bengkak. Aisyah berkata: Wahai Rasulullah, kenapa Engkau melakukan ini padahal Allah telah mengampuni dosamu yang telah berlalu dan yang akan datang? Beliau bersabda: “Apakah aku tidak suka jika menjadi hamba yang bersyukur?” Dan tatkala beliau gemuk, beliau shalat sambil duduk, apabila beliau hendak ruku’ maka beliau berdiri kemudian membaca beberapa ayat lalu ruku.”*

#### 2) Penjelasan hadis

Hadis tersebut menjelaskan betapa Rasul SAW, yang tidak memiliki kesalahan dan dosa karena beliau *ma'sum*, masih senantiasa melaksanakan ibadah shalat malam bahkan sampai bengkak-bengkak kakinya. Beliau adalah teladan kita, insan ciptaan Allah yang paling mulia. Dasar beliau melaksanakan ibadah yang sedemikian itu, bukanlah mengharap pujian, beliau melaksanakan dengan dasar ikhlas hanya untuk mencari keridaan Allah Swt., semata, dan sebagai ekspresi rasa syukur kepada Allah Swt.

Menurut *Manazilus-Sa'irin*, ikhlas itu ada tiga derajat, yaitu :

- a) Tidak melihat amal sebagai amal, tidak mencari imbalan dari amal dan tidak puas terhadap amal.
- b) Malu terhadap amal sambil tetap berusaha. Artinya merasa amalnya itu belum layak dilakukan karena Allah, tetapi amal itu tetap diupayakan.
- c) Memurnikan amal, maksudnya adalah melakukan amal berdasarkan ilmu agama.

Rasul telah meneladani kita yang sedemikian indah, karenanya kita sudah selayaknya untuk meniru yang dilakukan Rasul SAW. Rasul yang telah diampuni dosa yang telah lalu maupun yang akan datang saja beribadah sedemikian ikhlas, kita yang tidak ada jaminan ampunan dosa seharusnya melebihi atau paling tidak menirunya.

#### **d. Perilaku orang yang ikhlas dalam beribadah**

Sebelum menerapkan perilaku ikhlas dalam beribadah sebagai implementasi QS al-An'am [6]: 162-163; QS al-Bayyinah [98]: 5 dan hadis, terlebih dahulu peserta didik harus membiasakan membaca al-Qur'an setiap hari.

Sikap dan perilaku yang dapat diterapkan sebagai penghayatan dan pengamalan QS al-An'am [6]: 162-163 sebagai berikut.

- 1) Selalu beribadah kepada Allah Swt. secara ikhlas, serta menghindari riya', dan syirik.
- 2) Senantiasa ikhlas dalam beramal dan mengharap keridaan Allah Swt.
- 3) Selalu melaksanakan amal saleh agar selamat dunia dan akhirat.

Sikap dan perilaku yang dapat diterapkan sebagai penghayatan dan pengamalan QS al-Bayyinah [98]: 5 sebagai berikut.

- 1) Senantiasa beribadah kepada Allah Swt., dan menaati ajaran agama.
- 2) Selalu melaksanakan salat lima waktu sehari semalam.
- 3) Selalu menunaikan zakat.

Sikap dan perilaku yang dapat diterapkan sebagai penghayatan dan pengamalan hadis tentang keikhlasan dalam beribadah sebagai berikut.

- 1) Senantiasa beribadah kepada Allah Swt. secara ikhlas.
- 2) Senantiasa tidak mengingat amalan baik yang telah diperbuat karena terkadang akan menimbulkan kemalasan dalam beribadah.
- 3) Selalu bersyukur kepada Allah Swt. atas segala nikmat yang Dia berikan.

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Bukti bahwa seorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur jasmaniah. Bahwa seorang telah berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam rohaniahnya tidak bisa kita lihat.<sup>26</sup>

Hasil belajar merupakan hasil dari satu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dan proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.<sup>27</sup> Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Benjamin S. Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.

---

<sup>26</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hlm.30

<sup>27</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hlm.4



- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:<sup>28</sup>

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor atau penyebab yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis ini meliputi kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ – organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah akan berdampak secara langsung pada kualitas penyerapan materi pelajaran, untuk itu perlu asupan gizi yang dari makanan dan minuman agar kondisi tetap terjaga. Selain itu juga perlu memperhatikan waktu istirahat yang teratur dan cukup tetapi harus disertai olahraga ringan secara berkesinambungan. Hal ini penting karena perubahan pola hidup akan menimbulkan reaksi *tonus* yang negatif dan merugikan semangat mental.

Banyak faktor yang masuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran, berikut

---

<sup>28</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.144

faktor – faktor dari aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi. Tingkat intelegensi atau kecerdasan (IQ) tak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar. Semakin tinggi kemampuan intelegensi siswa maka semakin besar peluang meraih sukses, akan tetapi sebaliknya semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluang meraih sukses. Sikap merupakan gejala internal yang cenderung merespon atau mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap orang, barang dan sebagainya, baik secara positif ataupun secara negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang merespon dengan positif merupakan awal yang baik bagi proses pembelajaran yang akan berlangsung sedangkan sikap negative terhadap guru ataupun pelajaran apalagi disertai dengan sikap benci maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar yang kurang maksimal. Setiap individu mempunyai bakat dan setiap individu yang memiliki bakat akan berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing – masing. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian prestasi belajar ada bidang – bidang tertentu. Minat (*interest*) dapat diartikan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagai contoh siswa yang mempunyai minat dalam bidang matematika akan lebih fokus dan

intensif kedalam bidang tersebut sehingga memungkinkan mencapai hasil yang memuaskan. Motivasi merupakan keadaan internalorganisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu atau pemasok daya untuk bertindak laku secara terarah. Motivasi bisa berasal dari dalam diri setiap individu dan datang dari luar individu tersebut.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Lingkungan sosial yang paling banyak berperan dan mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah lingkungan orang tua dan keluarga. Siswa sebagai anak tentu saja akan banyak meniru dari lingkungan terdekatnya seperti sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga. Semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dapat dicapai siswa. Lingkungan sosial sekolah meliputi para guru yang harus menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik serta menjadi teladan dalam hal belajar, staf-staf administrasi di lingkungan sekolah, dan teman-teman di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi karena siswa juga berada dalam suatu kelompok

masyarakat dan teman-teman sepermainan serta kegiatan- kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat dan pergaulan sehari- hari yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Selain faktor sosial seperti dijelaskan di atas, ada juga faktor non sosial. Faktor- faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar siswa.

c. Faktor pendekatan belajar

Selain faktor internal dan faktor eksternal, faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian *Biggs* (1991) dalam Muhibbin Syah memaparkan bahwa pendekatan belajar dikelompokkan jadi 3 yaitu pendekatan *surface* (permukaan / bersifat lahiriah dan dipengaruhi oleh faktor luar), pendekatan *deep* (mendalam dan datang dari dalam diri individu), dan pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi/ambisi pribadi).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>29</sup> Menurut *Borg & Gall* penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>30</sup>

Tujuan penelitian pengembangan adalah menghasilkan perangkat pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Disisi lain, penelitian pengembangan juga bertujuan untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Peneliti memilih metode ini karena ingin membuat produk pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.

#### **B. Model Pengembangan**

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model penelitian prosedural. Model prosedural ini mendeskripsikan langkah-langkah untuk melakukan suatu pekerjaan. Dalam ilmu pembelajaran, langkah-langkah ini biasanya berdasarkan pengetahuan yang

---

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hlm. 407

<sup>30</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm. 194

memberikan kesuksesan produk. Pengetahuan ini berdasarkan pengalaman atau diambil dari teori yang relevan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan teori pengembangan *Borg and Gall* untuk mendeskripsikan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Dalam teori *Borg and Gall* pendekatan *research and development* (R&D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, antara lain:<sup>31</sup>

1. Studi Pendahuluan (*research and information collecting*). Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.
2. Merencanakan Penelitian (*planning*). Perencanaan penelitian R&D meliputi: merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu; merumuskan kualifikasi peneliti, dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.
3. Pengembangan Desain (*develop preliminary of product*). Langkah ini meliputi: Menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
4. *Preliminary Field Testing*. Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas.

---

<sup>31</sup> Ibid., Hlm.196

5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*main product revision*) Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas.
6. *Main Field Test* merupakan langkah uji produk secara lebih luas.
7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*operational product revision*). Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama.
8. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)
9. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*). Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan.
10. Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir (*dissemination and implementation*) yaitu melaporkan hasilnya dalam pertemuan professional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan dan memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.



Berdasarkan langkah-langkah pengembangan *Borg and Gall* dapat dilihat pada gambar berikut.<sup>32</sup>



Gambar 3.1

### Langkah-langkah Pengembangan Menurut *Borg and Gall*

#### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Studi pendahuluan, meliputi:

Pada studi pendahuluan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah mengkaji kurikulum 13 (K13) dan pendekatan saintifik yang digunakan pada pembelajaran Qur'an Hadits, melakukan studi lapangan, pengumpulan data dan pemilihan bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Qur'an Hadits yang meliputi video, gambar, materi pendukung untuk

<sup>32</sup> Borg R Walter And Gall Meredith D, *Educational Reasearch An Introduction*(New York: Longman,1983)

memperkaya informasi yang akan disampaikan dalam media Qur'an Hadits dengan tema Indahnnya Ikhlas Dalam Beribadah, langkah yang terakhir adalah penyusunan kerangka media pembelajaran dilakukan dengan mengelompokkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran pada tema yang telah ditentukan yakni Indahnnya Ikhlas Dalam Beribadah.

## 2. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan penelitian, peneliti merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu yang dibutuhkan dalam proses penelitian, berikut adalah kalender perencanaan penelitian dalam penelitian pengembangan ini:

No	Kegiatan	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Studi Pendahuluan ( <i>research and information collecting</i> )					
2	Pengembangan Desain ( <i>develop preliminary of product</i> )					
3	<i>Preliminary Field Testing</i>					
4	Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas ( <i>main product revision</i> )					
5	<i>Main Field Test</i>					
6	Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas ( <i>operational</i> )					

	<i>product revision</i> )					
7	Uji Kelayakan ( <i>Operational Field Testing</i> )					
8	Revisi Final Hasil Uji Kelayakan ( <i>Final Product Revision</i> )					
9	Desiminasi					

### 3. Tahap pengembangan, meliputi:

#### a. Analisis Tujuan

Pada tahap ini dilakukan serangkaian proses, diantaranya adalah melakukan penataan isi, struktur media pembelajaran, penyusunan kegiatan pembelajaran dan perangkat evaluasi yang dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X dan beberapa pihak yang ahli dalam bidang Qur'an Hadits. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh para ahli.

#### b. Validasi Ahli

Dalam tahap ini, peneliti melakukan validasi dengan melibatkan para ahli yang berhubungan dengan produk penelitian yang sedang dikembangkan, sebelum diujicobakan, produk harus terlebih dahulu dikonsultasikan hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah produk penelitian yang dikembangkan siap untuk dilakukan uji lapangan.

1) Desain validasi

Validasi ini meliputi validasi ahli desain media pembelajaran, isi/materi Qur'an Hadits dan ahli pembelajaran Qur'an Hadits oleh guru mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X. Data yang diperoleh melalui angket ini bertujuan untuk memperoleh data yang berupa penilaian, kritik dan saran dari validator, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan produk untuk diuji cobakan dan sebagai acuan untuk melakukan revisi.

2) Subyek validasi

Validator dalam media pembelajaran Qur'an Hadits ini terdiri dari 3 orang ahli, diantaranya adalah ahli desain media pembelajaran, ahli isi/materi Qur'an Hadits dan ahli dalam pembelajaran Qur'an Hadits kelas X oleh guru mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X di MAN Kota Blitar. Berikut adalah kriteria dari masing-masing validator:

- a) Validator ahli desain media pembelajaran adalah seorang dosen yang mengampu mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran, menjadi narasumber tentang pembuatan media, berpengalaman dalam karya tulis terkait media pembelajaran dan sejenisnya.
- b) Validator ahli isi/materi Qur'an Hadits adalah seorang dosen yang mengampu mata kuliah Qur'an Hadits, mengerti kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran

Qur'an Hadits kelas X pada saat ini, memiliki karya terkait Qur'an Hadits.

- c) Validator ahli pembelajaran Qur'an Hadits adalah guru mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X pada sekolah yang dijadikan tempat penelitian, yakni MAN Kota Blitar. Hal ini dikarenakan guru kelas berpengalaman dalam mengajar Qur'an Hadits dan mengetahui segala hal terkait pembelajaran Qur'an Hadits kelas X MA.
- d) Siswa kelas X MIA 4 berperan sebagai subjek uji coba skala kecil yang diwakili oleh 6 siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi.

#### **4. Uji lapangan, meliputi:**

- a. Uji lapangan terbatas,

Merupakan uji lapangan awal yang hanya melibatkan 6 siswa kelas X MIA 4 yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Setelah dilakukan uji lapangan terbatas, kemudian dilakukan revisi yang dimaksudkan agar produk penelitian yang dikembangkan layak untuk di uji kembali pada uji lapangan yang lebih luas.

- b. Uji lapangan lebih luas

Uji lapangan lebih luas ini dilakukan kepada keseluruhan siswa kelas X MIA 4 yang berjumlah 30 orang siswa. Dalam hal ini juga dilakukan uji terhadap efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan uji lapangan lebih luas, dilakukan revisi hasil uji

lapangan lebih luas untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan dan produk tersebut layak untuk di uji kembali pada uji operasional yang lebih luas.

## **5. Diseminasi**

Pada tahap ini, peneliti melaporkan hasil pengembangan media menggunakan *adobe flash* dalam seminar hasil untuk pengontrolan kualitas.

### **D. Uji Coba Produk**

Uji coba produk ini dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu uji coba produk ini juga dapat dijadikan sebagai pedoman awal dalam mengetahui sejauh mana produk yang dihasilkan mencapai sasaran dan tujuan sehingga dapat diambil kesimpulan akan direvisi atau tidaknya suatu produk. Dalam bagian ini hal yang harus diperhatikan adalah: (1) Desain uji coba, (2) subjek Uji coba, (3) Instrumen pengumpulan data, dan (4) Teknik analisis data.

#### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba pada tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar dengan media pembelajaran yang dapat diuji coba secara langsung setelah melewati tahap validasi dan revisi. Setelah dilakukan simulasi, media dapat diujicobakan pada kelompok skala kecil. Tujuan dilakukannya pengujian skala kecil adalah untuk

mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan dengan media yang lain.

Model uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah model eksperimen yang memiliki ciri-ciri terdapat kelompok eksperimen dan kontrol. Subjek penelitian diambil secara keseluruhan dari kelompok yang telah terbentuk.

## **2. Subyek Uji Coba**

Subyek uji coba pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X MAN Kota Blitar adalah siswa kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen dan X MIA 3 sebagai kelas kontrol.

## **3. Jenis Data**

Jenis data pada penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.<sup>33</sup> Data yang diperoleh dari kuisioner pernyataan atau kalimat, nantinya akan diubah dalam bentuk angka. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes pencapaian hasil belajar diantaranya adalah:

- a. Penilaian ahli isi/materi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran yang meliputi kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan

---

<sup>33</sup> Wahid Murni Dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Pres,2008)

kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah bahan ajar menjadi efektif.

- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap keefektifan pembelajaran.
- c. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (hasil *post-test*).

Sedangkan data kualitatif yang dihimpun dan dikumpulkan berupa:

- a. Informasi mengenai pembelajaran Qur'an Hadits yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X MAN Kota Blitar.
- b. Tanggapan, masukan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui ahli isi, ahli desain dan media, dan ahli pembelajaran di MAN Kota Blitar.

#### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data yaitu berupa wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar.

- a. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari objek uji coba serta ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran. Angket menggunakan skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :



- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran.
  - 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi/materi media pembelajaran Qur'an Hadits.
  - 3) Angket penilaian atau tanggapan ahli pembelajaran Qur'an Hadits.
  - 4) Angket penilaian atau tanggapan uji coba kelompok kecil.
- b. Wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket yang dilakukan pada ahli desain media pembelajaran, ahli isi/materi pembelajaran Qur'an Hadits ahli pembelajaran dan siswa kelas X MAN Kota Blitar.
- c. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran pada pelajaran Qur'an Hadits.

## **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**

Analisis ini dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta menata organisasi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis ini

yang kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar Qur'an Hadits menggunakan *adobe flash*.

b. Analisis Deskriptif

Pada tahap ini, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran dan masukan perbaikan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan daya tarik produk media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash*.

Data yang telah terhimpun kemudian akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data yang dikelompokkan menjadi dua macam, yakni data kualitatif (data yang berbentuk kata atau simbol) dan data kuantitatif (data yang berbentuk angka-angka).

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala *likert* berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentasi skor item pada setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan prosentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut.<sup>34</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prosentase kelayakan

$\sum x$  : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hlm. 313

$\sum x_1$  : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

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

**Tabel 3.1**  
**Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase Rata-rata**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
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

Keterangan:

1. Tingkat pencapaian dalam tabel diambil berdasarkan prosentase hasil dari jumlah rumus.
2. Kualifikasi diambil berdasarkan hasil tanggapan dari kondisi subjek.

c. Analisis Uji T

Pada uji lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan. Teknik yang digunakan untuk menguji ada dan tidaknya

perbedaan antara dua buah perlakuan di dalam eksperimen adalah uji-t<sup>35</sup> dengan teknik analisis data menggunakan *Independent Sample Test* yang kriteria ujiannya adalah uji T. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,050% adalah:<sup>36</sup>

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

- t : Uji T
- $\bar{d}$  : rata-rata beda
- S : Standart Deviasi
- n : banyaknya data

---

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta, 1993), Hlm. 420

<sup>36</sup>Subana Dkk, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), Hlm. 131-132

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

Hasil pengembangan penelitian ini berupa Media Pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *adobe flash* pada materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah. Dalam Bab IV ini juga akan dipaparkan 3 hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah A) Penyajian data, B) Analisa data, C) Revisi produk pengembangan.

#### **A. Penyajian Data**

##### **1. Deskripsi Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran**

Hasil penelitian pengembangan adalah berupa media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *Adobe flash* untuk siswa kelas X MA.

##### **a. Desain Media Pembelajaran**

Pada desain media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash* terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat pada paparan data berikut:

##### **1) Halaman Pembuka / Intro**

Halaman pembuka pada media pembelajaran ini didesain dengan komposisi warna, tulisan, gambar dan musik yang menarik serta sesuai dengan materi. Halaman pembuka berisi judul pokok materi yang telah ditentukan, yaitu "Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah".



**Gambar 4.1**  
**Halaman Pembuka / Intro Media**

Halaman ini terdiri dari logo instansi pengembang, tulisan selamat datang untuk pengguna media pembelajaran interaktif, icon masuk untuk membuka menu utama pada halaman selanjutnya dan icon exit untuk keluar dari media pembelajaran.

## 2) Halaman Menu Utama

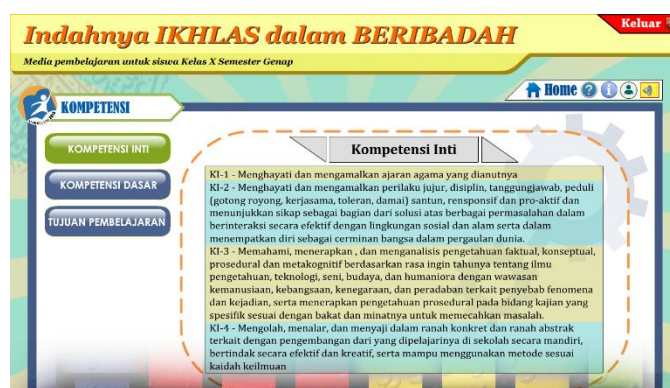


**Gambar 4.2**  
**Halaman Menu Utama**

Pada bagian cover halaman menu ini terdiri dari tema pembelajaran disertai dengan kelas pengguna dan Lima icon utama, yaitu icon kompetensi, materi, evaluasi, referensi dan video. Selain itu ada icon tambahan, antara lain adalah icon Home untuk kembali ke halaman menu utama, profile sebagai

link untuk mengetahui profil pengembang, icon petunjuk penggunaan untuk mengetahui fungsi tombol-tombol yang ada didalam media, intro untuk kembali ke halaman awal dan tombol dengan icon sound untuk mengaktifkan dan menonaktifkan sound serta tombol keluar untuk mengakhiri penggunaan media pembelajaran ini.

### 3) Halaman Kompetensi



**Gambar 4.3**  
**Halaman Kompetensi**

Pada bagian halaman kompetensi ini berisi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan juga Tujuan Pembelajaran dari materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui secara langsung tujuan pembelajaran pada materi ikhlas, sehingga bisa bersama-sama mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut.

### 4) Halaman Materi

Tampilan awal halaman materi ini berisi judul materi pembelajaran, yakni Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah.

Disamping kiri terdapat empat tombol yang terdiri dari Q.S Al-an'am ayat 162-163, Q.S Al-bayyinah ayat 5, dan hadits serta dilengkapi dengan contoh perilaku orang yang ikhlas dalam beribadah.



**Gambar 4.4**  
**Halaman Materi**

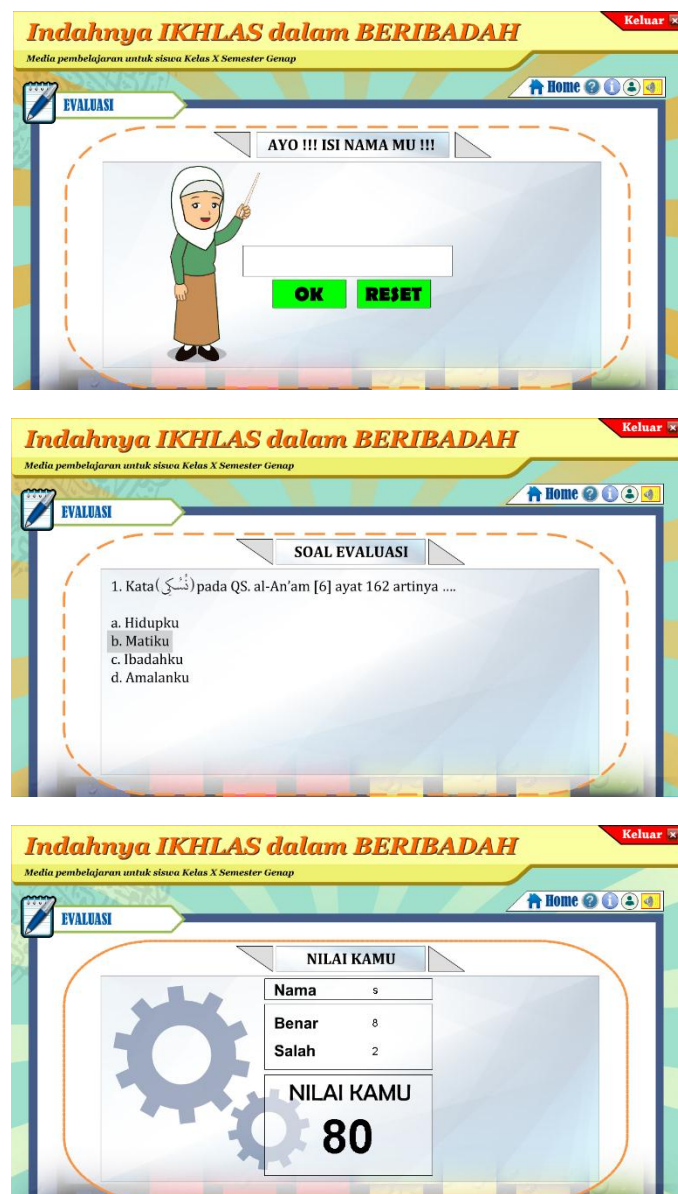
Diujung lembar kerja sebelah kanan atas terdapat tombol Home untuk kembali ke halaman menu utama, tombol petunjuk penggunaan untuk mengetahui fungsi tombol-tombol yang ada didalam media, tombol intro untuk kembali ke halaman awal dan tombol dengan icon sound untuk mengaktifkan dan menonaktifkan sound serta tombol keluar untuk mengakhiri penggunaan media pembelajaran ini.

## 5) Halaman Evaluasi

Tampilan awal halaman evaluasi ini dilengkapi dengan pengisian nama peserta didik. Sebelum mengisi nama peserta didik tidak akan bisa memulai mengerjakan evaluasi yang disediakan. Setelah mengisi nama, peserta didik dapat menekan tombol OK untuk masuk dan RESET untuk mengkosongkan



kembali kolom nama. Evaluasi pada media ini terdiri dari 10 soal *multiple choice* yang memiliki 4 alternatif jawaban. Diakhir mengerjakan soal, siswa akan tahu berapa nilai yang diperoleh lengkap dengan benar dan salahnya. Kita dapat menekan tombol home jika ingin keluar dari lembar kerja evaluasi.



**Gambar 4.5**  
**Halaman Evaluasi**

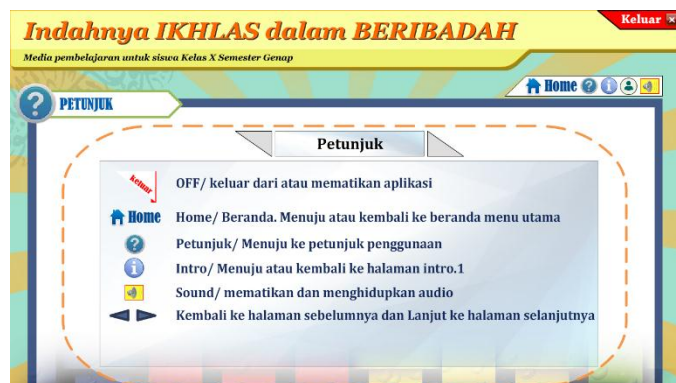
## 6) Halaman Video



**Gambar 4.6**  
**Halaman Video**

Link video ini berisi beberapa video contoh perilaku ikhlas yang sesuai dengan materi.

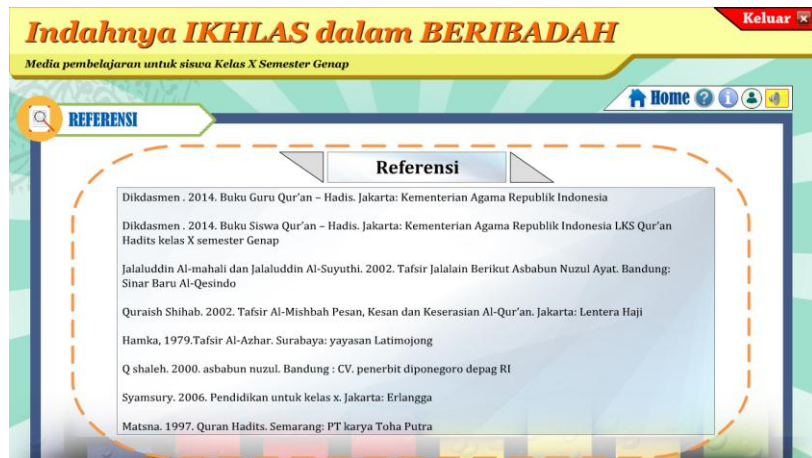
## 7) Petunjuk Penggunaan



**Gambar 4.7**  
**Petunjuk Penggunaan**

Petunjuk penggunaan yang ada dalam media pembelajaran ini berisi semua jenis dan fungsi tombol yang terdapat pada media pembelajaran sehingga memudahkan pengguna media dalam mengarahkan tombol-tombol yang dikehendaki.

## 8) Halaman Referensi



**Gambar 4.8**  
**Halaman Referensi**

Halaman referensi ini berisi bahan rujukan pengembang dalam mengembangkan materi yang terdapat pada media pembelajaran dengan menggunakan flash pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas X MA.

## 9) Profil Pengembang



**Gambar 4.9**  
**Profil Pengembang**

Dalam halaman ini tercantum profil pengembang, mulai dari Nama, alamat *email* dan nomor telepon yang dapat dihubungi.

## **b. Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran**

Validasi media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 18 April 2016 sampai tanggal 24 April 2016. Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran diperoleh dari 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* yang dilakukan oleh Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I seorang dosen Pendidikan Bahasa Arab sebagai ahli desain media, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh Bapak Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc, M.A seorang dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli isi/materi mata pelajaran Qur'an Hadits, tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Qur'an Hadits sebagai ahli pembelajaran dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil yang diwakili 6 responden dan uji coba kelompok besar yang diwakili seluruh siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yakni data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket dengan penilaian skala likert.

## 1) Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

### a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi yang dilakukan oleh Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I sebagai ahli desain media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash*, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Desain Media Terhadap Media Pembelajaran *Adobe Flash***

No.	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
1	Kemudahan dalam menjalankan program	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2	Interaksi dengan pengguna	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3	Kesesuaian pesan dengan materi pelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4	Pesan jelas dan tidak mengandung penafsiran ganda	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
5	Kelengkapan informasi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
7	Kelugasan Bahasa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
8	Desain tampilan	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
9	Tampilan gambar	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
10	Penggunaan <i>font</i> (ukuran dan jenis)	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
11	Tata letak ( <i>layout</i> )	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
12	Keharmonisan tata warna	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
13	Kualitas suara	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi

14	Penggunaan backsound	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
15	Urutan penyajian	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
16	Ukuran slide	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		73	80	91.25%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Keterangan:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{73}{80} \times 100\% \\
 &= 91,25\%
 \end{aligned}$$

Pada tabel 4.1 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain media pembelajaran jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan termasuk kriteria sangat valid dengan tingkat prosentase sebesar 91, 25%.

#### b) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi yang dilakukan oleh Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I sebagai ahli desain media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash*, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Kritik Dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran**

Validator Ahli Desain	Kritik dan saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ditambahkan tulisan Qur'an Hadits pada halaman awal media</li> <li>2. Konsistensi penggunaan button pada setiap menu</li> </ol>

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas terdapat beberapa pion dalam slide yang harus diperbaiki untuk

	3. Profil pengembang hendaknya berisi <i>contact person</i> yang dapat dihubungi, bukan data instansi. 4. Sudah bagus dan layak uji coba
--	---

menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan saat ini, diantaranya adalah penambahan tulisan mata pelajaran untuk memperjelas identitas media pembelajaran, Profil pengembang hendaknya berisi *contact person* yang dapat dihubungi, bukan instansi dan juga konsistensi penggunaan button pada setiap menu. Menurut ahli desain media, secara keseluruhan media pembelajaran Qur'an Hadits ini sudah bagus dan siap di uji cobakan.

## 2) Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Mata Pelajaran Qur'an Hadits

### a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi yang dilakukan oleh Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc, M.A sebagai ahli isi/materi mata pelajaran Qur'an Hadits, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Mata Pelajaran Qur'an Hadits**

No.	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
1	Kesesuaian dengan KI, KD	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
3	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai islam	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

5	Gambar sesuai dengan nilai-nilai islam	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
6	Gambar sesuai dengan karakter peserta didik	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
7	Pesan gambar sesuai dengan isi materi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
8	Keterbacaan tulisan	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
9	Kejelasan informasi	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
10	Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		47	50	94%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

P : presentase kelayakan yang dicari

$\sum x$  : total skor jawaban oleh ahli desain media pembelajaran

$\sum x_i$  : jumlah total iskor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 : bilangan konstan

Pada tabel 4.3 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi/materi mata pelajaran Qur'an Hadits jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan termasuk kriteria sangat valid dengan tingkat prosentase sebesar 94%.

#### b) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi yang dilakukan oleh Dr.

H. Zeid B. Smeer, Lc, M.A sebagai ahli isi/materi mata



pelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *adobe flash*, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

**Tabel 4.4**  
**Kritik Dan Saran Ahli Isi/Materi Mata Pelajaran Qur'an Hadits**

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik Dan Saran
Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc, M.A	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi ditambahkan dari beberapa tafsir yang lain untuk memperkaya informasi.</li> <li>2. Ditambahkan video tentang perilaku keikhlasan yang sesuai dengan pesan ayat.</li> <li>3. Pada slide ayat hendaknya backsound mati saat ayat Qur'an di lafadzkan.</li> <li>4. Ketepatan penggunaan musik dan fungsi music</li> </ol>

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas terdapat beberapa pion dalam slide yang harus diperbaiki untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan saat ini, diantaranya adalah penambahan materi dari beberapa tafsir yang lain untuk memperkaya informasi, penambahan video tentang perilaku keikhlasan yang sesuai dengan pesan ayat dan sedikit masalah sound. Menurut ahli isi/materi pembelajaran Qur'an Hadits, secara keseluruhan media pembelajaran Qur'an Hadits ini sudah bagus dan siap di uji cobakan.

### 3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

#### a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi yang dilakukan oleh Dra. Fathul Munifah sebagai guru mata pelajaran Qur'an

Hadits sekaligus ahli pembelajaran Qur'an Hadits, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Komponen	$\sum x$	$\sum x$	P (%)	Kriteria validasi	Keterangan
1	Media ajar memudahkan dalam mengajar	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2	Ketepatan penggunaan media ajar	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4	Kejelasan paparan materi	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
5	Kesesuaian antara gambar dan materi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
6	Kejelasan evaluasi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
7	Kejelasan urutan penyajian materi	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
8	Tingkat pemahaman uraian materi	5	5	100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		37	40	92.5%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

P : presentase kelayakan (tingkat kevalidan)

$\sum x$  : total skor jawaban oleh ahli desain media pembelajaran

$\sum x_i$  : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 : bilangan konstan

Pada tabel 4.5 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli pembelajaran Qur'an Hadits masuk kriteria sangat

valid dengan tingkat prosentase sebesar 92.5%. Berikut analisis tiap butir soal pada angket.

#### b) Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli pembelajaran Qur'an Hadits, pada dasarnya media pembelajaran ini tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli pembelajaran Qur'an Hadits dalam pernyataan terbuka dan wawancara yang berkaitan dengan media pembelajaran berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk media yang dihasilkan akan semakin baik.

Data kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran Qur'an Hadits secara lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Kritik Dan Saran Ahli Pembelajaran Qur'an Hadits**

Nama subyek uji ahli	Kritik dan saran
Dra. Fathul Munifah	1. Ketepatan penilaiannya dengan penjelasan materi.
	2. Penggunaan kata "maaf jawaban anda salah" diganti dengan alternative kata yang lain, karena dalam pendidikan tidak boleh mudah menyalahkan.

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas terdapat beberapa pion dalam slide yang harus diperbaiki untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan

saat ini, diantaranya adalah penambahan materi dari beberapa tafsir yang lain untuk memperkaya informasi, penambahan video tentang perilaku keikhlasan yang sesuai dengan pesan ayat dan sedikit masalah sound. Menurut ahli isi/materi pembelajaran Qur'an Hadits, secara keseluruhan media pembelajaran Qur'an Hadits ini sudah bagus dan siap di uji cobakan.

#### 4) Uji Skala Kecil

##### a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil uji skala kecil yang dilakukan oleh 6 siswa kelas X MIA 4 sebagai responden, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Uji Skala Kecil**

No	Kriteria	Responden						$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria validasi
		1	2	3	4	5	6				
1	Kemudahan dalam memahami materi	4	5	4	5	5	4	27	30	90%	Sangat valid
2	Tampilan media pembelajaran	4	4	4	4	5	4	25	30	83.3 %	Valid
3	Perpaduan warna pada media ajar	5	4	4	5	4	4	26	30	86.6 %	Valid
4	Mudah dalam penggunaannya	4	5	5	4	5	5	28	30	93.3 %	Sangat valid
5	Menumbuhkan rasa ingin tahu	4	5	4	5	5	4	27	30	90%	Sangat valid
6	Kesesuaian backsound dan materi	4	5	5	3	5	4	26	30	86.6 %	Valid

7	Penggunaan <i>font</i> (ukuran dan jenis)	2	3	4	3	3	3	18	30	60%	Kurang valid
8	Kejelasan evaluasi	4	5	5	4	4	5	27	30	90%	Sangat valid
9	Menumbuhkan motivasi dalam belajar	4	5	5	5	5	3	27	30	90%	Sangat valid
10	Keruntutan penyajian materi	4	5	4	5	5	4	27	30	90%	Sangat valid
<b>Jumlah</b>		<b>39</b>	<b>46</b>	<b>44</b>	<b>43</b>	<b>46</b>	<b>40</b>	<b>258</b>	<b>300</b>	<b>86%</b>	<b>Valid</b>

**Keterangan:**

**Tabel 4.8**  
**Daftar Responden Uji Skala Kecil**

Responden		
No	Nama	Kelas
1	Nurfiana	X MIA 4
2	Audy Alfiana	X MIA 4
3	Aula Dina Haqiqi	X MIA 4
4	Nuraviana Diadi N.	X MIA 4
5	Tri Zufita Salim	X MIA 4
6	Desi Nur Laila	X MIA 4

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penelitian uji coba kelompok kecil yang tersaji pada tabel 4.7 langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : presentase kelayakan (tingkat kevalidan)

$\sum x$  : jumlah total skor jawaban oleh responden siswa kelas x mia 4 MAN Kota blitar

$\sum x_i$  : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Setiap pilihan memiliki bobot 1, maka prosentase 86% dan setelah dikonversi skala 5, prosentase tingkat pencapaian 86% berada pada kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi.

#### **b) Data Kualitatif**

Secara garis besar berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian rata-rata 86% maka produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* tidak perlu mendapat perbaikan. Akan tetapi pada poin nomor 7 (penggunaan jenis dan ukuran font) mendapatkan penilaian 60%, hal ini menandakan harus adanya perbaikan dalam penggunaan ukuran *font* agar terlihat lebih jelas walau dari kejauhan. Disisi lain komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan sebagai rujukan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

## **2. Hasil Tingkat Kemenarikan Produk Media Pembelajaran**

Tanggapan dan penilaian siswa dalam rangka menentukan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran Qur'an Hadits melalui angket yang diberikan Kepada 38 siswa kelas X MIA 4 yang sebelumnya sudah diberikan treatment dan *post-test* disajikan dalam tabel 4.9 berikut ini:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Penilaian Siswa Kelas X MIA 4 MAN Kota Blitar Terhadap Media Pembelajaran**

No subyek	Aspek penilaian										$\sum n$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	46	50	92
2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	50	96
3	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	46	50	92
4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50	98
6	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96
7	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	47	50	94
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50	98
9	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	50	96
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
11	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96
12	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50	98
13	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	50	96
14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48	50	96
15	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	45	50	90
16	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	46	50	92
17	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48	50	96
18	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	50	96
19	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	47	50	94
20	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	46	50	92
21	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	46	50	92
22	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96
23	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47	50	94
24	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	46	50	92
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
26	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	46	50	92
27	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	46	50	92
28	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50	98
29	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	45	50	90
30	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	46	50	92

$\sum x$	141	140	144	143	138	146	139	144	143	141	1419	1500	2838
$\sum xi$	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	1500	1500	3000
%	94	93.3	96	95.3	92	97.3	92.6	96	95.3	94	94.6	100	94.6

Keterangan:

Aspek penilaian 1 : Ketertarikan dengan media pembelajaran Qur'an Hadits.

Aspek penilaian 2 : Media sesuai dengan tujuan pembelajaran

Aspek penilaian 3 : Isi media sudah relevan dengan materi yang dipelajari.

Aspek penilaian 4 : Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari

Aspek penilaian 5 : Media dapat digunakan dengan mudah

Aspek penilaian 6 : Media menyajikan tampilan (warna, juruf, gambar, animasi) yang menarik.

Aspek penilaian 7 : Penggunaan media sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh lebih banyak informasi tentang pembelajaran Qur'an Hadits yang dipelajari.

Aspek penilaian 8 : Menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik



Aspek penilaian 9 : Isi media mudah untuk dimengerti

Aspek penilaian 10 : Isi media sangat bermanfaat untuk peserta didik.

No Subyek (1-30) : Jumlah responden

$\sum x$  : Jumlah total skor jawaban

$\sum x_i$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berdasarkan tabel 4.9 tentang penilaian tingkat kemenarikan media pembelajaran Qur'an Hadits dapat dinilai bahwa media pembelajaran sangat menarik dengan prosentase mencapai 94, 6% dari kriteria yang telah ditetapkan.

### 3. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

Hasil uji pelaksanaan lapangan diperoleh dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelas dari kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol dan kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen. Siswa masing-masing kelas berjumlah 30 orang. Penyajian data *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas X MIA 4 pada uji lapangan kelas eksperimen terdapat pada tabel 4.10 berikut:

**Tabel 4.10**  
**Nilai Siswa Kelas X MIA 4 Sebagai Kelas Eksperimen**

No.	Nama siswa	Nilai	
		Pre-test (X <sub>1</sub> )	Post-test (X <sub>2</sub> )
1	Adzkia Balqis Baiduri	75	95
2	Ailsa Barliana Balqis Q.	50	90
3	Aisyah Maimunah	75	100
4	Alfina Ashari	70	100
5	Anang Fauzi	60	85
6	Anny Chabibatul 'Ulya	75	90
7	Aula Dina Haqiqi	65	95
8	Desi Nurlaila	70	85
9	Erika Sulistiyani	80	100

10	Fery Ardian M.	60	85
11	Gaura Dinda Afifa	65	95
12	Ilma Amalia	75	100
13	Isna Fauziyah	60	95
14	Isna Uswatun Hasanah	70	100
15	Kurnia Rachmadani	65	90
16	Mala Nurlaili	50	75
17	Moh. Alfian Adam	75	100
18	Muhammad Aris	60	90
19	Nur Ahmad Syari'at	50	80
20	Nuravia Diadi Ningsih	70	100
21	Nurfiana	60	90
22	Rifa Aulia	45	80
23	Rofi'atul Hikmah	50	80
24	Sholikhah	65	85
25	Syifa "urriyadhoh	70	90
26	Tasya Ramadanti N.	45	80
27	Tito Dwi Prasetya	75	95
28	Tri Zufita Salim	75	90
29	Ulfaturrochmah	60	100
30	Yunia Nur Muarifah R.	60	80
<b><math>\Sigma n= 30</math></b>		<b>1925</b>	<b>2720</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>64,16</b>	<b>90,66</b>

Sedangkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan oleh kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol disajikan pada tabel 4.11 berikut:

**Tabel 4.11**  
**Nilai Siswa Kelas X MIA 3 Sebagai Kelas Kontrol**

No.	Nama siswa	Nilai	
		Pre-test (X <sub>1</sub> )	Post-test (X <sub>2</sub> )
1	Afif Nala Masrurin	60	70
2	Amin Kholifatu Rofi	65	75
3	Anggita Dwi Septarini	45	65
4	Azzahro Nur Realita	70	80
5	Binti Nur Azizah Fitriana	45	60
6	Devi Fatkhatus Salafiyah	50	60
7	Dina Awalia	75	85
8	Elsatul Hidayah	70	80
9	Eva Amilatus Solikhah	65	75
10	Faricha Ainul Arifah	65	70
11	Febi Widayanti	70	75

12	Hana Widya Ariesta	50	60
13	Hannif Nur Qolbiati	60	70
14	Haula Arraida Fata	70	80
15	Intan Fidarini	65	75
16	Istiqomah Dwi Pilianti	50	60
17	Izani Nur	60	70
18	Kusnul Khotimah	50	55
19	Lailatul Kulniah	65	70
20	Laily Faiza Ulfa	70	75
21	Levi Nabilla	75	80
22	Linda Novelita	70	75
23	Mita Alfisatur Rohmah	65	70
24	Nasha'ul Khoiriyah	75	80
25	Nayla Aizza Jundana	50	70
26	Nia Anggraeni	65	75
27	Niken Ayu Widhayanti	70	75
28	Nuke Damayanti	80	85
29	Puji Safitri	50	65
30	Retno Marzyareta	65	80
<b><math>\sum n = 30</math></b>		<b>1885</b>	<b>2165</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>62,83</b>	<b>72,16</b>

Data nilai *post-test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0,050. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

#### **Langkah 1. Membuat $H_1$ dan $H_0$ dalam bentuk kalimat**

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik sesudah menggunakan media yang dikembangkan

$H_1$  = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik sesudah menggunakan media yang dikembangkan

#### **Langkah 2. Membuat tabel perhitungan**

**Tabel 4.12**  
**Perhitungan Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol Dan Eksperimen**

	Nilai	$X_1 - X_2 = d$	$d^2$
--	-------	-----------------	-------

Nomor responden	KK (X <sub>1</sub> )	KE (X <sub>2</sub> )			
1	70	95	-25	25	625
2	75	90	-15	15	225
3	65	100	-35	35	1225
4	80	100	-20	20	400
5	60	85	-25	25	625
6	60	90	-30	30	900
7	85	95	-10	10	100
8	80	85	-5	5	25
9	75	100	-25	25	625
10	70	85	-15	15	225
11	75	95	-20	20	400
12	60	100	-40	40	1600
13	70	95	-25	25	625
14	80	100	-20	20	400
15	75	90	-15	15	225
16	60	75	-15	15	225
17	70	100	-30	30	900
18	55	90	-35	35	1225
19	70	80	-10	10	100
20	75	100	-25	25	625
21	80	90	-10	10	100
22	75	80	-5	5	25
23	70	80	-10	10	100
24	80	85	-5	5	25
25	70	90	-20	20	400
26	75	80	-5	5	25
27	75	95	-20	20	400
28	85	90	-5	5	25
29	65	100	-35	35	1225
30	80	80	0	0	0
$\sum n = 30$	$\bar{x} = 72,16$	$\bar{x} = 90,66$	$\sum d = 555$		$\sum d^2 = 13625$

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

$$= \frac{555}{30} = 18,5$$

### Langkah 3. Mencari t<sub>hitung</sub> dengan rumus

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}} = \sqrt{\frac{30 \cdot 13625 - (555)^2}{30(30-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{408750 - 308205}{870}} = \sqrt{115,56} \\
 &= 10,74
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t_{\text{hitung}} &= \frac{\bar{d}}{S} \\
 &= \frac{18,5}{10,74} \\
 &= \frac{18,5}{\sqrt{30}} \\
 &= \frac{18,5 \times \sqrt{30}}{10,74} \\
 &= \frac{18,5 \times 5,47}{10,74} \\
 &= \frac{101,19}{10,74} \\
 &= 9,421
 \end{aligned}$$

Jadi di peroleh  $t_{\text{hitung}} = 9,421$

#### Langkah 4. Menentukan kaidah pengujian

- Untuk derajat kebebasan (db) =  $N-1 = 30-1 = 29$
- Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,050
- Maka  $t_{\text{tabel}} = 2,045$
- Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka terdapat perbedaan yang signifikan, artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Langkah 5. Membandingkan $t_{hitung}$ dan $t_{tabel}$

- $t_{hitung} > t_{tabel}$
- $9,421 > 2,045$
- Maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Langkah 6. Kesimpulan

$H_0$  = Media pembelajaran berbasis *adobe flash* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar pada materi Ikhlas.  
DITOLAK.

$H_1$  = Media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar pada materi Ikhlas.  
DITERIMA.

Jadi, media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang diberikan dapat mempengaruhi peningkatan pada hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar pada materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah.

## B. Analisa Data

### 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Kelas X Dengan Menggunakan *Adobe Flash*

Pengembangan media pembelajaran Qur'an Hadits ini didasarkan kepada fakta bahwa belum tersedianya media pembelajaran berbasis interaktif pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik kelas X pada materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah. Hasil pengembangan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternative, disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

#### **a. Desain Media Pembelajaran**

Prosedur pengembangan media pembelajaran ditempuh melalui 10 tahapan sebagai berikut:<sup>37</sup>

##### 1) Penelitian Dan Pengumpulan Data

Pada tahap awal ini peneliti mengumpulkan data yang diperlukan dalam pengembangan media, data didapatkan dari observasi lapangan maupun studi pustaka. Kemudian peneliti menganalisis kebutuhan siswa dengan mengidentifikasi kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran Qur'an Hadits khususya pada kelas X MA semester 2.

##### 2) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti membuat *story board* produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang nantinya akan dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah dengan mudah dan menarik.

##### 3) Pengembangan Draft Produk Awal

---

<sup>37</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm. 196

Pada tahap ini produk sudah berupa media pembelajaran yang memiliki komponen-komponen yang disusun selengkap dan sesempurna mungkin. Nantinya produk ini masih bisa ditambah ataupun dikurangi sesuai dengan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan (kelompok besar) serta validasi oleh para ahli.

#### 4) Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini peneliti meminta penilaian mengenai produk pengembangan media kepada para ahli dan juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Qur'an Hadits untuk memberikan kritik dan saran guna menentukan layak tidaknya media pembelajaran ini diujicobakan, selain itu peneliti juga melakukan uji coba skala kecil dengan 6 responden.

#### 5) Penyempurnaan Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi/perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli desain, media, isi/mater dan juga hasil dari uji coba skala kecil.

#### 6) Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini, peneliti kembali mengujikan produk yang telah diperbaiki sebelumnya. Uji coba lapangan ini dilakukan terhadap 15 responden dengan proses yang sama dengan uji coba tahap awal. Hasil uji coba lapangan ini digunakan untuk



memperbaiki dan menyempurnakan produk sehingga bisa menjadi produk media pembelajaran yang lebih baik.

7) Penyempurnaan Produk Yang Telah Disempurnakan

Pada tahap ini peneliti bisa memperbaiki produknya menjadi lebih sempurna dengan mengacu pada hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan sebelumnya, validasi ahli diberikan pada tahap ini yang menyatakan produk ini layak diujicobakan.

8) Uji Pelaksanaan Lapangan

Setelah melakukan serangkaian penyempurnaan produk maka produk pengembangan media pembelajaran ini kembali diujicobakan guna mengetahui kelayakan sekaligus keberhasilannya ketika digunakan dilapangan. Pada tahap ini pengujian dilakukan pada kelas X MIA 4 MAN Kota Blitar.

9) Penyempurnaan Produk Akhir

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan yang dapat dikatakan sebagai final produk, hal ini dilakukan agar produk media pembelajaran ini nantinya benar-benar dapat digunakan di lapangan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

10) Desimilasi Dan Implementasi

Setelah melakukan serangkaian proses penyempurnaan media pembelajaran, peneliti dapat melakukan desimilasi atau menyebarluaskan produk untuk disosialisasikan Kepada seluruh subjek baik melalui pertemuan, jurnal ilmiah maupun bekerjasama dengan penerbit jika sosialisasi itu bersifat komersial. Setelah melakukan desimilasi maka setiap sekolah bisa mengimplementasi atau menggunakan produk di sekolah masing-masing.

#### **b. Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran**

##### **1) Hasil validasi desain pengembangan media pembelajaran**

Paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Program media pembelajaran ini mudah untuk dijalankan (dioperasikan) mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media pembelajaran, Program media pembelajaran ini mudah untuk dijalankan (dioperasikan) sudah sangat baik.
- 2) Dapat memberikan stimulus sehingga menimbulkan respon siswa mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media pembelajaran, media ini dapat memberikan stimulus sehingga menimbulkan respon siswa sudah baik.

- 3) Kesesuaian pesan dengan materi pembelajaran mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media kesesuaian pesan dengan materi pembelajaran sudah baik.
- 4) Pesan jelas dan tidak mengandung penafsiran ganda mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Pesan yang ada pada media ini sudah cukup jelas dan tidak mengandung penafsiran ganda.
- 5) Kelengkapan informasi dalam media mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media kelengkapan informasi dalam media ini sudah baik.
- 6) Kejelasan petunjuk penggunaan mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Kejelasan petunjuk penggunaan media ini sangat baik.
- 7) Kelugasan Bahasa dalam media mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Kelugasan Bahasa dalam media ini baik.

- 8) Desain tampilan dalam media mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Desain tampilan dalam media ini sangat baik.
- 9) Tampilan gambar dalam media mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Tampilan gambar sudah sesuai dengan materi.
- 10) Penggunaan *font* (ukuran dan jenis) dalam media mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Penggunaan *font* (ukuran dan jenis) sudah sangat baik.
- 11) Tata letak atau yang biasa disebut dengan *layout* dalam media mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media tata letak (*layout*) sudah sangat baik.
- 12) Keharmonisan warna pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Keharmonisan warna sudah sangat baik sehingga menimbulkan daya Tarik siswa untuk belajar.

- 13) Kualitas suara pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media kualitas suara pada media ini baik.
- 14) Penggunaan backsound pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Penggunaan backsound pada media ini baik.
- 15) Urutan penyajian materi pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Urutan penyajian materi pada media ini sangat baik.
- 16) Ukuran slide pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli desain media Ukuran slide pada media ini sangat baik.

Berdasarkan penilaian ahli desain media pembelajaran dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\ &= \frac{73}{80} \times 100\% \\ &= 91.25\% \end{aligned}$$

Hasil validasi oleh ahli desain media pada media pembelajaran Qur'an Hadits bab Indahny Ikhlas Dalam Beribadah untuk siswa kelas X MA setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan<sup>38</sup>, prosentase sebesar 91,25% berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak memerlukan revisi.

## **2) Hasil validasi ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits**

Paparan data hasil validasi ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan KI, KD dan indikator pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Kesesuaian dengan KI, KD dan indikator pada media ini sangat baik.
- 2) Kesesuaian dengan kebutuhan siswa pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Kesesuaian dengan kebutuhan siswa pada media ini sangat baik.
- 3) Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Manfaat

---

<sup>38</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hlm.313

untuk penambahan wawasan pengetahuan pada media ini sangat baik.

- 4) Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam pada media ini sangat baik.
- 5) Kesesuaian gambar dengan nilai-nilai Islam mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Gambar yang ada pada media ini sudah sangat sesuai dengan nilai-nilai Islam.
- 6) Kesesuaian gambar dengan karakter peserta didik pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Gambar yang ada pada media ini sudah sangat sesuai dengan karakter peserta didik.
- 7) Kesesuaian pesan gambar dengan isi materi pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Gambar yang ada pada media ini sudah sesuai dengan isi materi.

- 8) Keterbacaan tulisan pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits keterbacaan tulisan pada media ini baik.
- 9) Kejelasan informasi pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits media ini memiliki kejelasan informasi yang sangat baik.
- 10) Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien pada media ini mendapatkan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien sudah baik.

Berdasarkan penilaian ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{47}{50} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi oleh ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits pada media pembelajaran Qur'an Hadits bab Indahny Ikhlas



Dalam Beribadah untuk siswa kelas X MA dinyatakan sangat valid dan tidak memerlukan revisi dengan prosentase kevalidan sebesar 94% pada keseluruhan item.

### **3) Hasil validasi guru mata pelajaran Qur'an Hadits**

Paparan data hasil validasi ahli isi/materi pelajaran Qur'an Hadits dalah sebagai berikut:

- 1) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, media pembelajaran ini dapat memudahkan pendidik dalam mengajar/ menyampaikan materi dengan sangat baik yang ditunjukkan dengan prosentase tingkat kevalidan sebesar 100%.
- 2) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, ketepatan penggunaan media ajar ini sudah bagus dengan prosentase tingkat kevalidan sebesar 80%.
- 3) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, ukuran dan jenis huruf dalam media ini sudah sangat baik dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- 4) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, pemaparan materi dalam media pembelajaran ini dapat dikategorikan sangat baik dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- 5) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, gambar dan materi sudah sangat sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.

- 6) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, media ini memiliki evaluasi berbentuk pilihan ganda yang baik dan sesuai dengan prosentase kevalidan sebesar 80%.
- 7) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, urutan dalam penyajian materi sudah jelas dan sangat baik dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.
- 8) Menurut ahli pembelajaran Qur'an Hadits, tingkat pemahaman uraian materi sangat baik dengan prosentase kevalidan sebesar 100%.

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran Qur'an Hadits dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{40} \times 100\% \\
 &= 92.5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis tiap butir soal tingkat validitas ahli pembelajaran Qur'an Hadits menunjukkan data hasil validasi pada pembelajaran Qur'an Hadits Bab Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah untuk siswa kelas X MA dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi dengan prosentase kevalidan sebesar 92,5% pada keseluruhan item.

#### 4) Hasil uji coba kelompok kecil oleh 6 responden

Paparan data hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

- 1) Kemudahan dalam memahami materi mendapat penilaian 90% hal ini menyatakan bahwa uraian materi sangat mudah dicerna dan dapat dipergunakan karena tingkat keefektifannya yang sangat tinggi dalam pembelajaran. Disamping itu prosentase tersebut menunjukkan pengembangan media dalam hal kemudahan dalam memahami materi sudah sangat baik sehingga tidak memerlukan revisi lagi.
- 2) Tampilan media pembelajaran mendapat penilaian 83.3%, hal ini menyatakan bahwa tampilan media/ *layout* media sudah sangat baik.
- 3) Perpaduan warna pada media ajar mendapat penilaian 86.6%, prosentase ini menunjukkan bahwa perpaduan warna pada bahan ajar sudah baik. Hal ini dapat menjadi daya Tarik untuk siswa agar semakin rajin belajar.
- 4) Mudah dalam penggunaannya mendapat penilaian 93.3%, hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* ini cukup mudah dalam penggunaannya, sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

- 5) Menumbuhkan rasa ingin tahu mendapat penilaian 90%, dari peosentase tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga memotivasi siswa untuk selalu memperkaya khazanah keilmuan yang dimilikinya.
- 6) Kesesuaian backsound dan materi mendapat penilaian 86.6% hal ini menyatakan bahwa backsound yang digunakan sudah cukup sesuai dengan materi yang diusung, yakni Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah.
- 7) Penggunaan *font* (ukuran dan jenis) mendapat penilaian 60%, hal ini menyatakan bahwa ukuran dan jenis huruf masih perlu direvisi karena dari data yang diperoleh ukuran *font* masih terlalu kecil, sehingga tidak terbaca oleh siswa yang duduk dibarisan belakang.
- 8) Kejelasan evaluasi mendapat penilaian 90% atau dengan kata lain kejelasan evaluasi sudah sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi yang ada sudah sangat sesuai dengan materi, sehingga evaluasi dapat digunakan karena memiliki ingkat keefektifan yang cukup tinggi dalam pembelajaran.
- 9) Menumbuhkan motivasi dalam belajar mendapat penilaian 90% hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran dengan

menggunakan *adobe flash* dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dengan sangat baik. Hal ini memperkuat data bahwa media pembelajaran sudah dapat digunakan karena memiliki tingkat keefektifan yang cukup tinggi dalam pembelajaran.

- 10) Keruntutan penyajian materi mendapat penilaian 90% hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi sudah sesuai dengan urutan materi yang ada, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam pembelajaran.

Berdasarkan penilaian dari hasil uji coba skala kecil dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{258}{300} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Setiap pilihan memiliki bobot 1, maka prosentase = 86% dan setelah dikonversi skala 5, prosentase tingkat pencapaian 86% berada pada kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Akan tetapi Komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

## **2. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Kelas X Dengan Menggunakan *Adobe Flash***

Paparan data hasil uji Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Kelas X Dengan Menggunakan *Adobe Flash* adalah sebagai berikut:

- 1) Ketertarikan dengan media pembelajaran mendapat penilaian sebesar 94% hal ini menyatakan bahwa siswa sangat tertarik untuk menggunakan media pembelajaran.
- 2) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran mendapat penilaian sebesar 93% hal ini menyatakan bahwa Media sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Relevansi isi dengan materi yang dipelajari mendapat penilaian sebesar 96% hal ini menyatakan bahwa isi media pembelajaran sangat relevan dengan materi yang dipelajari.
- 4) Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari mendapat penilaian sebesar 95% hal ini menyatakan bahwa isi media pembelajaran sangat sesuai dengan konsep materi yang dipelajari.
- 5) Mudah dalam penggunaannya mendapat penilaian sebesar 92% hal ini menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat digunakan dengan sangat mudah oleh peserta didik.
- 6) Sajian tampilan (warna, huruf, gambar, animasi) media pembelajaran mendapat penilaian sebesar 97% hal ini menyatakan bahwa kualitas tampilan media pembelajaran sangat baik

- 7) Penggunaan media sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh informasi tentang pembelajaran Qur'an Hadits yang dipelajari mendapat penilaian sebesar 93% hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memperoleh informasi terkait pembelajaran Qur'an Hadits.
- 8) Menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik mendapat penilaian sebesar 96% hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dengan sangat baik.
- 9) Isi media mudah untuk dimengerti mendapat penilaian sebesar 95% hal ini menyatakan bahwa isi media pembelajaran ini sangat mudah untuk dimengerti peserta didik.
- 10) Tingkat manfaat mater/isi media pembelajaran mendapat penilaian sebesar 94% hal ini menyatakan bahwa materi/isi media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa

Berdasarkan penilaian tersebut, tingkat prosentase kemenarikan media pembelajaran dapat dihitung dengan tingkat kevalidan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$= \frac{2838}{3000} \times 100\%$$

$$P = 94,6\%$$

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, tingkat kemenarikan media pembelajaran jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, tingkat

prosentase sebesar 94,6% termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak memerlukan revisi.

### 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Kota Blitar

Peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dengan menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* dari keduanya. Berikut tabel rata-rata kedua kelas:

**Tabel 4.13**  
**Tabel Rata-Rata Kelas Kontrol Dan Eksperimen**

Kelas	Nilai rata-rata	
	Pre-test	Post-test
Kontrol	62.83	72.16
Eksperimen	64.16	90.66

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan pengolahan data statistik yang dianalisis melalui rumus uji T, diperoleh thitung sebesar 9,421 yang selanjutnya diuji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05% dengan derajat kebebasan (db=29) adalah 2,045 .

Hal ini menunjukkan bahwa H1 diterima, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9,421 > 2,045$ ), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Terdapat perbedaan pemahaman kognitif berupa hasil belajar siswa kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen sesudah menggunakan media yang dikembangkan dengan siswa kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol yang dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran *adobe flash*. Dengan kata lain produk pengembangan media pembelajaran dengan




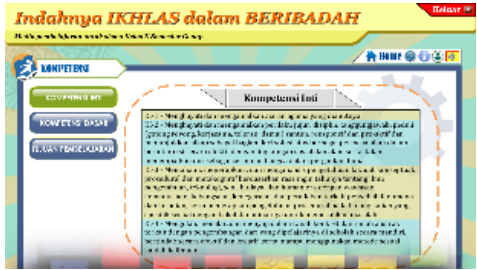





menggunakan *adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar.


### C. Revisi Produk Pengembangan

Dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *adobe flash* tidak lepas dari saran dan masukan sebagai revisi yang diperoleh dari dosen pembimbing, penilaian validator dan uji lapangan. Revisi produk media pembelajaran disajikan dalam tabel 4.14 berikut:

**Tabel 4.14**  
**Revisi Produk Pengembangan**

No.	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Poin revisi: Ditambahkan tulisan Qur'an Hadits pada halaman awal media	
		
2.	Poin revisi: Profil pengembang hendaknya berisi contact person yang dapat dihubungi, bukan instansi.	
		

<p>3.</p>	<p>Poin revisi: Konsistensi penggunaan button pada setiap menu</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p>4</p>	<p>Poin revisi: Ditambahkan video tentang perilaku keikhlasan yang sesuai dengan pesan ayat.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p>5</p>	<p>Poin revisi: Pada slide ayat hendaknya backsound mati saat ayat Qur'an di lafadzkan.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  <div data-bbox="981 1216 1460 1529" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Backsound mati ketika ayat mulai berbunyi.</p> </div> </div>
<p>6</p>	<p>Poin revisi: Penggunaan kata “maaf jawaban anda salah” diganti dengan alternatif kata yang lain, karena dalam pendidikan tidak boleh dengan mudah menyalahkan</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

7	<p>Poin revisi: Perbaikan dalam penggunaan ukuran <i>font</i> dalam materi agar terlihat lebih jelas walau dari kejauhan</p>
	

Dalam pengembangan media dengan menggunakan *adobe flash* selain terdapat kelebihan juga terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah media tidak dapat memuat seluruh indikator yang ada pada pembelajaran Qur'an Hadits pada Tema Indahnya khlas Dalam Beribadah dengan sempurna. Indikator yang tidak dapat terangkum dengan sempurna pada media pembelajaran ini adalah menunjukkan perilaku ikhlas dalam beribadah.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

1. Desain produk pengembangan media ini berupa Media Pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan *adobe flash* pada materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media untuk siswa. Media pembelajaran ini terdiri dari enam bagian, yaitu halaman depan (intro), halaman KI dan KD, halaman materi, halaman video, halaman evaluasi dan halaman penutup. Produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Tingkat kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli desain, isi/materi, ahli pembelajaran, maupun uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian ahli desain media menyatakan bahwa media pembelajaran sangat valid dan tidak memerlukan revisi dengan prosentase kevalidan sebesar 91.25%. Berdasarkan penilaian ahli isi/ materi mata pelajaran Qur'an Hadits, hasil yang diperoleh sebesar 94% yang artinya sangat valid dan tidak memerlukan revisi. Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran Qur'an Hadits, hasil yang diperoleh sebesar 92,5% yang artinya sangat valid dan tidak memerlukan revisi. Berdasarkan hasil uji

coba lapangan, hasil yang diperoleh sebesar 86% artinya media pembelajaran berbasis flash sudah valid dan tidak memerlukan revisi. Berdasarkan uji tingkat kemenarikan produk, hasil yang diperoleh sebesar 94,6% yang artinya media pembelajaran sangat efektif dan menarik.

3. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang telah dikembangkan terbukti secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Kota Blitar pada materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah. Hal ini dapat dilihat pada rerata hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $72,16 < 90,66$ . Berdasarkan perhitungan uji T didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $9,421 > 2,045$  artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## B. SARAN

1. Saran Pemanfaatan

Media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam menyampaikan materi Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah. Secara khusus, terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan penggunaan Media pembelajaran, antara lain:

- a. Penggunaan Media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini hendaknya digunakan dengan memiliki keahlian dibidang komputer.
- b. Untuk guru dan siswa, dalam penggunaan media pembelajaran ini hendaknya didukung dengan sumber-sumber belajar lain yang

relevan, karena dalam pengembangan media disamping terdapat kelebihan juga terdapat kekurangan dan kelemahan.

2. Pengembangan produk lebih lanjut
  - a. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada materi-materi yang lain karena media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi *Indahnya Ikhlas Dalam Beribadah*.
  - b. Media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* ini juga dapat menjadi rujukan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Asnawir dan M. Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama. 2004. *Standar Kompetensi*. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kartono, Kartini. 1992. *Pengantar Mendidik Teoritis: Apakah Pendidikan Masih Diperlukan?*. Bandung: CV.Mandar Maju.
- Komariah, Aan dan Triatna, Cepi. 2005. *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marimba, Ahmad D. 1980. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Alma'arif.
- Muhaimin, Et. El. 2002. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin.2001. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan media dan sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Sadiman, Arief S, dkk. 1996. *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan, Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Saliman dan Sudarsono. 1994. *Kamus Pendidikan, Pengajaran dan Umum*. Bandung: Angkasa.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Subana, Dkk. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

UU SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 pasal 3

Wahid, Murni Dan Nur, Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Pres.

Walter, Borg R and Meredith D, Gall. 1983. *Educational Reasearch an Introduction*. New York: Longman.