

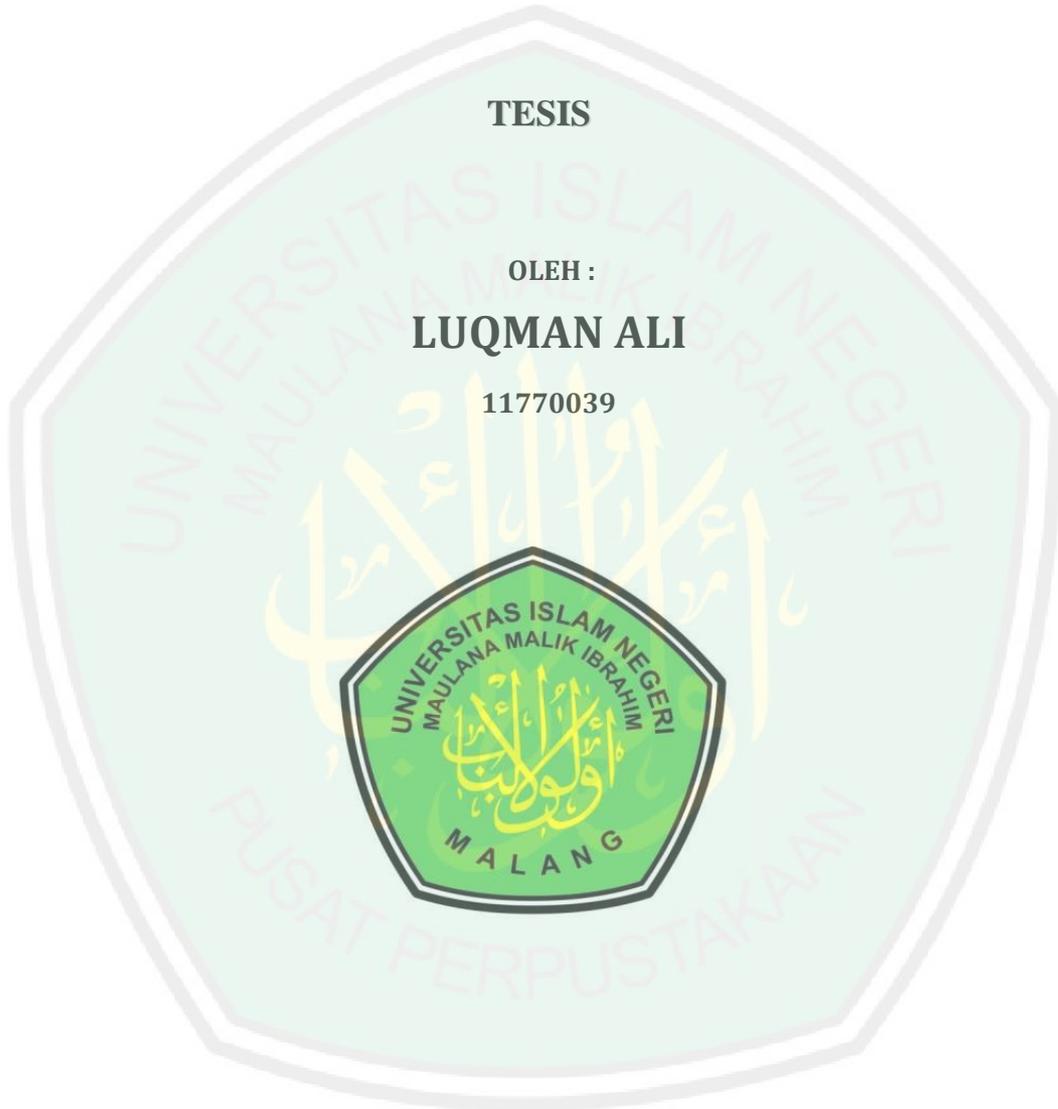
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8  
DI SMA ISLAM DIPONEGORO WAGIR**

**TESIS**

**OLEH :**

**LUQMAN ALI**

11770039



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2013**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8  
DI SMA ISLAM DIPONEGORO WAGIR**

**TESIS**

Di ajukan kepada Program Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi beban studi pada  
Program Magister Pendidikan Agama Islam

OLEH :

**LUQMAN ALI**

11770039



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2013**

Tesis dengan judul Pengembangan Media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji

Penguji Utama

**Prof Dr. H Mulyadi**  
NIP :

Pembimbing I

**Dr .H . Munirul Abidin, M.Ag,**  
NIP : 197204201220021003

Pembimbing II

**Dr. H . Rasmianto, M.Ag**  
NIP : 197012311998031011

Mengetahui  
Ketua program Studi PAI Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri(UIN)Maulana Malik Ibrahim

**Dr. H Rasmianto, M.Ag**  
NIP : 197012311998031011

## PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur yang teramat dalam, ku persembahkan karya tulis ini kepada Ayah dan Bunda. Ketulusanmu laksana angin yang senantiasa menyejukkan. Semua itu takkan pernah terbalaskan olehku meski seujung kuku.

Ayah, Bunda mungkin inilah salah satu persembahanku yang dapat membahagiakanmu, terima kasih untuk semuanya.

Guru-guruku, kau tunjukkan aku jalan terang. Hingga aku dapat menelusuri jalanku dalam mengarungi kehidupan yang penuh tantangan. terima kasih atas semua ilmunya.

Keluarga besarku yang tak dapat kusebutkan satu persatu, yang memotivasi dan membantu demi terselesainya masa studiku. Semoga kekeluargaan kita semakin dikokohkan dan rukun. AMIN.

Sahabat-sahabat karibku yang tak dapat kusebutkan satu persatu yang telah membantu dan menemani selama menempuh studi di Kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Ya Allah kuhaturkan ucapan syukur kepada-Mu yang telah memberikan orang-orang yang mencintaiku. Dengan sebening cinta sesuci do'a semoga rahmat dan hidayah tercurahkan untuk mereka. AMIN

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Luqman Ali

NIM : 11770039

Program Studi : Magister pendidikan Agama Islam

Judul penelitian : Pengembangan Media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash  
Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar 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 disebut dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsure-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak tertentu, maka saya bersedia diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 16 April 2013

Yang membuat pernyataan

Luqman Ali

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan menyebut asma Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, serta ungkapkan syukur dan Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala limpahan rahmad taufiq serta hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis tidak bias lepas dari pihak yang membantu secara moral, materiil maupun spiritual. Untuk itu penulis takkan pernah lupa untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayah bunda dan seluruh keluarga di rumah yang selalu member dorongan moral dan materiil serta do'a restu dalam mengarungi bahtera ilmu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo Sebagai rector UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak Prof. Dr. H Muhaimin M.A Sebagai direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr H Rasmianto M.Ag Sebagai Kaprodi Magister pendidikan Agama Islam
5. Munirul Abidin M.Ag dan Dr H Rasmianto M.Ag. Selaku pembimbing yang selalu setia membimbing hingga terselesaikannya tesisi ini.
6. Segenap pegawai, karyawan Sekolah Pascasarjana UIN Maliki Malang.
7. Ibu Dra. Wartik selaku kepala sekolah SMA Islam Diponegoro Wagir Malang
8. Bapak. Khori Mahmudi M.Ag Selaku guru PAI
9. Segenap teman-teman angkatan 2011 Sekolah Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang kelas C. Kenangan belajar yang tak akan pernah terlupakan.

Terima kasih atas motivasi dan dukungan semua pihak yang tak mungkin disebut satu persatu. Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, dan tak lupa saran dan kritik dari pembaca sangat saya butuhkan.

Malang, 16 April 2013

Pengembang

## MOTTO

**BELAJARLAH UNTUK DAPAT MELIHAT GAJAH DI PELUPUK MATA  
DAN BELAJARLAH UNTUK TIDAK MENGETAHUI  
SEMUT YANG BERADA DI SEBERANG LAUTAN**



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Motto .....	v
Surat Pernyataan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Pedoman Translating Arab Latin .....	viii
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	x
Daftar Lampiran .....	xi
Daftar Isi. ....	xii
Abstrak .....	xiii
 <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang .....	1
B. Identifikasi masalah .....	10
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan pengembangan .....	11
E. Spesifikasi produk .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Pentingnya pengembangan .....	14

H. Asumsi dan Pembatasan pengembangan.....	15
I. Penegasan istilah .....	17
J. Orisinilitas penelitian .....	19

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran .....	22
1. Pengertian Media .....	22
2. Media pembelajaran .....	23
3. Media pembelajaran PAI .....	29
4. Macromedia Flash Player .....	31
B. Pembelajaran PAI di SMA.....	47
1. Pengertian Pembelajaran .....	47
2. Pendidikan Agama Islam di SMA kelas X Semester 1.....	48
C. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash player 8	50
1. Dasar Religius.....	50
2. Dasar Psikologis .....	52
3. Dasar Teknologis .....	53
4. Kerangka berfikir .....	53

## BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model pengembangan .....	56
B. Prosedur Pengembangan .....	57
C. Uji Coba Produk .....	65
1. Desain Uji Coba .....	65
2. Subjek uji coba .....	65
3. Teknik pengumpulan data .....	68
4. Validasi produk Media .....	72

5. Teknik analisis data .....	76
-------------------------------	----

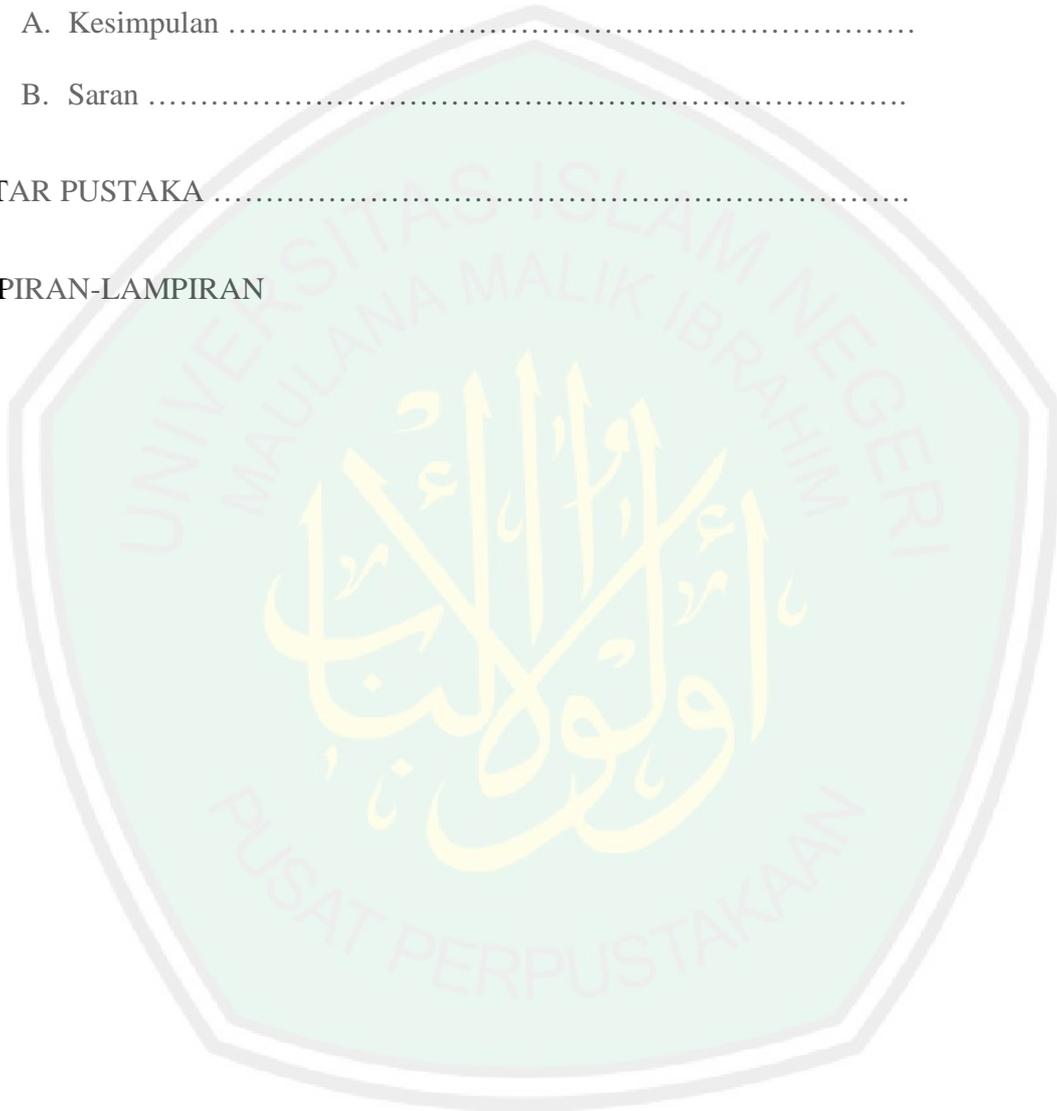
#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

A. Hasil Studi Pendahuluan .....	80
1. Analisis ketersediaan media pembelajaran .....	80
2. Ketersediaan Media pembelajaran PAI Berbasis Macromedia flash player	81
3. Kondisi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	83
B. Pengembangan Produk .....	83
1. Merumuskan tujuan .....	84
2. Merumuskan butir-butir materi .....	84
3. Mengembangkan alat pengukutr keberhasilan .....	84
4. Pembuatan media pembelajaran .....	85
5. Uji coba media.....	85
C. Penyajian dan analisis data .....	85
1. Data uji coba Ahli materi .....	85
2. Data uji coba ahli media .....	87
3. Data uji coba perorangan .....	92
4. Data uji coba kelompok kecil .....	95
5. Data uji coba lapangan .....	99
6. Hasil belajar Siswa .....	105
D. Revisi Produk .....	110

#### **BAB V KAJIAN**

A. Kajian produk yang sudah di revisi .....	112
---	-----

B. Kesimpulan hasil pengembangan .....	118
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	122
B. Saran .....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## ABSTRAK

Dosen Pembimbing: Dr Munirul Abidin M.Ag  
Dr. H Rasmianto. M.Ag

Luqman Ali, 2013. *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis macromedia flash player 8 di SMA Islam DIPONEGORO Wagir Malang. Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.*

Kata Kunci: Macromedia flash, Pembelajaran PAI

Penggunaan macromedia flash player 8 dalam pembelajaran PAI merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta memadukan media gambar, gambar bergerak (animasi), video, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran PAI tidak akan terkesan monoton. Dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi PAI Kelas X di SMA Islam Diponegoro Wagir. Karena selama ini pembelajaran PAI dengan cara konvensional cenderung membosankan.

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka permasalahan yang timbul adalah: 1) Belum adanya media pembelajaran yang berbasis Macromedia Flash Player 8 yang digunakan untuk pembelajaran PAI di SMA Islam Diponegoro Wagir ? 2) Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash player 8 ini dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran di SMA islam Diponegoro Wagir ?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk berupa Media pembelajaran berbasis Macromedia Flash player 8. (2) Dan mengembangkan produk media pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan keefektifan Pembelajaran PAI di SMA Islam Diponegoro Wagir.

Dalam pengembangan ini, mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall (1983) yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) Pengembangan produk, (3) penyusunan protopile media pembelajaran, (4) uji coba, (5) revisi produk, (6) hasil akhir. Berdasarkan model tersebut, media yang dikembangkan melalui langkah-langkah pengembangan Arief S. Sadiman ( 2006) sebagai berikut : (1) Merumuskan tujuan (2) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan (3) pembuatan media (4) uji coba.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa Modul interaktif berbasis Macromedia Flash player 8. Produk pengembangan ini di uji cobakan melalui beberapa tahap secara berurutan yakni (1) uji coba ahli materi dan dan ahli media (2) Uji coba perorangan (3) uji coba kelompok kecil dan (4) uji coba lapangan kepada guru PAI dan Siswa 30 kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir Malang.

Hasil uji coba media pembelajaran PAI oleh ahli materi sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba oleh ahli media sebesar 85 %. Hasil uji coba oleh ahli perorangan sebesar

77,33% dan 74 % dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil sebesar 87,33% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba lapangan diperoleh presentase rata-rata sebesar 94,66% dan termasuk dalam kualifikasi baik. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kualifikasi baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari hasil analisis data, menunjukkan bahwa penggunaan Macromedia Flash Player 8 dalam pembelajaran PAI ini mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir Malang. Dengan sangat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, begitu juga dari hasil evaluasi pembelajaran diatas yang merupakan indikator pemahaman dan pengetahuan siswa dalam belajar dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase pemahaman dan pengetahuan siswa mulai dari pre tes, rata-rata nilai mengalami peningkatan dari 65,23 menjadi 83,73 dari data diatas telah mencapai 90 % dari standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas.

Hasil dari perhitungan menggunakan program SPSS dinyatakan bahwa media pembelajaran ini terbukti efektif digunakan untuk pembelajaran PAI. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis di peroleh data signifikasnsi sebesar  $(0.000 < 0.05)$  sehingga  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media ini dengan tidak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran PAI ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

Luqman Ali, 2013. *Development of media-based learning Islamic education macromedia flash Player 8 for SMA DIPONEGORO Wagir Islam Malang*. Thesis, Islamic Education study Program, Graduate UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Supervisor : (1) Dr. H. Munirul Abidin M.Ag (2) Dr. H Rasmianto. M.Ag

**Keywords:** Macromedia Flash, Learning Islamic Education

Use macromedia flash player 8 in PAI learning is a learning process which is done by using a computer-assisted, and integrating media images, moving images (animation), video, sound or text runs, so that learning will not seem monotonous. Thus will contribute to increased understanding of the material capabilities of Islamic Religious Education Class X (ten) High School Islamic Wagir Diponegoro. Because of all this learning Islamic education in the conventional way tend to be boring.

Based on the above background, the problems that arise are: 1) The absence of media-based learning Macromedia Flash Player 8 is used for learning Islamic education in Islam from high school Diponegoro Wagir? 2) Is the use of media-based learning Macromedia Flash Player 8, this can increase the effectiveness of learning in Islamic high school Diponegoro Wagir? The purpose of this study is (1) Produce a media product basic Macromedia learning Flash Player 8. (2) And the media product develop learning Islamic education that can improve the effectiveness of learning Islamic education in Islamic high school Wagir Diponegoro.

In this development, adapting the model of development Borg and Gall (1983), namely (1) needs analysis, (2) product development, (3) preparation of instructional media protopile, (4) trial, (5) revision of the product, (6) the final result . Based on these models, the media developed through the development steps Arief S. Sadiman (2006) as follows: (1) Formulate goals (2) Develop a gauge of success (3) media production (4) trials.

The results of this research is the development of a module-based interactive Macromedia Flash Player 8. The product development in tested sequentially through several stages namely (1) materials testing experts and experts and media (2) individual trials (3) small group testing and

(4) the trial court to PAI teachers and students 30 classes Diponegoro Wagir X Islamic high school Malang.

Test results by expert instructional media material PAI by 92% with excellent qualifications. The results of trials by media specialists by 85%. Test results by individual experts by 77.33% and 74% with excellent qualifications. Small group of trial results by 87.33% with excellent qualifications. Results from field trials an average percentage of 94.66% and included in the development of better qualifications. Overall it can be concluded that the instructional media qualify as well, making it feasible to use in teaching Islamic education.

From the analysis of the data, showing that the use of Macromedia Flash Player 8, the PAI is able to improve the learning ability of students' understanding of class X (ten) High School Diponegoro Wagir Islam Malang. With the enthusiasm of students in participating in learning, as well as the evaluation of learning outcomes above which is an indicator of understanding and knowledge of students in learning to run well, the percentage of proven understanding and knowledge of students ranging from pre-test, the average score increased from 65.23 to 83.73 from the above data has reached 90% of the minimum standard of students in a class is said to understand.

Results of calculations using the SPSS program stated that this study proved effective media used for teaching Islamic Education. This is evidenced by the results of hypothesis testing in the data obtained by signifikasnsi ( $0.000 < 0.05$ ), so that  $H_1$  is accepted. So it can be concluded that there are significant differences between learning to use this medium to not. It can be concluded that the use of instructional media learning Islamic education can improve student learning outcomes.

## المخلص

المشرف: د. منير العابدين الماجستير

د. راسميانتو الماجستير

لقمان علي، 2013. تطوير وسائل التعليمية في مادة التربية الإسلامية على أساس فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8 (Macromedia Flash Player 8) في المدرسة الثانوية الإسلامية دييونغورو واغير مالانج. دراسات العليا بالجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

الكلمات الأساسية: فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8، تعليم التربية الإسلامية

استخدام فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8 في التدريس هو عملية من عمليات التعليم والتعلم التي تتم باستخدام جهاز الحاسوب ودمج الصور المتحركة (الرسوم المتحركة)، والفيديو والصوت والنص الدور، بحيث لن يبدو تدريس مادة التربية الإسلامية رتيبة وجمودا. وبالتالي سوف يأتى إيجابية في زيادة فهم مادة التربية الإسلامية في الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية دييونغورو واغير مالانج.

واستناد إلى هذه الخلفية البحث، فإن المشكلة التي تنشأ هي:

- (1) عدم الوسائل التعليمية فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8 لتدريس مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الإسلامية دييونغورو واغير مالانج؟
- (2) هل تزيد فعالية التعليم في المدرسة الثانوية الإسلامية دييونغورو واغير مالانج باستخدام وسيلة التعليمية فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8؟ والغرض من هذا البحث هو:

- (1) انتاج منتج وسيلة التعليمية على أساس فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8.
- (2) تطوير منتج وسيلة التعليمية التربية الإسلامية التي تستطيع زيادة فعالية التعليم التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الإسلامية دييونغورو واغير مالانج.

في هذا التطوير، يكيف الباحث نموذج التطوير بورغ وغال (Borg and Gall) (1983)، وهو (1) تحليل الاحتياجات (2) تطوير المنتجات (3) إعداد تعليمي وسائل التعليمية (4) التجربة

## (5) مراجعة للمنتج (6) النتائج

استنادا إلى هذا النموذج، الوسائل التي تم تطويرها من خلال خطوات عارف سادمان (2006) كمايلي: (1) صياغة الأهداف (2) تطوير المقياس للنجاح (3) إنتاج الوسائل (4) التجربة.

نتيجة هذا البحث التطويري هي وحدة تفاعلية على أساس فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8. تختبر منتجات هذا التطوير بعدة مراحل على التتابع التالي: (1) اختبار خبراء المواد وخبراء الوسائل (2) التجارب الفردية (3) اختبار مجموعة صغيرة (4) الاختبار الميداني على معلمي التربية الإسلامية وثلاثين طلبة الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية دييونغورو واغير مالانج.

نتائج تجربة الوسائل التعليمية في مادة التربية الإسلامية من قبل خبير المواد هي 92% مع مؤهلات ممتازة. نتائج التجربة من قبل متخصص وسائل التدريس هي 85%. ونتيجة الاختبار من قبل الخبراء الفردية هي 77،33% و 74% من ذوي المؤهلات الممتازة. ومجموعة صغيرة من نتيجة التجربة من قبل 87،33% من ذوي المؤهلات الممتازة. والنتيجة من التجربة الميدانية بالنسبة 94،66%، وهذه النسبة تعد ممتازة. ويمكن الاستنتاج أن هذه الوسيلة التدريسية من التأهل الممتاز، مما يجعلها جديرا بالاستخدام في تدريس مادة التربية الإسلامية.

وتبين لنا من نتيجة تحليل البيانات أن استخدام برنامج فلاش وسائل الإعلام الصغيرة 8 في تعليم مادة التربية الإسلامية قادر على تحسين قدرة الطلبة في المدرسة الثانوية الإسلامية دييونغورو واغير مالانج في فهم المادة. مع حماسة الطلاب في مشاركة التدريس، وكذا من نتيجة التقييم الدراسي التي تعد مؤشرا في فهم الطلبة ومعرفتهم في التعلم لتشغل بشكل جيد، وقد ثبت من البيانات المذكورة أن النسبة المئوية في فهم الطلبة ومعرفتهم بدءا من مرحلة ما قبل الاختبار، تزيد من 65،23 إلى 83،37، وقد وصلت إلى 90% من الحد الأدنى في فهم الطلبة في الصف الواحد.

وبنتيجة التحليل باستخدام SPSS، نال الباحث البيانات على أهمية ( $0,05 < 000,0$ ) بحيث يتم قبول  $H_1$ . وهكذا، فإنه يمكن الاستنتاج بأن هناك تفاوت كبير بين التعليم باستخدام هذه الوسيلة وعدم استخدامها. بحيث يستطيع الاستنتاج بأن التعليم باستخدام هذه الوسيلة التعليمية التربية الإسلامية تستطيع زيادة نتيجة الطلبة.

## BAB I

### PENDAHULUAN

Bagian Pendahuluan ini meliputi (1) latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) rumusan masalah (4) tujuan pengembangan, (5) spesifikasi produk pengembangan, (6) manfaat pengembangan, pentingnya pengembangan, (7) keterbatasan pengembangan, (8) Penegasan Istilah (9) orisinalitas penelitian,.

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia, sekaligus membedakan manusia dengan hewan, manusia dikaruniai akal pikiran, sehingga dalam proses belajar mengajar merupakan usaha manusia dalam masyarakat yang berbudaya, dan dengan akal manusia akan mengetahui segala hakekat permasalahan dan sekaligus dapat membedakan yang baik dan buruk.<sup>1</sup> Melihat pengertian pendidikan diatas, dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang sangat kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan zaman dan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Meskipun proses belajar dan pembelajaran tidak hanya dapat ditempuh melalui pendidikan formal seperti sekolah.

Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah,

---

<sup>1</sup> Tim dosen FKIP IKIP Malang, *Pengantar Dasar-dasar kependidikan*, Usaha Nasional, Surabaya 1988, hlm 2

sudah seharusnya guru dapat memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Jika kita melihat pengertian belajar itu sendiri adalah sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.<sup>2</sup> Maka dalam proses tersebut tentu mengalami banyak masalah. Diantara masalah dalam proses pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah pada guru karena guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama. Karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru<sup>3</sup>, Masalah yang ada antara lain mulai dari penguasaan materi, kurangnya bahan pengajaran sampai penggunaan metode, padahal siswa hanya dapat menguasai tujuan pengajaran jika didukung dengan media pembelajaran dan metodologi yang tepat.<sup>4</sup> Masalahnya sekarang bagaimana jika tidak terpenuhi, maka pasti akan berdampak pada kesulitan belajar siswa yang meliputi, ketergangguan, ketidakmampuan, ketidakfungsian belajar pencapaian rendah dan lambat belajar.<sup>5</sup>

Masalah lain yang tak kalah penting adalah masih rendahnya daya serap peserta didik yang disebabkan oleh proses pembelajaran konvensional, dimana hanya guru yang aktif, siswanya menjadi pasif. Dan hasilnya siswa hanya bisa hafal konsep dan kurang mampu menggunakannya jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki.<sup>6</sup> Masalah dalam proses pembelajaran jika di diamkan dan tidak dicarikan solusi maka, akan menghambat keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Padahal

---

<sup>2</sup> Trianto, *Mendesain Model pembelajaran inovatif progresif*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2009, hlm 16

<sup>3</sup> Asnawir, *Media Pembelajaran*, Ciputat press, Jakarta, 2002, hlm 1

<sup>4</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Sinar Baru, Bandung 1989, hlm 1

<sup>5</sup> Mulyadi, *Diagnosis kesulitan belajar*, Yogyakarta, Nuha Litera, 2008, hlm 9

<sup>6</sup> Trianto, *Mendesain Model pembelajaran Inovatif progresif*. Kencana, Jakarta, 2010, hlm 6

keberhasilan dalam pembelajaran merupakan tujuan utama yang didalamnya mencakup kemampuan intelektual, kognitif, verbal dan motorik serta sikap dan nilai.<sup>7</sup>

Dari pernyataan diatas, setidaknya kita bisa memberikan sedikit gambaran bahwa yang biasa menjadi masalah dalam prosesnya adalah ketika anak-anak tidak suka belajar, padahal seperti kita ketahui bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu; kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan),<sup>8</sup> tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi. Dimana dari beberapa aspek tadi tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi yang membuat manusia secara sengaja atau tidak telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi.

Kemajuan teknologi dan pengetahuan sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan dan pengajaran, hal ini berakibat menuntut guru atau staf pengajar harus mampu mempergunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman,<sup>9</sup> sebagai contoh adalah guru harus dapat menggunakan media elektronik dalam proses belajar mengajar.<sup>10</sup>

Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap

---

<sup>7</sup> Abu Ahmadi, *Strategi belajar mengajar*, Bandung, Pustaka setia, 2005, hlm 30

<sup>8</sup> Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, PT RajaGrafindo, Jakarta, 2003, hlm 2

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, PT RajaGrafindo, Jakarta, 1997, hlm 2

<sup>10</sup> Asnawir, *op cit*, hlm 4

perkembangan pendidikan. Bagaimana tidak, anak-anak lebih hafal apa yang disampaikan oleh tokoh kesukaanya di televisi, daripada yang disampaikan oleh gurunya dikelas. Hal inilah yang harus dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan sebagai bahan pengajaran, karena jika guru mampu memanfaatkan teknologi dalam aktivitas pembelajaran maka siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme (menyerap) yang terus-menerus.

Sebagai seorang guru saat ini sangat dituntut untuk menjadi guru yang profesional, guru harus bisa merangsang serta mengarahkan siswa belajar, hal ini sesuai dengan hakikat mengajar tidak lebih dari sekedar menolong para siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap serta ide dan apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik.<sup>11</sup> Bagaimana cara mengukur guru itu profesional atau tidak, adalah bisa dilihat dari situasi kelas, hasil belajar dan tanggapan siswa, bagaimana guru itu mampu mewujudkan kelas menjadi surganya siswa untuk belajar, atau guru itu kehadirannya sangat dinantikan oleh siswa.<sup>12</sup>

Untuk mencapai hal diatas tadi dibutuhkan penyampaian materi yang inovatif dan bervariasi. Karena penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya

---

<sup>11</sup> Mendesai model pembelajaran inovatif progresif, op cit, hlm 17

<sup>12</sup> Sugiyanto, Model Pembelajaran Inovatif, Yuma Pustaka, Surakarta, 2009, hlm 1

akan mengembangkan seluruh aspek pribadi. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan, sehingga dapat bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu.

Siswa dituntut untuk dapat menerapkan semua aspek yang didapat dari proses belajar, sehingga dapat menjadi individu-individu yang kreatif sebagaimana yang diungkapkan Conny R. Semiawan, bahwa: strategi pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pengembangan sikap belajar individu untuk mewujudkan pribadi yang tidak saja menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam alih ilmu dan teknologi, tetapi juga dapat mengembangkan dirinya sesuai potensi, bakat dan minatnya menjadi pribadi yang kreatif dan berintegritas tinggi.<sup>13</sup>

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung, selain transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar.

Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Karena pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah komunikasi,<sup>14</sup> Dimana dalam sebuah komunikasi dibutuhkan sebuah stimulus yang dapat menimbulkan daya tarik, kegairahan dan semangat belajar. Dari situ penggunaan alat bantu atau media,

---

<sup>13</sup> Conny R. Semiawan, artikel. *strategi pembelajaran*, <http://artikel.strategi pembelajaran>, (diakses 15 januari 2013)

<sup>14</sup> Asnawir, *Op Cit*, hlm 13

bahan belajar dibutuhkan untuk membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik.

Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun perguruan tinggi ataupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini. Alat bantu atau media pembelajaran dibuat dan dapat digunakan sesuai dengan subyek dan urgensi dari mata pelajaran. Subyek mata pelajaran yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan. Lain halnya dengan pembelajaran yang cenderung ke arah aplikatif atau praktek yang membutuhkan informasi tambahan.

Dalam pelajaran praktek, dalam memvisualkan suatu Media pembelajaran terkadang mengalami hambatan yang disebabkan oleh keterbatasan pengajar, peralatan, alat, bahan, biaya dan sebagainya di mana proses penyampaian informasi atau transfer ilmu tidak cukup hanya dengan penyampaian secara verbal (ceramah). Kaitannya dengan pengajar, terkadang pengajar sebagai penyampai informasi kepada siswa kurang bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Dengan pemakaian Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam ini juga diharapkan dapat

membantu disaat guru tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya.

Media Pembelajaran Interaktif ini dapat megurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa, karena salah satu nilai praktis media adalah membangkitkan keinginan, minat dan motivasi serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>15</sup>

Berkaitan dengan dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif, maka penulis melakukan penelitian dibidang pendidikan berupa Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam Bagi Siswa. Sebagai perbandingan, bahwa di negara-negara maju ilmu komputer sudah memasuki segala bidang kegiatan yang dilakukan masyarakat baik dalam bidang bisnis, pengobatan, militer, pendidikan dan sebagainya.

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

Macromedia Flash merupakan salah satu program yang populer dan ramah dengan pengguna (user frendly), sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program

---

<sup>15</sup> Asnawir, *op cit* hlm, 14

tersebut. Macromedia Flash adalah program untuk menggambar grafis dan animasi yang dipasang pada website.<sup>16</sup> Animasi merupakan susunan gambar mati (grafik statis) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak<sup>17</sup>. Beberapa pertimbangan digunakan Macromedia Flash adalah karena software ini berbasis vector sehingga mempunyai ukuran file yang kecil, dan mempunyai interaktifitas versi terbaru dari Macromedia Flash player 8 sebagai penyempurna bagi Flash versi-versi sebelumnya, yang tentu fitur-fiturnya lebih lengkap.

Macromedia Flash player 8 adalah software yang dipakai oleh designer web, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, teks, animasi dan suara. Program ini merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat satu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis.<sup>18</sup>

Keunggulan program ini dibanding dengan program yang lain yang sejenis, antara lain adalah dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie, membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasi (publish) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah, .swf, html, .gif, .jpg, .png, .exe, .Mov).<sup>19</sup> Selain itu, dengan program ini

---

<sup>16</sup> Dhani Yudiantoro, *Panduan lengkap Macromedia Flash MX* (Yogyakarta: Andi Offset, 2003), hlm, 3

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm.4.

<sup>18</sup> Nur Hadi, *Tutorial Komputer Multimedia*, (Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA UNY 2004), hlm, 1.

<sup>19</sup> Tim divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash MX 2004* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 1

dapat dibuat animasi-animasi yang lengkap sehingga materi PAI bisa dibuat animasi yang menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan fenomena-fenomena yang terdapat disalah satu SMA Islam Diponegoro Wagir Malang, sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang cukup digemari, serta mempunyai siswa-siswi yang cukup banyak yang ditandai dengan mempunyai beberapa ruang kelas. Selain itu sekolah ini juga didukung dengan fasilitas-fasilitas yang memadai, salah satu diantaranya adalah memiliki Laboratorium Komputer. Akan tetapi fasilitas-fasilitas yang telah dimiliki tersebut belum begitu optimal dalam penggunaannya khususnya untuk pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan bahwa (1) Mayoritas guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia (2) para guru rata-rata belum mengembangkan media pembelajaran PAI khususnya (3) belum ada media pembelajaran yang berbasis Macromedia flash 8.

Berdasarkan diskusi dengan guru PAI di SMA Islam diponegoro Wagir tersebut juga dijumpai permasalahan pembelajaran yang sering muncul, antara lain: rendahnya minat belajar siswa, kurangnya daya serap siswa, belum nampaknya sikap kritis sistematis, logis dan kreatif, serta kerjasama yang belum efektif. Rendahnya minat belajar siswa nampak dalam pembelajaran kelas, bahwa siswa terkesan tidak tertarik dengan PAI. Siswa beranggapan bahwa PAI adalah pelajaran membosankan. Karena terlalu banyak cerita dan cerita.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Khoiri mahmudi, Guru PAI SMA Islam Diponegoro Wagir Malang, wawancara pribadi pada 12 maret 2013

Dengan latar belakang masalah diatas maka penulis membuat tesis ini dengan judul” *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis MacromediaFlash Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang*” Media pembelajaran ini menjadi menarik ketika yang ditawarkan adalah media pembelajaran bahasa PAI berbasis Multimedia( Macromedia Flash Player 8, karena melihat masih minimnya media pembelajaran bahasa PAI berbasis Multimedia. Dan diharapkan dengan pengembangan software pembelajaran ini dapat memotivasi guru meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran, serta membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari bahasa PAI.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Pelajaran Pendidikan agama Islam dengan media konvensional yang lebih cenderung membosankan dan kurang interaktif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan akibatnya menurunnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dijadikan perangkat bantu dalam pembelajaran dengan persentase daya ingat tinggi ketika orang belajar dengan mendengar, melihat, dan melakukan.

## **C. Rumusan masalah**

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran yang berbasis Macromedia Flash Player 8 yang digunakan untuk pembelajaran PAI di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash player 8 ini dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang ?

#### **D. Tujuan pengembangan**

1. Menghasilkan produk berupa Media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash player 8.
2. Mengembangkan produk media pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan keefektifan Pembelajaran PAI di SMA Islam Diponegoro Wagir.

#### **E. Spesifikasi produk pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 bagi siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir ini, menghasilkan produk berupa modul interaktif mata pelajaran PAI yang menggunakan Macromedia flash 8 bagi siswa kelas X SMA selama setengah Semester, yaitu semester ganjil yang disesuaikan dengan standar kurikulum terbaru tahun 2006. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan dengan basis Macromedia Flash 8 ini adalah (1) didesain dengan menggunakan program Macromedia flash player 8, (2) bahan pembelajaran dipersiapkan agar siswa mampu belajar mandiri sesuai dengan kemampuan siswa, dan (3) isi bahan pembelajaran dikembangkan dengan cara kompilasi.

Hasil produk yang dikembangkan berbentuk modul interaktif yang dikemas dalam sebuah program. Komponen-komponen yang termasuk dalam media ini adalah (1) halaman depan, (2) pendahuluan, (3) menu utama (4) petunjuk penggunaan modul PAI, dan (5) Materi. (6) Evaluasi

Bentuk fisik media pembelajaran modul interaktif dalam penelitian ini berjenis media interaktif multimedia. Media pembelajaran yang dihasilkan dibuat dengan menggunakan program Macromedia flash player 8 dengan menggunakan variasi tata letak, pilihan warna, gambar ilustrasi, dan variasi huruf yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga menarik dan nyaman untuk dipelajari. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan dialogis sehingga diupayakan terjadi interaksi yang aktif antara Media Pembelajaran dan peserta didik.

## **F. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

### **1. Manfaat teoritis**

- a. Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.
- b. Konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

- c. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang secara khusus memberikan contoh langkah-langkah praktis dan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan mutu Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah.

## **2. Manfaat praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan memberikan kontribusi pemikiran kepada berbagai pihak antara lain:

### **a. Bagi guru**

Sebagai acuan atau pedoman bagi guru PAI dalam mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **b. Bagi siswa**

- 1) Dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar pendidikan agama islam.
- 2) Dapat mempermudah pemahaman mengenai mata pelajaran Pendidikan agama Islam.
- 3) Sebagai media untuk menumbuhkembangkan kompetensi pembelajaran PAI secara berkesinambungan pada suatu kadar yang sesuai dengan kemampuan siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar, dan mampu

memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak dalam materi pembelajaran Pendidikan agama islam

### **c. Bagi Sekolah**

Dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran. Sebagai pelengkap media pembelajaran Pendidikan agama islam Menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam pembelajaran Pendidikan agama islam. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional di kelas yang mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang untuk memahami materi yang diberikan dosen.

### **d. Bagi Pascasarjana PAI UIN MALIKI Malang.**

Menunjukkan ke masyarakat tentang kepedulian Prodi PAI PPs UIN MALIKI Malang terhadap pendidikan khususnya pembelajaran PAI dan Sebagai bahan pustaka yang dapat memberikan informasi bagi pihak yang berkepentingan.

## **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 ini dapat mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi real yang ada. Kondisi ideal yang dimaksud adalah tersedianya media interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 untuk meningkatkan hasil pendidikan agama, baik aspek kognitif/pengetahuan, afektif/sikap, maupun psikomotorik/perilaku beragama siswa. Sedangkan kondisi real yang dihadapi ialah

Media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih kurang efektif, cenderung monoton, tekstual, kurang bisa mencapai keutuhan hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan kurang bisa mengembangkan kompetensi beragama siswa.

Selain itu, dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan diperoleh data bahwa kegiatan pembelajaran PAI selama ini hanya menggunakan buku teks dan lembar kerja siswa (LKS). Keinginan mengembangkan media pembelajaran PAI di SMA Islam DIPONEGORO sudah direncanakan sejak lama namun masih belum terwujud. Usaha itu dapat dianggap prestasi yang luar biasa, tetapi guru PAI telah mengemukakan kesulitan dan hambatan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk modul interaktif.

Kesulitan dan hambatan yang dihadapi guru adalah belum adanya contoh langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, keterbatasan waktu, kesempatan, kepadatan agenda kegiatan lainnya dan kesulitan menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Masalah lain adalah kurang menguasainya guru PAI dengan program program computer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Dengan pengembangan Media pembelajaran berupa modul interaktif ini diharapkan pembelajaran PAI di SMA Islam DIPONEGORO lebih praktis, variatif, kreatif dan dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI baik secara kelompok atau mandiri. Diharapkan Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran PAI, pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar

siswa sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai. Lebih dari itu, Dengan modul interaktif PAI berbasis Macromedia Flash Player ini dapat membantu siswa mengerti, memahami serta mengamalkan apa yang telah di pelajari di sekolah.

## **H. Asumsi dan Pembatasan pengembangan**

### **1. Asumsi**

Pengembangan Media Pembelajaran ini mempunyai beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Belum tersedianya Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berupa modul yang dikembangkan berbasis Macromedia Flash Player 8 khususnya bagi siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir yang memungkinkan untuk dapat belajar secara mandiri.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini diasumsikan oleh peneliti dapat menambah motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.
- c. Pencapaian hasil belajar siswa merupakan pencapaian tujuan pembelajaran khusus yang diukur melalui indikator-indikator yang telah dikembangkan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam standar kurikulum 2006 serta dari jawaban para responden (siswa).

- d. Apabila media pembelajaran yang telah diuji coba terbukti secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka dapat dipakai oleh guru PAI dalam proses pengajarannya.

## **2. Keterbatasan**

- a. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut mata pelajaran Pendidikan agama Islam.
- b. Perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian program dan bukan untuk menguji teori.
- c. Produk media yang dikembangkan adalah dalam bentuk modul interaktif untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran yang baik

## **I. Penegasan istilah**

Penegasan istilah bertujuan untuk menghindari salah pengertian dan memperjelas maksud penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran PAI.

### **1. Pengembangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dan lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya)

Pengembangan juga memiliki pengertian sebagai proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.<sup>21</sup>

## **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran

## **3. Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama islam adalah suatu mata pelajaran yang diwajibkan bagi semua jenjang pendidikan dasar maupun menengah, yang termaktub dalam kurikulum berdasarkan standart isi permen diknas NO 22 tahun 2006.

## **4. Berbasis**

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata basis berarti dasar, pokok dasar (Poerwadarminta. 2002:93). Kata berbasis memiliki makna berdasar atau berpokok dasar.

## **5. Media Macromedia Flash**

Media macromedia flash disini di maksud adalah media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran PAI, yang berupa suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vektor dan animasi. Objek-objek yang dapat diolah untuk

---

<sup>21</sup> [http://google.com/artikel.pengembangan buku ajar](http://google.com/artikel.pengembangan%20buku%20ajar).(diakses 01 maret 2013)

membuat animasi selain gambar vektor (yang dibuat secara langsung dari flash) adalah gambar-gambar bitmap yang diimpor serta objek suara (sound) dan objek yang berekstensi. Kemampuan kemampuan flash dalam mengolah dalam berbagai jenis objek kemudahan dalam proses pembuatan animasi, serta kecilnya ukuran file animasi. Media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri, sehingga dapat memudahkan dalam mempelajari mata pelajaran PAI yang ada di sekolah-sekolah terutama di lembaga formal. Selain itu penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran dapat meringankan biaya pendidikan.

## J. ORISINILITAS PENELITIAN

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu Esti Dewi Septiana,<sup>22</sup> bahwasannya hasil analisis data uji coba peseorangan dapat diketahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar menurut ahli materi, ahli media, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar didapatkan rata-rata persentase 89,20%. Angka ini pada tabel kriteria kelayakan memenuhi kriteria valid dan secara keseluruhan dinyatakan baik serta dapatdigunakan dalam pembelajaran. Sedangkan tinjauan terdahulu yang pernah dilakukan oleh Novita Restuti,<sup>23</sup> sesungguhnya hasil penelitiannya menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 77,31 sedangkan kelas kontrol adalah 65,38. Hal ini menunjukkan kelas yang di ajar dengan menggunakan macromedia flash profesional 8 mempunyai prestasi belajar yang lebih tinggi dari pada

---

<sup>22</sup> Hasil peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Esti Dewi Septiana dengan judul Pengembangan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran IPA Pokok BahasanSusunan Bumi siswa kelas V SDN di Kasin Malang.pada tanggal 25 Mei 2011.

<sup>23</sup> Hasilpeneliti terdahulu oleh Novita Restuti dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Program Macromedia Flash Profesional 8 Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 di Dlanggu Mojokerto pada tanggal 15 November 2010.

kelas yang diajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran macromedia flash profesional 8.

Tabel 1.1 orisinilitas penelitian

Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas penelitian
“Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV MI Sunan Giri Kota Malang”	Sama-sama menggunakan Macromedia Flash player dalam media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan pada mata pelajaran yakni IPA</li> <li>• Pada penelitian terdahulu adalah penggunaan, bukan pengembangan</li> <li>• Subjek penelitian MI Sunan Giri</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran PAI</li> <li>2. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa seperangkat modul interaktif yang dilengkapi dengan beberapa pendukung pembelajaran PAI</li> </ol>
Pengembangan media pembelajaran modul interaktif Mata kuliah pemindahan tanah mekanik	Sama –sama mengembangk an media pembelajaran modul interaktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan pada mata pelajaran pemindahan mata kuliah pemindahan tanah mekanik</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Media Pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis Macromediaflash player 8</li> </ol>
Penggunaan media grafis dalam pembelajaran Fiqih untuk mempermudah pemahaman siswa Kelas x-d di man 3	Membahas masalah media pembelajaran PAI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan pada penggunaan, bukan pengembangan</li> <li>• media Grafis bukan macromedia</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Bord &amp; Gall.</li> <li>5. Subjek uji coba adalah siswa kelas X SMA</li> </ol>

malang		flash player 8 • mata pelajaran fiqih, bukan PAI	islam Diponegoro wagir
Upaya guru agama dalam pengembangan media Pembelajaran pendidikan agama islam Di man malang i	Sama-sama mengembangk an media pembelajaran	Perbedaan berfokus pada upaya guru	
Pengembangan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran IPA	Sama-sama mengembangk an media pembelajaran	Perbedaan pada mata pelajaran	
Judul Penggunaan Media Pembelajaran Program Macromedia Flash Profesional 8 Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah	Sama-sama mengembangk an media pembelajaran	Perbedaan pada mata pelajaran	

Bila ditarik kesimpulan dari penelitian di atas belum ada yang mengkaji secara khusus pengembangan media pembelajaran PAi berbasis Macromedia flash player 8. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah variasi media pembelajaran PAI dan dapat meningkatkan pemahaman dan kemenarikan mata pelajaran PAI.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Di dalam bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teori sebagai landasan pengembangan, yaitu : (a) Media pembelajaran (b) Pendidikan Agama Islam di SMA , (c) pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia flash player.(d) Kerangka berfikir.

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah; perantara atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Media pengajaran juga bisa dikatakan *was'il al idlah* atau menurut istilah Abdul Halim dalam bukunya *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Lughah al-'Arabiyah al-wasail al-taudliyah*.<sup>2</sup>

Menurut Asnawir, media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>3</sup> Adapun menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Kata media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan. Beberapa teknologi

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.3.

<sup>2</sup> Abdul Halim Ibrahim, *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Lughah al-'Arabiyah*, (Kairo: Dar al-Ma'arif, 1968), p.423.

<sup>3</sup> Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.11

pembelajaran, banyak memberikan batasan definisi tentang media pembelajaran, diantaranya<sup>4</sup>:

- a. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.
  - b. Menurut NEA (*National Education Association*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Dan hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.
  - c. Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
  - d. Briggs berpendapat, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film bingkai, kaset dan lain-lain
- Perkembangan selanjutnya Martin dan Briggs (1986) memberikan batasan mengenai media pembelajaran yaitu mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa.<sup>5</sup>

Pendapat lain mengatakan bahwa menurut Bovee dalam Ouda Teda Ena<sup>6</sup> “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

<sup>4</sup> Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Usaha Nasional, (Surabaya, 1993), hlm 197-198

<sup>5</sup> Muhaimin Dkk. *Paradigma Pendidikan Islam*. (Bandung: PT Raja Grafindo Persada. 2004), hlm. 91

<sup>6</sup> *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course Universitas Sanata Dharma. [www.ialf.edu/kipbipa/papers/oudatedaena.doc](http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/oudatedaena.doc) (Download Tanggal: 3 Januari 2013)

Dari berbagai definisi diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan oleh indera yang berfungsi sebagai alat dalam proses komunikasi maupun pembelajaran.

## 2. Media pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad <sup>7</sup> “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: ”Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Menurut Edgar Dale Dalam Sigit Prasetyo <sup>8</sup>

“Secara umum media memiliki kegunaan dan manfaat sebagai berikut : <sup>9</sup>

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya,
- c. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama”.

<sup>7</sup> Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.hlm 12

<sup>8</sup> Sigit. Prasetyo, 2007. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang: UNNES,hlm 6

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, P.T. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1997, hlm. 15.

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Sigit Prasetyo mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Sadiman, media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:<sup>10</sup>

- a. Menimbulkan kegairahan belajar
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- c. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- d. Memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat disarankan, tetapi dalam penggunaannya tidak semua media baik. Ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Penggunaan media yang tepat akan sangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya

---

<sup>10</sup> Sadiman, Arief, dkk. *Media pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2005), hlm. 16

akan menghambur-hamburkan biaya dan tenaga, terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan. Sebagai salah satu sarana pembelajaran, perguruan tinggi harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang civitas akademika dalam belajar agar tidak jenuh dalam menerima pembelajaran di kelas.

Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran, termasuk diantaranya teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan penggunaan komputer sebagai media interaktif. Diharapkan dengan pemanfaatan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.

Karena Tujuan utama dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran lebih ditujukan untuk guru dan siswa dengan cara mengatasi hambatan (barriers) kekomplekan masalah pendidikan melalui peningkatan motivasi, sikap, penyesuaian persepsi, menumbuhkan budaya pendidikan, interaksi informal serta komitmen dari siswa pada visi, misi dan sasaran pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar dan efisiensi waktu dari pendidikan perlu adanya media pembelajaran, dengan demikian diharapkan program pendidikan sekolah akan lebih menarik, memberikan nilai tambah yang nyata kepada siswa sehingga dapat menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan sebagai jeda dari suatu siklus belajar (pembelajaran, belajar dan kembali pembelajaran).

Tersedianya media pembelajaran penting untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai

informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah, menurut Degeng yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar.<sup>11</sup> Hal belajar belajar terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media dan karena itu, tanpa media, belajar tidak akan pernah terjadi.

Hamalik, sebagaimana dikutip Arsyad dalam bukunya media pembelajaran mengemukakan bahwa:

“Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu. Selain itu dapat juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.”<sup>12</sup>

Komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan.

Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan. Namun sementara ini, komputer sebagai produk teknologi kurang dimanfaatkan secara optimal. Kini yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menjadikan teknologi (komputer) dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan. Di lapangan, sistem penyajian materi melalui komputer dapat dilakukan melalui berbagai cara seperti: hypertexts, simulasi-demokrasi ataupun tutorial. Tiap-tiap sistem memiliki keistimewaan masing-masing. Jika keunggulan masing-masing sistem

---

<sup>11</sup> Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hlm. 150.

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 15.

tersebut digabungkan kedalam satu bentuk model yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Ouda Teda Ena: 2001: 2).

- a. Biaya
- b. Ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik,
- c. Kecocokan dengan ukuran kelas,
- d. Keringkasan,
- e. Kemampuan untuk diubah,
- f. Waktu dan tenaga penyiapan,
- g. Pengaruh yang ditimbulkan,
- h. Kerumitan
- i. Kegunaan.

Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu”.

Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Ouda Teda Ena: 2001: 3). yakni :

- a. Kemudahan navigasi.

Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar tidak perlu belajar komputer lebih dahulu.

- b. Kandungan kognisi,

- c. Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
- d. Integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan materi yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar, program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria.
- e. Fungsi secara keseluruhan.

Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu”

### 3. Media pembelajaran PAI

Para Nabi menyebarkan agama kepada kaumnya atau kepada umat manusia bertindak sebagai guru-guru baik sebagai pendidikan keagamaan yang agung. Usaha Nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri, dan dengan jalan memberikan contoh teladan yang baik. Sebagai contoh teladan yang bersifat uswatun hasanah, Nabi selalu menunjukkan sifat-sifat yang terpuji, hal ini diungkapkan dalam Al-Qur'an surat al-Ahzab 21:<sup>13</sup>

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ

اللَّهُ كَثِيرًا

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al quran dan terjemahnya*, Diponegoro 2005. Bandung

*Artinya : Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.*

Nabi selalu memberikan contoh tauladan atau menjadikan dirinya sebagai model dalam mendakwahkan seruan Allah. Sebagai contoh; sewaktu meletakkan Hajarul Aswad ketika membangun kembali ka'bah, disaat Nabi mendirikan masjid Quba' diluar Madinah, atau sewaktu membuat parit pertahanan dalam perang Tabuk, Nabi selalu memimpin langsung dan ikut serta bekerja dengan para sahabat. Contoh teladan yang baik tersebut sangat besar pengaruhnya dalam misi pendidikan Islam dan dapat menjadi faktor yang menentukan terhadap keberhasilan dan perkembangan tujuan pendidikan secara luas.

Melalui suri teladan atau model perbuatan dan tindakan yang baik oleh seorang pendidik, maka guru agama akan dapat menumbuh-kembangkan sifat dan sikap yang baik pula terhadap anak didik. Bilamana sebaliknya, apa yang dilihat dan didengar oleh siswa atau anak didik bertolak belakang dengan kenyataan, maka hasil pendidikan tidak akan tercapai dengan baik dan dapat melumpuhkan daya didik seorang guru.

Media pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pendidikan dan pengajaran agama kepada orang lain, segala sesuatu atau benda atau

dapat dipakai sebagai media pengajaran agama, seperti; 1) papan tulis, 2) buku pelajaran, 3) buletin board dan display, 4) film atau gambar hidup, 5) radio pendidikan, 6) televisi pendidikan, 7) komputer, 8) karyawisata, dan lain-lain.<sup>14</sup>

Dengan contoh-contoh tersebut hendaknya dalam pemilihan media pengajaran agama selalu diperhatikan hal-hal yang tidak bertentangan dengan kaidah-kaidah agama atau sesuatu tindakan atau perbuatan yang dicontohkan oleh Nabi sendiri. Pemilihan media pengajaran agama tersebut disesuaikan dengan tujuan pengajaran agama itu sendiri, bahan/materi yang akan disampaikan, ketersediaan alat yang tersedia, pribadi guru, minat dan kemampuan siswa, dan situasi pengajaran yang akan berlangsung.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari pada itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pengajaran agama.

#### **4. Macromedia Flash 8**

Macromedia flash 8 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Macromedia Inc., Macromedia flash 8 merupakan sebuah program aplikasi profesional untuk menggambar grafis dan animasi vektor atau gambar bitmap. Macromedia flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

---

<sup>14</sup> Asnawir, M. Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), Hal 117

Macromedia flash 8 memiliki tampilan yang menarik serta didukung oleh tool-tool yang mudah digunakan, flash 8 juga mendukung format file flash versi sebelumnya, sehingga memudahkan setiap orang yang pernah menggunakan flash mx atau versi sebelumnya.

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibuat dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.<sup>15</sup>

Macromedia flash 8 merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vektor dan animasi. Objek-objek yang dapat diolah untuk membuat animasi selain gambar vektor (yang dibuat secara langsung dari flash) adalah gambar-gambar bitmap yang diimpor serta objek suara (sound) dan objek yang berekstensi. Kemampuan kemampuan flash dalam mengolah dalam berbagai jenis objek kemudahan dalam proses pembuatan animasi, serta kecilnya ukuran file animasi membuat para praktisi dibidang multimedia banyak yang beralih ke program ini.<sup>16</sup>

Macromedia Flash merupakan salah satu software aplikasi design grafis yang sangat populer saat ini terutama untuk membuat aplikasi animasi dalam efek yang spektakuler. Kesederhanaan tool yang disediakan serta kemampuan yang luas menjadikan Flash semakin digemari.<sup>17</sup> Beberapa alasan memilih Flash yaitu:

1. Hasil akhir Flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish)

---

<sup>15</sup> <http://riarsyles.wordpress.com/2011/09/27/pengertian-dan-cara-instalasi-macromedia-flash-prof-8/> diakses 27 januari 2013

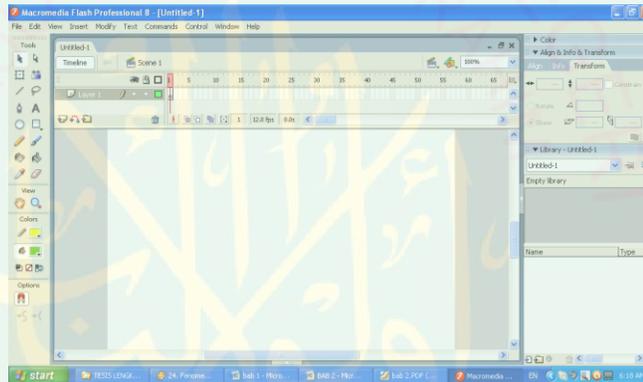
<sup>16</sup> Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Pembuatan animasi dengan macromedia flash profesional 8 (Jakarta. Salemba infotek2006), hal. 2

<sup>17</sup> <http://www.adisumaryadi.net/artikel/detail/animasi-flash/46/mengenal-macromedia-flash.html>. Diakses

2. Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat lebih hidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol
4. Gambar Flash tidak akan pecah meskipun di zoom beberapa kali karena gambar flash bersifat gambar vektor.
5. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti avi, gif, mov, maupun file dengan format lain.

Dibawah ini adalah beberapa Screenshoo Tampilan Utama Flash :

a. *Pengenalan interface Macromedia Flash 8*



Sebelum memulai membuat objek (animasi), anda perlu mengenal beberapa interface dalam macromedia flash 8. Interface-interface tersebut nantinya akan banyak membantu anda mengatur atau mengedit objek animasi yang digunakan.

Salah satu bagian terpenting dalam interface macromedia flash 8 adalah Drawing Tools yang berguna untuk membuat dan memanipulasi gambar atau objek, bila saya perhatikan macromedia flash 8 tidak jauh berbeda dengan versi sebelumnya. Drawing Tools dibagi menjadi 4 bagian yaitu : Tools, View, Colors dan Options.

## 1) Tools

Tool berfungsi untuk mengatur atau mengedit objek atau animasi yang sedang kita buat. Tool ini juga adalah salah satu bagian terpenting dalam macromedia flash 8.

- Arrow Tool, digunakan untuk memilih objek. Dengan sebuah klik berarti kita memilih objek tersebut, dengan klik ganda berarti kita memilih objek dan seluruh komponen yang dimilikinya.
- Subselect Tool, digunakan untuk memodifikasi suatu garis yang dibuat dengan Pen Tool.
- Free Transform Tool, digunakan untuk memodifikasi bentuk dari suatu objek.
- Fill Transform Tool, digunakan untuk memodifikasi bentuk dan posisi dari gradient fills.
- Line Tool, digunakan untuk membuat garis. Bila kita membuat garis sembari menekan tombol SHIFT, maka akan terbentuk garis yang tepat horizontal, vertical atau miring 45 derajat.
- Lasso Tool, digunakan untuk memilih suatu area secara tidak teratur. Semua yang termasuk areanya akan terpilih.
- Pen Tool, digunakan untuk membuat kurva-kurva atau bentuk bebas.
- Text Tool, digunakan untuk membuat teks box yang dapat kita isi dengan berbagai tulisan.

- Oval Tool, digunakan untuk membuat objek elips (oval). Untuk membuat lingkaran sempurna, gunakan tool ini sembari menekan tombol SHIFT.
- Rectangle Tool, digunakan untuk membuat bentuk persegi. Bila kita ingin membuat bentuk bujur sangkar secara sempurna, gunakan tool ini sembari menekan tombol SHIFT.
- Pencil Tool, digunakan untuk membuat garis. Bila kita membuat garis sembari menekan tombol SHIFT, maka akan terbentuk garis yang tepat horizontal, vertical atau miring 45 derajat.
- Brush Tool, digunakan untuk menggambar dengan kuas secara bebas, tool ini mempunyai beberapa pilihan untuk mengontrol beberapa efek dari sapuan kuas kita.
- Ink Bottle Tool, digunakan untuk mewarnai suatu garis.
- Paint Bucket Tool, digunakan untuk memodifikasi warna dan gradasi warna didalam suatu objek.
- Eyedropper Tool, digunakan untuk mengambil warna yang berasal dari suatu objek didalam stage sehingga kita bisa menyamakan warna ketika menggambar.
- Eraser Tool, digunakan untuk menghapus suatu gambar/objek.

## 2. View

- Hand Tool, digunakan untuk menggulung stage disegala arah seolah oleh anda menggunakan scroller 360 derajat.

- Zoom Tool, digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek.

### 3. Colors

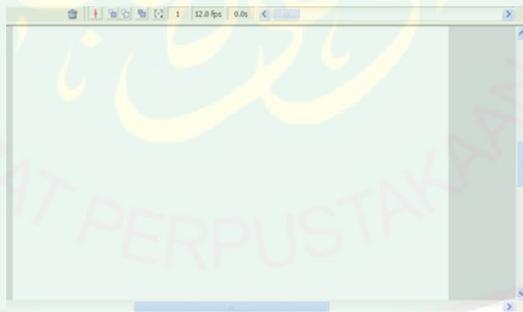
- Stroke Color, digunakan untuk memodifikasi outline/border warna suatu objek.
- Fill Color, digunakan untuk memodifikasi isi warna pada objek.

### 4. Options

Bagian options menyediakan tool setting yang menyertai tool yang sedang aktif.

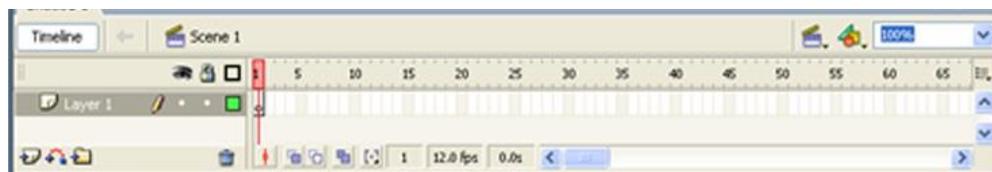
#### b. Stage

Stage adalah area tempat kita bekerja dan membuat objek atau animasi. Ibarat kita seorang Pelukis, stage adalah kertas gambarnya



#### c. Timeline

Timeline adalah jalur/garis untuk mengatur berjalannya animasi dari frame ke frame.



#### d. Panel

Panel merupakan kotak dialog yang berguna untuk melihat, mengatur dan mengubah elemen-elemen atau objek didalam macromedia flash 8. Color serta Library juga termasuk kepada panel



#### e. Property Inspector

Property inspector dalam Flash berisi property dari objek yang kita pilih menggunakan Selection Tool. Tiap objek yang kita pilih memilikin property yang berbeda-beda dengan objek lainnya.



### 1. Keunggulan Program Macromedia Flash Profesional 8

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini antara lain ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML. Animasi yang dibuat dengan flash akan tetap terlihat bagus pada ukuran windows dan resolusi layer berapapun.

Program flash juga dapat membuat website yang interaktif, karena pengguna dapat menggunakan keyboard atau mouse untuk berpindah ke

bagian lain dari halaman web / movie, memindahkan objek, memasukkan informasi di from. Program flash juga mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layer penuh bisa langsung disambungkan ke situs web. Flash juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web benner, animasi logo, control navigasi dan lain-lain.

Penggunaan program flash dalam pembuatan media bertujuan untuk menggabungkan berbagai jenis media kedalam satu bentuk media, yang terdiri dari gambar, teks, animasi, video dan suara. Oleh karena itu media yang dihasilkan dapat menampilkan berbagai media tersebut dalam satu media. Yang kemudian hasil penggabungan ini disebut multimedia pembelajaran interaktif .

Pernyataan diatas didasarkan pada pengertian Multimedia Pembelajaran itu sendiri, dimana menurut Agus Suheri<sup>18</sup> bahwa yang disebut dengan multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol

---

<sup>18</sup> Agus. Suheri., *Animasi Multimedia Pembelajaran*, Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, 2006 No. 1. Cianjur: Universitas Suryakencana., hlm 3

yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsure-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Jika kita telaah lebih dalam selain dapat digunakan sebagai penyalur pesan dan merangsang pikiran dan perhatian ternyata masih banyak sekali manfaat multimedia pembelajaran, adapun manfaat yang dimaksud yakni

- a. proses pembelajaran lebih menarik,
- b. lebih interaktif,
- c. jumlah waktu mengajar dapat dikurangi,

- d. kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja,
- e. sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1). Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- 2). Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- 3). Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- 4). Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- 5). Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
- 6). Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.<sup>19</sup>

Keunggulan lain yang dimiliki oleh macromedia flash player adalah dapat menyajikan kumpulan materi dalam berbagai macam format, selain audio visual, juga teks, dalam hal ini dapat disajikan seperti Microsoft Word, yang disajikan dalam bentuk tutorial, dan Animasi.

Seperti kita ketahui bahwa pada zaman yang modern ini telah berkembang teknologi yang sangat canggih, dan tanpa terasa siswa mengikuti arus, sehingga dibutuhkan sebuah hal baru dalam pembelajaran, terutama PAI, Macromedia Flash dilengkapi dengan fasilitas pembuatan animasi yang dapat di jadikan sebagai tambahan

---

<sup>19</sup> Haryadi. *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer Tentang Kimia Unsur Untuk Siswa Kelas XII*. 2006, Yogyakarta: UNY. Hlm 13

yang menjadikan materi lebih menarik, karena yang disebut dengan animasi menurut Agus Suheri<sup>20</sup> adalah “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”.

Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual yang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena animasi memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks berlaku di dalam kehidupan sebenarnya direalisasikan di dalam aplikasi tersebut.

Efektifitas animasi dalam pembelajaran tidak hanya berhubungan dengan bagaimana animasi itu diterima dan dikonsepsikan, namun juga bagaimana animasi tersebut dirancang. Ada tiga jenis format animasi menurut Dina Utami yaitu:<sup>21</sup>

1) Animasi Tanpa Sistem Kontrol.

Animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (behavioural realism), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian frame, Zoom in, Zoom Out dll.

---

<sup>20</sup>, Agus. Suheri, *op cit*, hlm 2

<sup>21</sup> Dini Utami,.. *Animasi Dalam Pembelajaran*. 2007. Yogyakarta: UNY.hlm 1

## 2) Animasi Dengan Sistem Kontrol.

Animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Misal tombol untuk pause, zoom in, zoom out, dll.

## 3) Animasi Manipulasi Langsung.

Animasi manipulasi langsung menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi (misal tombol dan slider). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian. Menekan tombol atau menggeser slider akan menyebabkan perubahan keadaan. Hasilnya dapat langsung dilihat dan kejadiannya dapat diulang-ulang. Animasi yang tidak dilengkapi sistem kontrol memiliki kelemahan, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk pause dan zoom in.

Animasi dengan sistem kontrol memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan animasi dengan kapasitas pemrosesan informasi mereka. Namun hal ini pun masih memiliki kekurangan, penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan awal (prior knowledge) atas materi yang dipelajari menyebabkan murid tidak tahu mana bagian yang penting dan harus diperhatikan guna memahami materi dan yang tidak. Seringkali murid lebih memperhatikan bagian yang tampak lebih menonjol secara perseptual.

### a. Konsep Dasar Animasi.

Konsep dari animasi menurut Novian Wahyu S<sup>22</sup> adalah “menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

---

<sup>22</sup> Novian Wahyu S, . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*. Semarang: . 2005 UNNES, hlm 21

Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi”.  
Konsep dasar animasi dan istilah menurut Fikri Alami diantaranya :<sup>23</sup>

#### 1) Movie

Animasi yang anda buat dalam flash secara umum disebut dengan movie. Dalam membuat animasi maka seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut. Membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu bagian yang bermakna tertentu. Suatu movie terkadang terdiri dari beberapa animasi yang terkadang disebut movie clip. Clip-clip movie tersebut dapat dirangkai kembali menjadi movie baru. Suatu animasi/movie clip akan dijalankan dalam suatu scenario yang dapat dianalogkan sebagai suatu episode.

#### 2) Objek

Sebelum membuat animasi maka terlebih dahulu anda akan membuat objek. Baru kemudian anda akan mengatur gerakangerakan dari objek tersebut. Flash menyediakan tool untuk membuat objek sederhana seperti garis, lingkaran, persegiempat.

#### 3) Teks

Pada toolbox disediakan fasilitas untuk menulis teks. Dengan teks anda dapat menulis pesan yang akan anda sampaikan pada animasi anda. Selain itu pesan/teks dapat anda buat dalam bentuk animasi. Anda dapat menjalankan teks sesuai dengan animasi yang anda inginkan. Dalam flash teks dikategorikan dalam 3 jenis yaitu, teks statis label, teks dinamis dan teks input.

#### 4) Sound

---

<sup>23</sup> Fikri Alami,.. *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash MX 2004*. 2005Lampung: Universitas Lampung. hlm 7, <http://google.com>

Animasi yang anda buat dapat disertakan dengan sound agar tampak lebih menarik. Penambahan sound pada suatu movie akan memperbesar ukuran file anda. Format sound yang dapat anda pergunakan dalam flash dapat bermacam-macam seperti WAV, MP3. Anda dapat mengimport sound dari luar tetapi untuk soundsound tertentu telah disediakan di dalam program flash.

#### b. Jenis-jenis Animasi

Animasi yang sering kita lihat memiliki bentuk dan ragam sesuai dengan fungsi maupun merancu pada teknik pembuatannya . Jenis-jenis animasi menurut Antonius Rachmat diantaranya:<sup>24</sup>

##### 1) Animasi Cell

Kata cell berasal dari kata “celluloid” yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Animasi cel biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri.

##### 2) Animasi Frame

Animasi frame adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah tepian buku

---

<sup>24</sup> Rachmad, Antonius. 2005. *Pengantar Multimedia*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana, hlm 46

kemudian kita buka buku tersebut dengan menggunakan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

### 3) Animasi Sprite

Pada animasi sprite, gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. Sprite adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, seperti misalnya: burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar.

### 4) Animasi Path

Animasi path adalah animasi dari obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang, burung dan lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu. Pada kebanyakan animasi path dilakukan juga efek looping yang membuat gerakan path terjadi secara terus menerus.

### 5) Animasi Spline

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Sehingga gerakan obyek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

### 6) Animasi Vektor

Vektor adalah garis yang memiliki ujung-pangkal, arah, dan panjang. Animasi vektor mirip dengan animasi sprite, tetapi animasi sprite menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan sprite-nya.

### 7) Animasi Karakter

Animasi karakter biasanya terdapat di film kartun. Semua bagian dalam film kartun selalu bergerak bersamaan. Apapun jenis animasinya, yang penting adalah memberikan efek hidup (visual efek) pada gambar atau obyek. Visual efek dapat dibuat dengan cara:

- a. Motion dynamics, efek yang disebabkan perubahan posisi terhadap waktu.
- b. Update dynamics, efek yang disebabkan perubahan pada suatu obyek (bentuk, warna, struktur, dan tekstur).

## **2. Kelemahan Program Macromedia Flash Profesional 8**

Disamping memiliki banyak kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan antara lain, untuk dapat menjalankan media ini dibutuhkan seperangkat komputer. Padahal tidak semua sekolah menyediakan alat tersebut, sehingga penggunaannya terbatas pada sekolah-sekolah yang menyediakan perlengkapan tersebut. Guru yang akan menggunakan media ini dituntut dapat mengoperasikan komputer, padahal tidak semua guru dapat mengoperasikan komputer sehingga penggunaannya terbatas bagi guruyang dapat mengoperasikan komputer. Sejauh ini kelemahan program macromedia flash jarang ditemukan di dalam buku.

Namun berdasarkan penggunaan, kelemahan program flash antara lain, gambar animasi yang dibuat dengan program ini masih bersifat dua dimensi. Program inihanya bisa membuat kesan gambar tiga dimensi dengan penampilan terbatas. Oleh karena itu, untuk membuat gambar tiga dimensi biasanya pengguna menggunakan program lain seperti 3D. Media ini membutuhkan LCD dan proyektor dalam penggunaannya karena media ini sangat baik apabila dalam

penggunaannya didukung dengan LCD dan layar proyektor sehingga tampilan akan menjadi lebih besar dan menarik.

Disamping itu apabila guru tidak bisa mengatur penggunaan media tersebut, terdapat kecenderungan peran guru di dalam kelas khususnya dalam menyampaikan materi menjadi berkurang.

## **B. Pembelajaran PAI di SMA**

### **1. Pengertian pembelajaran**

Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancang agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan langkah-langkah penting untuk mencapai keberhasilan. Apabila rencana pembelajaran disusun secara baik dan akan menjadikan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.<sup>25</sup>

Pembelajaran tidak diartikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan suatu konsep yang bisa berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan yang berkualitas dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang melekat pada wujud pengembangan kualitas sumber daya manusia. Dengan demikian, pengertian pembelajaran yang berkaitan dengan sekolah ialah “kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut

---

<sup>25</sup> Martini Yamin “*Manajemen Pembelajaran Kelas*” (Jakarta, Gaung Persada Press, 2009) Hal: 123-124

menurut norma/standar yang berlaku” adapun komponen yang berkaitan dengan sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran antara lain adalah guru, siswa, Pembina sekolah, sarana/prasarana, dan proses pembelajaran.<sup>26</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta peserta didik dalam rangka perubahan sikap.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang datang dari diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari diri siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai

## 2. Pendidikan Agama Islam di SMA kelas X Semester 1

Dalam peraturan Mendiknas RI nomor 23 tahun 2006 tentang standart kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, dicantumkan bahwa standart kelulusan PAI SMA.MA/SMK/MAK sebagai berikut :

- a. Memahami ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan fungsi manusia sebagai khalifah, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Meningkatkan keimanan kepada Allah sampai Qadha dan Qadar melalui pemahaman terhadap sifat dan Asmaul Husna.
- c. Berperilaku terpuji seperti husnuzhan, taubat dan raja' dan meninggalkan perilaku tercela seperti isyrof, tabzir dan fitnah.
- d. Memahami sumber hukum Islam dan hukum taklifi serta menjelaskan hukum muamalah dan hukum keluarga dalam Islam.
- e. Memahami sejarah Nabi Muhammad pada periode Mekkah dan periode Madinah serta perkembangan Islam di Indonsia dan di dunia.

---

<sup>26</sup> *Ibid*, Hal:164-165

Sedangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar SMA Kelas X Semester I disajikan dalam tabel berikut.<sup>27</sup>

Tabel 2.1 Standart Kompetensi dan kompetensi dasar PAI SMA Kelas X Semester 1

Standart kompetensi	Kompetensi dasar
<p><b>Al Quran</b></p> <p>Memahami ayat-ayat Al-Qur'an tentang manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi.</p>	<p>1.1 Membaca QS Al Baqarah: 30, Al-Mukminun: 12-14, Az-Zariyat: 56 dan Al HaJ : 5</p> <p>1.2 Menyebutkan arti QS Al Baqarah: 30, Al-Mukminun: 12-14, Az-Zariyat: 56 dan Al-Haj : 5</p> <p>1.3 Menampilkan perilaku sebagai khalifah di bumi seperti terkandung dalam QS Al Baqarah: 30, Al-Mukminun: 12-14, Az-Zariyat: 56 dan Al Haj : 5</p>
<p>Memahami ayat-ayat Al-Quran tentang keikhlasan dalam beribadah</p>	<p>2.1 Membaca QS Al An'am: 162-163 dan Al-Bayyinah: 5</p> <p>2.2 Menyebutkan arti QS Al An'am: 162-163 dan Al-Bayyinah: 5</p> <p>2.3 Menampilkan perilaku ikhlas dalam beribadah seperti terkandung dalam QS Al An'am: 162-163 dan Al-Bayyinah: 5</p>
<p><b>Aqidah</b></p> <p>Meningkatkan keimanan kepada Allah melalui pemahaman sifat-sifatNya dalam Asmaul Husna.</p>	<p>3.1 Menyebutkan 10 sifat Allah dalam Asmaul Husna</p> <p>3.2 Menjelaskan arti 10 sifat Allah dalam Asmaul Husna</p> <p>3.3 Menampilkan perilaku yang mencerminkan keimanan terhadap 10 sifat Allah dalam Asmaul Husna</p>
<p><b>Akhlaq</b></p> <p>Membiasakan perilaku</p>	<p>4.1 Menyebutkan pengertian perilaku husnuzhan</p> <p>4.2 Menyebutkan contoh- perilaku husnuzhan terhadap Allah, diri</p>

<sup>27</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kurikulum 2006 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA dan MA, (Jakarta: Balitbang Puskur, 2006)

terpuji.	sendiri dan sesama manusia 4.3 Membiasakan perilaku husnudzon dalam kehidupan sehari-hari
<b>Fiqih</b> Memahami sumber hukum Islam, hukum taklifi, dan hikmah ibadah.	5.1 Menyebutkan pengertian, kedudukan dan fungsi Al Qur'an, Al Hadits, dan Ijtihad sebagai sumber hukum Islam 5.2 Menjelaskan pengertian, kedudukan, dan fungsi hukum taklifi dalam hukum Islam 5.3 Menjelaskan pengertian dan hikmah ibadah 5.4 Menerapkan hukum taklifi dalam kehidupan sehari-hari
<b>Tarikh dan Peradaban Islam</b> Memahami keteladanan Rasulullah dalam membina umat periode Makkah.	6.1 Menceritakan sejarah dakwah Rasulullah SAW periode Makkah 6.2 Mendeskripsikan substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW periode Makkah

### C. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash player 8

Menurut Drs. Mahfudh Shalahuddin dalam bukunya Media Pendidikan Islam menyatakan ada beberapa dasar penggunaan media, yang menurut asumsi penulis dapat dijadikan sebagai dasar atau landasan dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan Islam antara lain:

#### 1. Dasar Religius

Dalam masalah penerapan media pendidikan agama, harus memperhatikan jiwa keagamaan pada anak didik. Oleh karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pendidikan agama yang sangat prinsipil.

Dengan tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru agama akan sulit diharapkan untuk menjadi sukses. Sebagaimana firman Allah surat An-Nahl ayat 125:<sup>28</sup>

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِأَلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah[845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*

Dalam ayat diatas terdapat kata *bi al-hikmah*, *bi al-mauidhah*, dan *mujadalah* merupakan metode atau strategi pebelajaran yang bisa digunakan oleh seorang pendidik pada saat mengejak, menyeru, memerintah dalam kegiatan pendidikan. Karena dalam pendidikan kita harus memperhatikan karakteristik yang dididik. Sebagai contoh jika manusia itu berintelengensi tinggi maka metode yang digunakan adalah al-hikmah.

Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang haq dan yang batil. Berbagai macam orang mengartikan kata “Hikmah” dalam arti “Bijaksana”. Adapula yang mengartikan hikmah dengan cara yang tepat dan efektif. Syekh Muhammad Abduh dalam tafsir Al-Manar (juz III) mengartikan kata hikmah dengan alasan-alasan ilmiah dengan dalil dan hujjah yang dapat diterima oleh kekuatan akal. Dalam Lisanul Arab diterangkan bahwa: Hakim yaitu orang

<sup>28</sup> Departemen Agama RI. *Alquran dan terjemahnya*, Op cit

yang berhikmah, ialah orang yang paham benar tentang seluk beluk kaifiat/cara mengerjakan sesuatu dan dia mahir didalamnya.

Cara yang kedua adalah *bi al mauidhoh*, cara ini digunakan apabila yang dididik adalah manusia yang berintelengensi rendah, maka metode yang digunakan adalah ceramah atau pesan-pesan yang menggembirakan.

Cara ketiga adalah *Mujadalah*( berdiskusi/ Tanya jawab/ audiensi ) apabila yang dididik adalah manusia yang berintelengensi sedang dan suka membantah.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan bahwa hikmah adalah cara yang bijaksana, tepat, efektif, dan dapat diterima dengan akal. Oleh karena itu tugas pengamatan yang pertama harus dilakukan oleh guru agama sebagai pendidik ialah pengamatan langsung kepada perkembangan keagamaan anak didik. Sebab perkembangan sikap keagamaan anak sangat erat hubungannya dengan sikap percaya kepada Tuhan, yang telah diberikan di lingkungan keluarga atau masyarakat, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan dasar pengertian dalam melaksanakan tugas sesuai dengan metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar.<sup>30</sup>

Dasar lain adalah, dalam pembelajaran PAI haruslah terdapat metode atau jalan lain untuk dapat memudahkan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang di ajarkan, hal ini sesuai dengan firman Alloh dalam surat Al-maidah ayat 35.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ

لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ

<sup>29</sup> Fatah yasin, *Dimensi dimensi pendidikan Islam*( Malang. Uin Press,2008)hlm 44-45

<sup>30</sup> Mahfud Salahuddin. *Media Pendidikan Islam*. (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1986), hlm. 21

*Artinya : Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.*

Dari ayat diatas jelas, bahwa kita disuruh untuk mencari jalan dalam rangka untuk mendekatkan diri kepada Alloh SWT, dan tidak dapat dipungkiri bahwa dalam pembelajaran PAI ini adalah salah satu sarana untuk melaksanakan semua itu.

## **2. Dasar Psikologis**

Pada waktu guru menyusun desain untuk media, ia harus merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan jelas, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, guru pula yang menentukan dan mengorganisir komponen media. Guru akan dapat mengorganisir komponen dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar mengajar/tipe-tipe belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan unik. Kompleks artinya mengikutsertakan segala aspek kepribadian baik jasmani maupun rohani.

Sedangkan unik berarti cara belajar dari tiap orang mempunyai perbedaan, seperti dalam hal: minat, bakat, kemampuan, kecerdasan serta tipe belajar.

Hakikat perbuatan belajar mengajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku kepribadian bagi orang yang belajar. Perubahan itu baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap/nilai. Guru akan dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, jika mengetahui tentang proses orang mengenal dunia dan sekitar bagaimana cara mempelajarinya.<sup>31</sup>

## **3. Dasar Teknologis**

---

<sup>31</sup> Ibid., hlm. 22

Kemajuan dan perkembangan teknologi mempengaruhi perkembangan dan kemajuan masyarakat. Pengaruh tersebut juga memasuki dunia pendidikan, sehingga menimbulkan istilah “Teknologi Pendidikan” yang mempunyai pengertian sebagai proses keseluruhan kegiatan yang melibatkan orang, prosedur, fikiran, perencanaan, organisasi dalam menganalisis masalah, melaksanakan dan menilai serta mengelola usaha pemecahan masalah dengan segala sumber yang ada.<sup>32</sup>

#### 4. Kerangka Berpikir

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

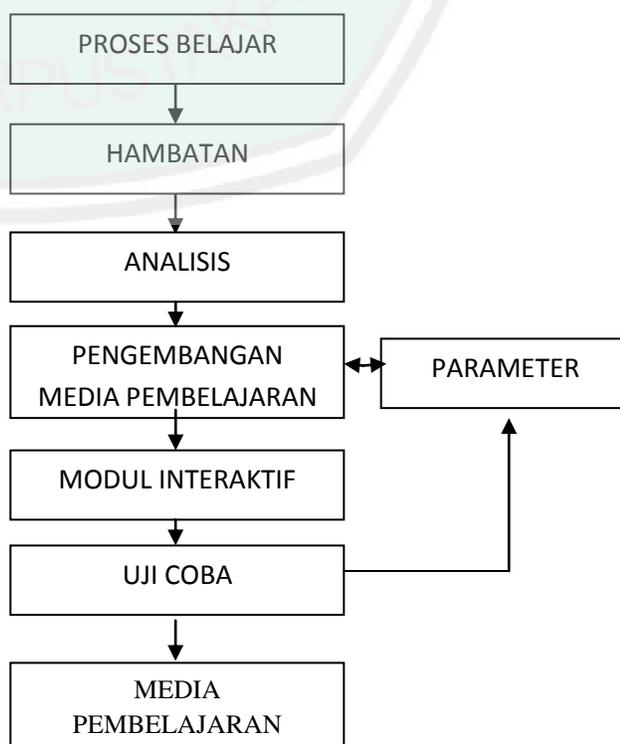
Pada kenyataan di lapangan mata pelajaran pendidikan agama islam masih menggunakan metode mengajar secara konvensional sehingga berdampak pada keefektifan pembelajaran didalam kelas, untuk itu diperlukan upaya perbaikan proses belajar mengajar yang sesuai, dapat mengefektifkan dan mempercepat proses pembelajaran sehingga semua materi pelajaran dapat disampaikan sesuai dengan

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 42-43

tuntutan silabi dan alokasi waktu yang diberikan melalui suatu media yang interaktif yang berbasis multimedia khususnya animasi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi pembelajaran yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat





## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

Pada metode pengembangan ini diuraikan mengenai (a) model pengembangan, (b) prosedur pengembangan, dan (c) uji coba produk.

#### A. Model Pengembangan

Untuk mengembangkan suatu media pembelajaran diperlukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam pengembangan ini akan dikemukakan model pengembangan sebagai dasar pengembangan produk. Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model Research and Development (R & D) dari Borg and Gall. Rancangan pengembangan dengan desain R & D dari Borg and Gall mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk.

Model Pengembangan yang dipakai adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran, khususnya berupa pembelajaran melalui Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mata pelajaran PAI SMA, yang bersifat lebih responsif atau reaktif, bukan proaktif. Maksudnya, merupakan pengembangan dari model media pembelajaran dalam bentuk lain, yang sifatnya melengkapi media pembelajaran yang sudah ada.

Jadi bukanlah menciptakan media bantuan belajar yang benar-benar baru, dimana seolah-olah belum ada media bantuan belajar berupa CD Interaktif atau *computer based learning*.

Dimensi kajian pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model R & D Borg dan Gall (1983) sebagai berikut :<sup>1</sup>

1. Research & information Collection (penelitian dan pengumpulan informasi)
2. Planning ( Perencanaan )
3. Develop Preliminary Form of product ( Pengembangan produk)
4. Preliminary field testing ( Uji lapangan awal )
5. Main product Revision (Revisi produk utama)
6. Main Field Testing (Uji lapangan lanjut)
7. Operational Product Revision ( Revisi produksi operasional )
8. Operational Field testing ( Uji lapangan operasional )
9. Final Product Revision ( Uji lapangan akhir )
10. Dissemination & Implementation ( Diseminasi dan penerapan )

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan.

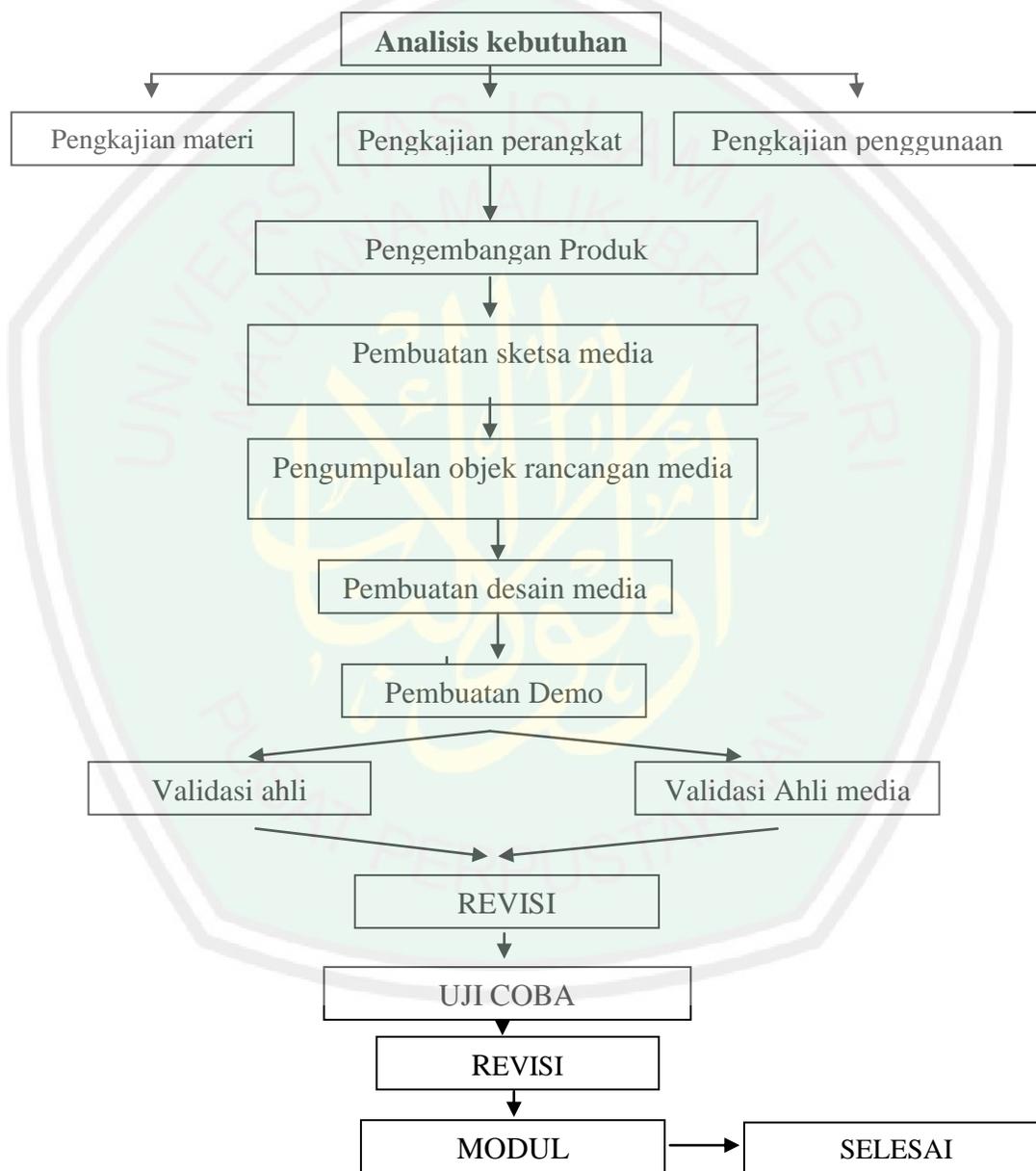
Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan yang ditempuh terdiri dari 11 langkah, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) pengkajian materi, perangkat dan pengkajian penggunaan media (3) pengembangan produk,

---

<sup>1</sup> Walter Borg and M,D Gall. *Educational Research an instruction*, (New York: Loongman, 1983) hlm 626

(4) pengumpulan objek rancangan media, (5) pembuatan desain media (6) pembuatan demo media, (7) Validasi (8) Revisi (9) uji coba (10) Revisi (11) hasil akhir.

Adapun untuk prosedur pengembangan media pembelajaran dengan uraian penjelasan yang telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya, seperti yang digambarkan secara ringkas pada bagan di bawah ini :



Gambar 3.1. Bagan Alur Prosedur Pengembangan

## 1. Analisis Kebutuhan

Langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 bagi siswa kelas X SMA islam DIPONEGORO Wagir dengan mengkaji keadaan di kelas, dengan tujuan mengetahui apakah pengembangan Media pembelajaran dibutuhkan oleh siswa kelas XII SMA. Pada tahap ini pengembang mengadakan observasi di kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir serta wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam

## 2. Pengkajian Materi, Perangkat Media dan Pengkajian Penggunaan Media

Ketiga kegiatan merupakan hal yang saling berkaitan dan tidak bisa dilakukan secara terpisah. Materi dalam media interaktif pendidikan agama islam diambil dari buku pendidikan agama islam yang sudah digunakan, pemilihan materi merupakan kegiatan menentukan topik atau materi yang nantinya akan disampaikan kepada pengguna. Pemilihan materi meliputi kegiatan mengetahui kurikulum yang berlaku, membuat peta materi berdasarkan kurikulum, dan membuat silabus. Silabus sekurang-kurangnya berisi kompetensi dasar, materi pokok, indikator pencapaian hasil, latihan dan tes, judul file, nomor kode, teks materi, audio/suara, gambar/foto, animasi, video, dan daftar pustaka.

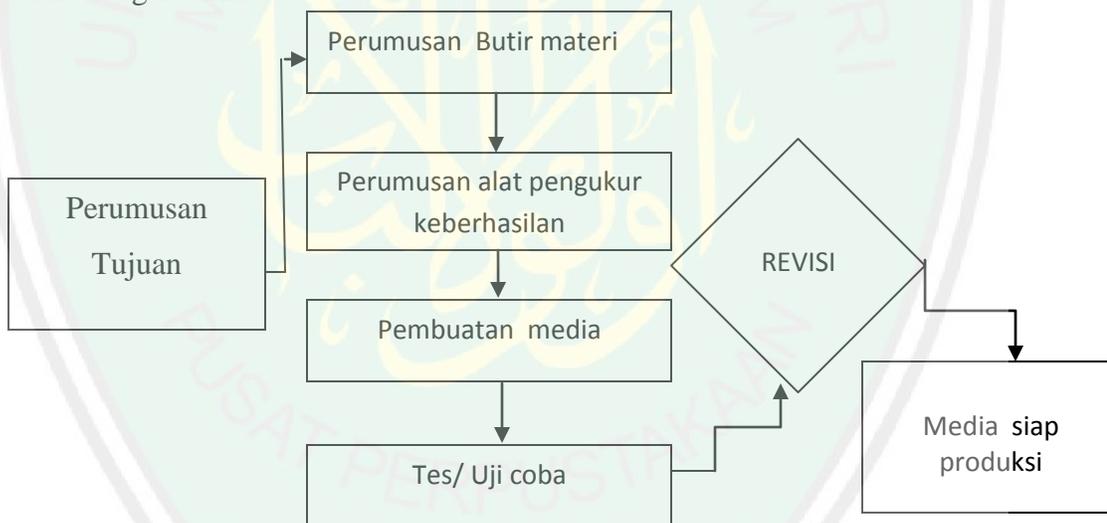
Untuk itu perlu ditetapkan siapa penggunanya (user). Dan juga sekalian menentukan perangkat pembuat media. Hal ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran tersebut baik atau tidak. Pengguna dari media pembelajaran ini nantinya adalah siswa SMA atau SMK sederajat.

### 3. Pengembangan produk

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti memilih model pengembangan Arief S. Sadiman, dengan alasan sebagai berikut :

- a. Model pengembangan ini merupakan model untuk mengembangkan media, dan cocok dengan yang diinginkan pengembang.
- b. Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pengembangan, sederhana dan mudah dilaksanakan dilapangan.
- c. Urutan setiap langkah sistematis, sehingga mudah terkontrol.
- d. Penghematan waktu, biaya dan tenaga, sehingga menguntungkan bagi peneliti

Adapun model pengembangan media pembelajaran jika digambarkan dalam bagan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Bagan model pengembangan Media pembelajaran

Langkah-langkah diatas dipaparkan sebagai berikut :

#### a. Merumuskan tujuan

Perumusan tujuan memiliki dua jenis tujuan instruksional yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum

adalah tujuan akhir dari suatu kegiatan instruksional. Tujuan instruksional khusus merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum.

b. Merumuskan butir materi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bahan yang dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa supaya tujuan dapat tercapai. Kegiatan pada tahap ini menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-bab kemampuan dan sub-sub keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut

c. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan ini diukur berdasarkan butir-butir materi yang dikembangkan terlebih dahulu. Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Aspek yang diukur atau dievaluasi ialah kemampuan, keterampilan siswa yang dinyatakan dalam kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator yang diharapkan dapat dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan belajar siswa.

d. Pembuatan media

Dalam tahap ini pokok-pokok materi instruksional diuraikan secara jelas dan terperinci.

e. Uji coba program media

Uji coba media merupakan tolak ukur keberhasilan pembuatan produk berupa media interaktif, sehingga suatu media dikatakan layak untuk digunakan

dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan cara konsultasi kepada dosen pembimbing, jika ada yang kurang maka akan dilakukan revisi kembali dan jika sudah benar maka naskah siap diproduksi.

#### 4. Membuat Sketsa Media

Tahapan ini menentukan konsep dari Media pembelajaran yang akan dibangun. Pada tahapan ini dianalisa tujuan dari pembangunan media pembelajaran ini. Tujuan ditentukan berdasarkan Materi Ajar beserta silabus materi yang akan diajarkan, selanjutnya menentukan objek multimedia yang akan digunakan, serta menentukan bentuk atau hasil Media pembelajaran yang diinginkan apakah Linier atau Non-Linier.

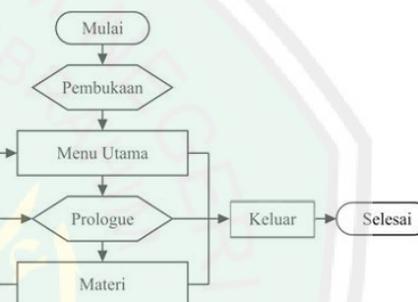
#### 5. Pengumpulan Objek Rancangan

Tahapan pengumpulan objek yang akan digunakan berdasarkan konsep dan rancangan. Pada tahapan ini pengumpulan objek dapat dilakukan berupa:

- a. Pembuatan Teks
- b. Pengumpulan/Koleksi Teks Materi yang akan disampaikan
- c. Pembuatan Grafis
- d. Pengambilan Gambar
- e. Pengumpulan Suara
- f. Penganimasian
- g. Membuat Desain Tampilan pada Komputer

Maksud dari tahap desain (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat secara rinci sehingga pada tahap selanjutnya, yaitu pada tahap

pembuatan prototipe (assembly) tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap desain. Tetapi tidak menutup kemungkinan ada penambahan bahan, perubahan atau bagian aplikasi ditambah atau dihilangkan, pada awal pengerjaan proyek. Setelah tampilan didesain pada format naskah, maka langkah selanjutnya yaitu mendesain tampilan di layar komputer. Selain mendesain tampilan, kita juga mendesain diagram alir untuk mengetahui jalannya program/hubungan antar tampilan yang telah didesain. Diagram alir dari program aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3. Diagram Alir Desain Program

## 6. Pembuatan Demo Media

Dalam pembuatan objek multimedia, dirancang objek-objek yang akan digunakan dalam media pembelajaran seperti text, animasi, suara, grafis atau gambar, dan narasi. Tahapan perakitan objek yang telah dibuat dengan melakukan pengabungan animasi, text, suara, dan grafis menjadi suatu keselarasan dalam tampilan maupun suara. Tahapan perakitan dilakukan dengan melakukan pemrograman terhadap susunan objek berdasarkan storyboard yang telah dirancang.

## 7. Pengujian

Pengujian (testing) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan pengujian secara modular untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa sistem mempunyai fitur yang dapat memberikan informasi bila terjadi kesalahan pada program. Authoring system memerlukan fitur seperti laporan mengenai nilai variabel pada saat eksekusi, atau melakukan penelusuran program (trace) pada aliran Program. Contohnya, program akan memberitahukan bila terdapat data yang tidak dapat ditemukan.

Pengujian terhadap program yang dibuat bertujuan menguji apakah semua button (tombol) yang dibuat dapat berfungsi untuk interaktifitas yang telah ditentukan sebelumnya. Pengujian juga bertujuan menguji apakah hasil eksekusi program sesuai dengan konsep ilmu yang akan di demonstrasikan/divisualisasikan. Selain itu, pengujian juga mengetes apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik dilingkungan user. User merasa kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri terutama untuk aplikasi interaktif.

## 8. Evaluasi atau Revisi

Setelah aplikasi diujicoba (testing), maka akan terlihat adanya kekurangan dan kesalahan dalam program aplikasi tersebut. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi ini maka program mengalami penyempurnaan dan perbaikan. Setelah sesuai dengan yang diinginkan, maka program dikemas dalam suatu media penyimpanan yang memadai, karena program yang dibuat terdiri dari banyak file dan mempunyai ukuran yang sangat besar.

## 9. Hasil

Setelah diadakan evaluasi tahap akhir, hasil program aplikasi yang sudah dibuat akan dikemas ke dalam sebuah Compact Disc (CD) sehingga menjadi lebih mudah digunakan di komputer yang lain serta akan di upload ke internet agar bisa diakses oleh siapa saja.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produksi yang dihasilkan. Dalam kegiatan ini perlu dikemukakan secara berurutan tentang (1) desain uji coba, (2) subyek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data

#### 1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba perorangan (one-on-one), uji coba kelompok kecil (small group evaluation), dan uji coba (field evaluation). Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk yang sedang dikembangkan sebelum produk digunakan oleh sasaran.

#### 2. Subjek Uji Coba

Untuk Subjek uji coba media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

a. Tinjauan Ahli Media, dan Ahli Materi,

Uji coba ahli dilakukan sebelum Media Pembelajaran diujicobakan kepada siswa kelas X SMA Islam DIPONEGORO Wagir. Hal ini dilakukan agar ahli media, dan ahli materi, dapat menilai dan menyarankan tentang perbaikan produk yang sedang dikembangkan. Untuk menghimpun data para ahli dilakukan konsultasi dan menggunakan kuesioner.

Untuk kegiatan pengembangan materi, peneliti meminta masukan kepada ahli materi terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah materi yang telah dikembangkan itu sudah sesuai atau perlu adanya revisi. Kemudian kepada ahli media untuk meminta komentar mengenai desain dan kualitas media pembelajaran, apakah media yang telah dikembangkan tersebut sudah cocok atau perlu adanya revisi. .

b. Uji coba perorangan

Pada tahap ini, uji coba dilakukan pada tiga orang anak dengan ketentuan satu anak berkemampuan di bawah rata-rata, satu orang anak berkemampuan sedang, dan satu orang anak berkemampuan di atas rata-rata. Kegiatan ini dilakukan secara terpisah.

Prosedur pelaksanaannya yaitu siswa dijelaskan tentang belajar menggunakan modul yang sedang dikembangkan, sebelum siswa mempelajari materi terlebih dahulu siswa diberi soal pre test dan kemudian siswa mempelajari materi melalui Media Pembelajaran dan setelah selesai siswa diberi soal post test. Setelah siswa selesai mengerjakan soal kemudian siswa diberi angket dan diminta untuk mengisi. Langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil yang sudah terkumpul.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Dari hasil validasi perorangan dapat diketahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk hasil pengembangan. Setelah dilakukan revisi, maka bisa dilanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang siswa dengan pengambilan sampel secara acak yang digunakan untuk uji coba produk. Dengan demikian bisa diketahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk. Prosedur pelaksanaannya sama dengan uji coba perseorangan.

d. Uji coba lapangan

Hasil dari uji coba perorangan, kelompok kecil, ahli media dan ahli materi, apabila sesuai dengan tingkat kelayakan atau sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan atau kelompok sasaran yang dilaksanakan di SMA Islam DIPONEGORO Wagir. Dalam pelaksanaannya materi disajikan dengan memanfaatkan modul yang sedang dikembangkan, langkah awalnya yaitu: siswa membaca pedoman penggunaan, siswa memahami indikator pencapaian hasil belajar, membaca materi, dan kemudian mengisi lembar evaluasi yang diberikan oleh pengembang. Jika siswa telah memahami dan menguasai materi pada bahan ajar, maka mampu mengisi lembar evaluasi dengan nilai diatas standar ketuntasan belajar minimum (SKM), maka siswa dikatakan berhasil.

Dengan demikian media pembelajaran terbukti efektif jika diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X SMA islam DIPONEGORO Wagir serta umumnya bagi semua siswa SMA kelas X. Kegiatan uji coba lapangan dimaksudkan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan

Media Pembelajaran sebelum digunakan dalam lingkup yang sebenar-benarnya. Hasil data yang diperoleh dari uji coba ini dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan media Media Pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam bagi siswa kelas X SMA Islam DIPONEGORO Wagir.

### 3. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif, adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

#### a. Sumber Data

##### 1) Sumber literatur (kualitatif)

Pengumpulan materi mata pelajaran pendidikan agama islam diambil dari modul yang sudah dipakai dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan dilengkapi dengan buku-buku materi pendidikan agama islam yang lain. Pengambilan script serta pedoman pembuatan modul interaktif diambil dari beberapa buku-buku panduan belajar macromedia flash.

##### 2) Sumber Data Primer (kuantitatif)

Cara pengambilan sumber data primer di sini adalah mengambil data dengan menggunakan angket. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan penggunaan modul interaktif pendidikan agama islam sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket terhadap sampel yang telah ditentukan.

## **b. Teknik Mendapatkan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang kemudian dianalisis. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan cara :

### **1) Kuisisioner (Angket)**

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>2</sup> Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu kuisisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan / pernyataan tertutup atau terbuka dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

Penyusunan butir-butir angket sebagai alat ukur didasarkan pada kisi-kisi angket yang telah dibuat sebelumnya. Setelah indikator ditetapkan, kemudian

---

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.124

dituangkan kedalam butir-butir angket yang terdiri dari butir positif dan butir negatif.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen bahan ajar, ketepatan materi, ketepatan sistematika, ketepatan perancangan atau desain, dan kemenarikan bahan ajar. Selanjutnya angket akan dianalisis untuk menentukan kelayakan Media Pembelajaran sekaligus dijadikan sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Karena angket ini biasa digunakan untuk mendapat keterangan dari sampel atau sumber yang beraneka ragam yang lokasinya sering tersebar di daerah yang luas.<sup>3</sup>

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan dari ahli media.
- 3) Angket penilaian atau tanggapan dari guru PAI kelas X SMA DIPONEGORO.
- 4) Angket penilaian atau tanggapan siswa kelas X SMA DIPONEGORO,

Instrumen angket yang digunakan adalah kombinasi angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Adapun bentuk angket penilaian menggunakan format rating scale terhadap produk yang dikembangkan. Isi angket tersebut berupa pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan Media Pembelajaran pembelajaran.

---

<sup>3</sup> S Nasution, *metode Research*, Bumi aksara Jakarta, 2007 hlm 128

Adapun pedoman rating scale, yaitu pilihan skala “1” bila sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang menarik/sangat kurang mudah/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas, pilihan skala “2” bila kurang baik/kurang layak/kurang menarik/kurang mudah/kurang sesuai/kurang tepat/kurang jelas, pilihan skala “3” bila cukup baik/cukup layak/cukup menarik/cukup mudah/cukup sesuai/cukup tepat/cukup jelas, pilihan skala “4” bila baik/layak/menarik/mudah/sesuai/tepat/jelas, dan pilihan skala “5” bila sangat baik/sangat layak/sangat menarik/sangat mudah/sangat sesuai/sangat tepat/sangat jelas.

Peneliti menggunakan instrument angket berjenis tertutup karena memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak yakni pada peneliti sendiri dan responden. Keuntungan angket jenis tertutup bagi responden adalah, mereka dapat mengisi dengan cepat dan praktis, karena tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Keuntungan angket jenis tertutup bagi peneliti adalah: memudahkan dalam menganalisis dan menginterpretasikan data.<sup>4</sup>

Adapun pedoman dan kriteria skoring divisualisasikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Pedoman dan criteria scoring.<sup>5</sup>

<b>Skor</b>	<b>interpretasi</b>
90 – 100	Sangat baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup baik
60-69	Kurang baik
< 60	Sangat kurang baik

<sup>4</sup> S Nasution, *Op cit*, hlm 129

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.118

Sedangkan angket terbuka adalah angket yang memberi kesempatan penuh kepada responden untuk memberikan jawaban menurut pendapatnya.

Digunakannya angket jenis terbuka adalah untuk memberikan data kualitatif berupa masukan, saran, dan komentar dari responden berkenaan dengan produk Media Pembelajaran yang telah dikembangkan.<sup>6</sup>

## 2) Pre test dan Pos test

Pre test dan pos test dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa sebelum di adakan pembelajaran menggunakan media interaktif peneliti. Dalam hal ini peneliti memakai sampel dua kelas, yakni kelas control dan experiment,

Kelas control adalah kelas yang dalam pembelajaran PAI tidak menggunakan media interaktif, melainkan menggunakan pembelajaran konvensional, atau pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru PAI disekolah tersebut.

Kelas Experimen adalah kelas dimana digunakanya media pembelajaran yang dirancang atau dibuat oleh peneliti, Dengan demikian diharapkan hasil dari pengembangan media pembelajaran PAI ini dapat diketahui hasilnya dengan sempurna.

## 4. Validasi Produk Media

Uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (content) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam pengembangan model pengajaran

---

<sup>6</sup> S, nasution. *Op cit*, hlm 130

berbasis multimedia, maka uji validitas dimaksudkan untuk menguji sejauh mana model e-media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu model media pengajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan penggunaan media tersebut.

#### **a) Aspek Substansi**

Pada Aspek substansi, indikator program yang akan dinilai meliputi:

##### **a. Kebenaran Konsep**

- 1) Tidak ada aspek yang menyimpang
- 2) Kelogisan dan sistematika uraian
- 3) Kesesuaian Materi dengan Silabi atau Kurikulum

##### **b. Keterlaksanaan**

- 1) Dapat digunakan dengan mudah
- 2) Sesuai dengan kompetensi dasar
- 3) Kesesuaian dengan jenis kegiatan yang digunakan

#### **b) Aspek Media**

Pada aspek media, indikator program yang akan dinilai meliputi:

1. Aspek rekayasa perangkat lunak
2. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
3. Reliable (handal)
4. Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
5. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

6. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
7. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)
8. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
9. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
10. Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

**c) Aspek Komunikasi Visual**

1. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
2. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
3. Sederhana dan memikat
4. Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)
5. Visual (layout design, typography, warna)
6. Media bergerak (animasi, movie)
7. Layout Interactive (ikon navigasi)

**d) Aspek Instruksional**

Pada aspek intruksional, indikator program yang akan dinilai meliputi:

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran

- d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e. Interaktivitas
- f. Pemberian motivasi belajar
- g. Kontekstualitas dan aktualitas
- h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j. Kedalaman materi
- k. Kemudahan untuk dipahami
- l. Sistematis, runut, alur logika jelas
- m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Instrumen ini merupakan hasil adaptasi kriteria program menurut Romi Satrio Wahono<sup>7</sup> dengan pengembangan lebih lanjut dari penulis.

Validasi instrumen dilakukan oleh penulis. Validasi instrumen dilakukan secara logis karena dianggap telah valid. Instrumen ini diberikan kepada tim penguji validasi yang meliputi uji materi, uji program dan uji intruksional.. Setiap penuji melakukan penilaian terhadap semua indikator dengan kriteria penilaian Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Cukup (C), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) yang tertera dalam lembar validasi.

---

<sup>7</sup> Wahono S, Romi. 2006. *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> ,hlm 1

## 5. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang kongkret tentang keberhasilan Media Pembelajaran pembelajaran yang sudah diproduksi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki bahan ajar. Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji t.

### a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran PAI berdasarkan standar kompetensi serta menata organisasi isi pembelajaran. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8.

### b. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan. Sebagaimana diutarakan dalam poin 3, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif persentase. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan berupa modul Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 bagi siswa kelas X SMA Islam Diponegoro.

Kemenarikan dan keefektifan Media Pembelajaran pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: 1) Review oleh ahli materi bidang studi, review oleh ahli media pembelajaran, review ahli bahasa, dan 2) uji coba lapangan terdiri dari seorang guru PAI dan siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir. Rumus untuk mengelola data tanggapan hasil uji coba per aspek adalah:

a. Rumus untuk mengolah data per item.

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

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden

Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100 : Bilangan konstan

b. per kelompok item dan keseluruhan item

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

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum Xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100 : Bilangan konstan

Pedoman untuk menginterpretasikan hasil analisis data, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Konversi Ni

Presentase(%)	Kualifikasi	Keputusan
90 – 100	Sangat baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
80 – 89	Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
70 – 79	Cukup baik	Produk dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar, dan tidak mendasar.
70 – 79	Kurang baik	Merevisi dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan-kelemahan produk untuk disempurnakan.
<60	Sangat kurang baik	Produk gagal, merevisi secara besar-besaran dan mendasar tentang isi produk

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 70%, maka Media Pembelajaran ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dengan layak untuk proses belajar mengajar PAI.

Sedangkan data hasil belajar yang diperoleh dari post-test dianalisis dengan membandingkan rerata hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), jika rata-rata hasil belajar di atas KKM (80) maka disimpulkan bahwa Media Pembelajaran efektif.

#### c. Analisis uji t

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar kelompok uji coba lapangan pada siswa SMA kelas X sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan modul Pendidikan Agama Islam. Data

uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif persentase untuk mengetahui persentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test . Uji t dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS. 17.0 dan pentashihan hasil dengan penghitungan manual.

Rumus analisa uji t<sup>8</sup>

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara pre-test dan post-test

Xd : Deviasi masing – masing subyek (d-Md)

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan n-1

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

---

<sup>8</sup> Arikunto, *Prosedur*, hlm.79.

H<sub>0</sub> : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

H<sub>1</sub> : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

Keputusan:

Bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka H<sub>1</sub> diterima

Bila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka H<sub>0</sub> di tolak



## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab IV ini disajikan hasil tentang pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 untuk siswa kelas X SMA Islam DIPONEGORO Wagir. Isi paparan yang disajikan meliputi (1) hasil studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, (3) penyajian dan analisis data hasil uji coba, dan (4) revisi produk hasil pengembangan.

#### A. Hasil Studi Pendahuluan

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan kondisi ideal dengan kondisi real yang ada di lapangan khususnya masalah (1) ketersediaan media pembelajaran yang baik, (2) ketersediaan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8, dan (3) mengatasi kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui ketersediaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemenarikan dan keefektifan pembelajaran PAI di sekolah.

##### 1. Analisis Ketersediaan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh pengembang kepada Guru Pendidikan Agama Islam dan dengan melihat langsung pembelajaran yang dilakukan, ternyata ditemukan bahwa Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMA Islam DIPONEGORO, ternyata hanya tiga Media Pembelajaran yakni buku teks, LKS dan sebuah Al-quran . Buku ajar tersebut penerbit yang

berbeda yakni untuk. Buku pegangan guru yang di terbitkan oleh Bumi Aksara dan Buku LKS ( lembar kerja siswa)di terbitkan oleh Pratama mitra aksara.

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh kepala sekolah SMA Islam Diponegoro Wagir, beliau mengatakan:

Bahwa selama ini pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru disekolah ini, adalah pembelajaran konvensional, artinya mayoritas guru-guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah daya tarik siswa, semuanya masih mengandalkan menulis dan ceramah. Jangankan menggunakan macromedia, menggunakan MS Power Point saja masih jarang. Padahal disekolah ini sudah tersedia fasilitas pendukung, seperti LCD proyektor dan Lab Komputer yang dilengkapi dengan Internet dan Wifi.<sup>1</sup>

Jika melihat keterangan yang disampaikan oleh Kepala sekolah diatas, maka dapat dikatakan disekolah ini belum banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah daya tarik siswa. Apalagi menggunakan Macromedia Flash player 8 yang peneliti kembangkan.

## **2. Ketersediaan Media pembelajaran PAI Berbasis Macromedia flash player**

Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut , ternyata dalam pembelajaran PAI di SMA Islam DIPONEGORO ditemukan bahwa tidak ada media pembelajaran yang berupa modul interaktif yang berbasis multimedia, khususnya penggunaan Macromedia flash player 8. Menurut penuturan guru PAI, LKS merupakan buku wajib untuk digunakan disekolah dan buku teks dari penerbit Pratama mitra aksara adalah buku yang dianjurkan dimiliki oleh siswa.<sup>2</sup>

Sebenarnya jika peneliti melihat, fasilitas atau sarana prasarana yang terdapat dalam sekolah tersebut seharusnya guru PAI dapat memanfaatkan dengan baik, adapun fasilitas yang dimaksud adalah LAB computer yang lengkap dengan LCD proyektor,

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMA Islam Diponegoro Pada tanggal 23 maret 2013

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan guru PAI SMA islam Diponegoro wagir, pada tanggal 23 maret 2013

sound system dan masih banyak lagi media yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran PAI di SMA Islam Diponegoro Wagir.

Namun dari berbagai macam fasilitas diatas belum ada yang digunakan guru PAI untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

### 3. Kondisi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kondisi empiris pembelajaran PAI di SMA Islam DIPONEGORO Wagir yang dihimpun melalui hasil observasi. Bahwa menurut persepsi guru, yang menjadi kendala pembelajaran PAI yaitu (1) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tidak efektif dan menarik dan (2) Masih banyak siswa yang malas dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Khoiri Mahmudi selaku guru PAI, beliau mengatakan “

“Setiap pelajaran Agama anak-anak banyak yang bergaurau, kalau tidak begitu pasti banyak yang tidur, saya juga heran, apa yang menyebabkan semua itu, apa mungkin karena pembelajaran yang saya lakukan membosankan ya ? Tapi mungkin memang salah satunya adalah saya kurang menggunakan media ya mas, pembelajaran agama selama ini anak-anak saya tuliskan materi, kemudian saya terangkan kemudian saya kasih soal. Mungkin jika pembelajaran ini menggunakan media seperti yang samean buat ini menarik bagi anak-anak mas.”<sup>3</sup>

Berangkat dari temuan di atas, maka menurut peneliti diperlukan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik serta memberikan kemudahan dalam memberikan pemahaman dan penguasaan materi bagi siswa.. Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player ini sangat dibutuhkan dan diperlukan untuk mengatasi kendala tersebut.

---

<sup>3</sup> Khoiri mahmudi Guru PAI SMA Islam Diponegoro Wagir

## **B. Pengembangan Produk**

Penelitian ini mengembangkan Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berupa Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Macromedia Flash Player 8 . Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tahap-tahap pengembangangan model pengembangan Arief S. Sadiman (2006) yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) membuat media, dan (6) uji coba. Adapun tahap tahap pengembangan dijelaskan sebagai berikut.

### **1. Merumuskan Tujuan**

Tujuan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash player 8 ini adalah untuk memperbaiki hasil belajar siswa baik afektif maupun psikomotorik baik penguasaan materi maupun sikap dan sifat sehari-hari, dengan cara memompa semangat belajar siswa yang selama ini dirasa kurang, selain itu diharapkan dengan media pembelajarn ini siswa lebih tertarik untuk selalu belajar PAI dimanapun mereka berada. .

### **2. Merumuskan Butir-Butir Materi**

Merumuskan butir-butir materi dilakukan setelah merumuskan tujuan pengembangan. Dari tujuan pengembangan selanjutnya dikembangkan menjadi materi pokok dan sub materi sehingga tersusun bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut. Materi yang telah tersusun diidentifikasi untuk menentukan isi meteri pelajaran, urutan, dan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk

mempelajari materi. Selain itu ditambah pula dengan gambar dan video pendukung materi sehingga siswa tidak jenuh dengan materi tersebut.

### **3. Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan**

Pengembangan alat pengukur keberhasilan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Aspek yang diukur ialah kompetensi yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam kompetensi dasar dan indikator sebagai hasil kegiatan belajar siswa.

Pengembangan alat pengukur keberhasilan ini terdiri atas standar penilaian, instrument penilaian, prosedur penilaian, komponen yang dianalisis, dan cara menghitung nilai.

### **4. Pembuatan media pembelajaran PAI**

Pada tahap ini disusun naskah yang berisi informasi tentang strategi pembuatan media pembelajaran secara rinci dan jelas sebagai pedoman pembuatan media pembelajaran PAI. Rancangan pembuatan media pembelajaran yang dituangkan dalam naskah ini berisi tentang identitas, identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, spesifikasi produk pengembangan, dan kerangka modul Interaktif.

### **5. Uji Coba Media**

Uji coba media dilakukan dengan cara konsultasi kepada dosen pembimbing. Uji coba media bertujuan mengetahui kelayakan media yang akan diproduksi. Setelah dilakukan revisi dan dinyatakan layak maka dilanjutkan dengan penyusunan prototipe media pembelajaran.

### C. Penyajian dan Analisis Data Hasil Uji Coba

Data yang akan diuraikan berikut ini meliputi (1) data uji coba ahli materi, (2) data uji coba ahli media, (3) data uji coba perorangan, (4) data uji coba kelompok kecil, (5) data uji coba lapangan yang diperoleh dari satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 30 siswa kelas X SMA Islam Diponegoro wagir dan (7) hasil belajar siswa dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8.

#### 1. Data Uji Coba Ahli Materi

Ahli isi yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah Dr Hj Binti Maunah M.PdI. Beliau adalah dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam di STAIN Tulunggangung. Selain itu beliau adalah dosen mata kuliah strategi belajar mengajar. Tujuan dari uji coba pada ahli materi adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek kandungan isi materi dari produk sedang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran.

##### a. Penyajian data

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia Flash player 8 berupa modul interaktif.

Data hasil uji coba ahli materi terhadap media pembelajaran PAI ini dengan menggunakan angket yang meliputi 15 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi yaitu 5 dan skor terendah 1. Setelah melewati tahapan uji coba yang

dilakukan terhadap ahli materi, didapatkan hasil yang disajikan pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2. Tabel hasil Uji coba ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Kejelasan identitas mata pelajaran	5	Sangat jelas
2	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	Sangat sesuai
3	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran	5	Sangat tepat
4	Kesesuaian judul kegiatan belajar dengan uraian materi	5	Sangat sesuai
5	Kesesuaian isi uraian materi dengan tujuan pembelajaran	4	sesuai
6	Validitas/kasahihan isi secara keilmuan	4	baik
7	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran	4	baik
8	Kejelasan dan keruntutan penyajian materi	5	Sangat jelas
9	Kesesuaian antara isi dalam materi dengan poin-poin inti isi materi dalam modul pembelajaran	5	Sangat jelas
10	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pemahaman, praktik dan sikap dalam media pembelajaran	4	sesuai
11	Kesesuaian antara tugas dan soal tes dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat sesuai
12	Kesesuaian waktu yang disediakan untuk mempelajari materi	5	Sangat sesuai
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	5	Sangat sesuai
14	Kesesuaian video pendukung	4	Sesuai
15	Kesesuaian audio dengan materi	5	Sangat jelas
	Jumlah	70	

#### b. Analisis Data

Berdasarkan pada tabel 4.2 yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan media pembelajaran PAI dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 15 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 15 aspek tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 75.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{70}{75} \times 100\% = 92\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi.

Penilaian kualitatif adalah perlu ditambahkan materi yang lebih banyak dan penambahan ayat al-quran.

## **2. Data Uji Coba Ahli Media**

Ahli Media yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah Dr. Marno. M.Ag Beliau adalah dosen di Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau adalah salah satu dosen yang mengajar pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Tujuan dari uji coba pada ahli Media adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek desain dan media pembelajaran dari produk sedang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran.

a. Penyajian data

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil tinjauan ahli media terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia flash Player 8.

Data hasil uji coba ahli media terhadap media pembelajaran PAI dengan menggunakan angket yang meliputi 10 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi yaitu 5 dan skor terendah 1. Setelah melewati tahapan uji coba yang dilakukan terhadap ahli media, didapatkan hasil yang disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Penilaian ahli media

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		SB	B	S	C	K
1	Desain tampilan dan wallpaper	v				
2	Jenis huruf yang digunakan	v				
3	Ukuran huruf yang digunakan	v				
4	Gambar pendukung	v				
5	Video pendukung	v				
6	Animasi gambar dan tulisan		v			
7	Tata letak materi		v			
8	Ukuran gambar dan video	v				
9	Warna tulisan dan kombinasi warna pada media	v				
10	Desain kuis	v				
JUMLAH		40	10			

b. Analisis Data

Berdasarkan pada tabel 4.3 yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan media pembelajaran PAI dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 10 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 10 aspek tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 50.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi sangat baik atau sekitar 80 % sehingga produk pengembangan masih perlu direvisi.

Adapun untuk data kualitatif yang dihimpun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu :

1. Merapikan tulisan dan tampilan media
2. Menfungsikan tombol atau button serta memberinya keterangan
3. Media jangan terlalu ramai
4. Perbaiki untuk tombol exit.

Berdasarkan tanggapan yang telah diberikan oleh ahli media, ahli materi, maka secara umum produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 ini layak digunakan untuk pembelajaran yang sebenarnya namun masih perlu di adakan revisi

Revisi produk ini dilakukan setelah mendapat komentar dan saran ketika melakukan uji coba. Data yang didapat akan dijadikan landasan untuk melakukan revisi tahap akhir pada produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 bagi siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir.

Adapun ringkasan revisi berdasarkan masukan ahli media, ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis macromedia flash player 8 berupa modul interaktif disajikan sebagai berikut.

### 1. Hasil Revisi Uji Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli materi melalui angket, maka perlu dilakukan revisi agar produk yang dihasilkan semakin baik. Revisi pengembangan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 adalah pada materi dilengkapi dengan ayat al-quran, dan materi pembelajaran di tambah.

Perubahan yang di maksud adalah sebagai berikut :



## 2. Hasil Revisi Uji Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli media melalui angket, maka perlu dilakukan revisi, revisi yang dimaksud adalah merapikan setiap tombol dan menfungsikan semua tombol serta memberikan keterangan pada tombol-tombol tersebut.

Perubahan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

### 1. Merapikan tombol dan keterangan tombol



### 2. Konfirmasi tombol keluar



### 3. Menfungsikan semua tombol yang awalnya tidak fungsi adalah tombol next



#### 4. Mengurangi tombol agar tidak terlalu ramai



### 3. Data Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada siswa kelas X IA sebanyak 3 siswa. Tiga siswa tersebut memiliki kemampuan yang berbeda, satu anak berkemampuan di bawah rata-rata, sedang dan di atas rata-rata. Data hasil uji coba perorangan dihimpun dengan menggunakan angket.

#### a. Penyajian Data

Data hasil uji coba perorangan terhadap produk pengembangan bahan ajar, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Daftar nilai pre test dan post test perorangan

NO	Nama	Pre test	Post test
1	Lutfitasari ( Di bawah Rata-rata )	50	70
2	Heri Asrori ( Sedang )	70	80
3	Eva Novianti ( Diatas rata-rata )	70	90
Rata-rata		63.33	80

Tabel 4.5. Hasil Uji perorangan

N O	Pernyataan	Responden			Jumlah skor	presentase
		1	2	3		
1	Tampilan fisik media pembelajaran ini menarik bagi saya	4	4	3	11	75
2	Petunjuk penggunaan modul ini mudah saya pahami.	4	4	4	12	80
3	Tujuan pembelajaran yang ingin saya capai jelas.	4	4	4	12	80
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar pada media ini jelas bagi saya.	3	3	3	9	70
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada media ini mudah saya pahami.	3	3	3	9	70
6	Video yang disajikan mempermudah saya dalam memahami materi.	3	4	3	10	74
7	Rangkuman pada bagian akhir kegiatan belajar jelas bagi saya.	4	4	4	12	80
8	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi	3	3	4	10	75
9	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya pahami.	4	4	4	12	80
10	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.	3	3	3	9	70
11	Balikan yang diberikan dapat membantu saya untuk mengukur keberhasilan belajar.	3	4	3	10	75
12	Alokasi waktu yang disediakan untuk menyelesaikan media sesuai dengan yang saya butuhkan.	4	4	4	12	70
13	Media ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri	4	4	4	12	80
14	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam Media	4	4	4	12	80

4	Pembelajaran mudah saya baca.					
1	Media ini bermanfaat bagi saya.	5	5	5	15	100
5						
Total skor					167	77,3 %

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran responden uji coba perorangan adalah sebagai berikut.

Akan lebih baik apabila ditambah gambar yang mendukung materi.

#### b. Analisis Data

Berdasarkan tabel 4.4 data hasil uji coba perorangan yang dihimpun melalui pre test dan post test, dapat dikatakan pembelajaran yang menggunakan macromedia flash player mengalami peningkatan rata-rata nilai yakni dari 63,33 menjadi 80.

Dan jika melihat tabel 4.5 dan himpunan melalui angket, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan bahan ajar berdasarkan setiap aspek penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden dalam setiap aspek} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal dalam setiap aspek}}$$

Pada lembaran angket yang disiapkan terdiri 15 aspek penilaian yang dinilai dengan skor antara 5 sampai 1. Penilaian dilakukan terhadap setiap aspek penilaian dari jawaban 3 orang siswa. Bila setiap aspek penilaian tersebut dikalikan dengan 3 orang dengan skor maksimal 5, maka skor maksimal jawabannya untuk setiap aspek penilaian akan mencapai angka 15.

Berdasarkan ketentuan rumus perhitungan di atas, selanjutnya hasil perhitungan angket dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan. Dari 15 aspek penilaian oleh tiga orang siswa, dengan persentase 77,33% termasuk kualifikasi baik/ perlu revisi

Selanjutnya untuk menentukan kualifikasi dari keseluruhan produk pengembangan maka rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian dapat diperoleh dengan mengalikan 15 aspek penilaian dan skor maksimal dari setiap aspek penilaian yaitu 5 dengan jumlah responden yaitu 3. Dengan demikian, jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian adalah 225.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{167}{225} \times 100\% = 74\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi cukup baik sehingga produk pengembangan dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar, dan tidak mendasar.

### c. Hasil Revisi Uji Coba Perorangan

Berdasarkan komentar dan saran dari responden uji coba perorangan, revisi produk yang dilakukan adalah menyesuaikan gambar/ilustrasi yang mendukung materi, memperbanyak dan memperjelas gambar/ilustrasi agar dapat membantu siswa dalam memahami siswa dan menambahkan ayat al-quran.

## 2. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa kelas X sebanyak 6 siswa. Siswa siswa tersebut di pilih secara acak dari beberapa siswa di kelas eksperimen. Data hasil uji coba perorangan dihimpun dengan menggunakan angket.

### a. Penyajian Data

Data hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan bahan ajar, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Daftar nilai pre test dan post test perorangan

NO	Nama	Pre test	Post test
1	Adi Suhendro	60	80
2	Agus Setiawan	76	90
3	Akhmad Munib	60	86
4	Febi Eka Wulandari	60	80
5	Feri Dian Pratama	60	90
6	Fifi Dwi Fatika Sari	66	88
Rata-rata		66	88

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

NO	Pernyataan	Responden						Jumlah skor	Persen %
		1	2	3	4	5	6		
1	Tampilan fisik Media Pembelajaran ini menarik bagi saya	4	5	4	4	4	4	25	80
2	Petunjuk penggunaan modul ini mudah saya pahami.	5	5	5	5	5	5	30	100
3	Tujuan pembelajaran yang ingin saya capai jelas.	5	5	5	5	5	5	30	100
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar pada modul ini jelas bagi saya.	4	5	4	4	4	4	25	80
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada modul ini mudah saya pahami.	4	4	4	4	4	4	24	75
6	Video yang disajikan mempermudah saya dalam memahami materi.	5	5	5	5	5	5	30	100
7	Rangkuman kegiatan belajar jelas bagi saya.	4	4	4	4	4	4	24	75
8	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi	5	5	5	5	4	4	28	90
9	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya pahami.	4	5	4	4	4	4	25	80
10	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.	4	4	4	4	4	4	24	75
11	Balikan yang diberikan dapat membantu saya untuk mengukur keberhasilan belajar.	4	4	4	4	4	4	24	75
12	Alokasi waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul sesuai dengan yang saya butuhkan.	4	4	4	4	4	5	25	80
13	Media Pembelajaran ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri	5	5	5	5	5	5	30	100
14	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam Media Pembelajaran mudah saya baca.	5	5	5	5	5	5	30	100
15	Media Pembelajaran ini bermanfaat bagi saya.	5	5	5	5	5	5	30	100
Jumlah								404	87,33

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran responden uji coba kelompok kecil adalah perlu penambahan animasi tulisan agar lebih menarik.

#### b. Analisis Data

Berdasarkan tabel 4.4 data hasil uji coba perorangan yang dihimpun melalui pre test dan post test, dapat dikatakan pembelajaran yang menggunakan macromedia flash player mengalami peningkatan rata-rata nilai yakni dari 66 menjadi 88.

Berdasarkan tabel 4.5 data hasil uji coba kelompok kecil yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan Media Pembelajaran berdasarkan setiap aspek penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden dalam setiap aspek} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal dalam setiap aspek}}$$

Pada lembaran angket yang disiapkan terdiri 15 aspek penilaian yang dinilai dengan skor antara 5 sampai 1. Penilaian dilakukan terhadap setiap aspek penilaian dari jawaban 6 orang siswa. Bila setiap aspek penilaian tersebut dikalikan dengan 6 orang dengan skor maksimal 5, maka skor maksimal jawabannya untuk setiap aspek penilaian akan mencapai angka 30.

Berdasarkan ketentuan rumus perhitungan di atas, selanjutnya hasil perhitungan angket dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan. Dari 15 aspek penilaian oleh 3 orang siswa, dengan persentase rata-rata 87,33% termasuk kualifikasi sangat baik/tidak revisi,

Selanjutnya untuk menentukan kualifikasi dari keseluruhan produk pengembangan maka rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian dapat diperoleh dengan mengalikan 15 aspek penilaian dan skor maksimal dari setiap aspek penilaian yaitu 5 dengan jumlah responden yaitu 6. Dengan demikian, jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian adalah 450.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{404 \times 100\%}{450} = 89,77\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi baik sehingga produk pengembangan dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar, dan tidak mendasar.

#### c. Hasil Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan komentar dan saran dari responden uji coba kelompok kecil, revisi produk yang dilakukan adalah Menambah animasi tulisan.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi dan ahli media, perorangan, dan kelompok kecil maka media telah siap untuk di uji coba pada lapangan. Untuk paparan datanya adalah sebagai berikut :

## 1. Data Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada satu orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir sebanyak 30 siswa. Data hasil uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan angket.

### a. Penyajian Data

Data hasil uji lapangan masing-masing subjek terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran dipaparkan sebagai berikut.

#### 1) Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Data yang diperoleh dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku observer, menggunakan angket yang meliputi 15 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi yaitu 5 dan terendah 1. Setelah melewati tahapan uji coba oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, didapatkan hasil yang disajikan pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

NO	Pernyataan	skor	keterangan
1	Kemenarikan fisik bahan ajar	5	Sangat menarik
2	Kemudahan petunjuk penggunaan	5	Sangat mudah
3	Kejelasan system pembelajaran	5	Sangat jelas
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	Sangat jelas
5	Kejelasan uraian materi	4	Jelas
6	Kesesuaian materi pelajaran dengan siswa	5	Sangat sesuai
7	Tingkat pemahamana siswa terhadap materi dengan menggunakan media pembelajaran ini	4	Baik
8	Kejelasan tugas dan soal evaluasi	5	Sangat jelas
9	Kesesuaian soal dengan materi	5	Sangat sesuai

10	Kejelasan penilaian	5	Sangat jelas
11	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat jelas
12	Ketepatan media untuk menambah menarik pembelajaran	5	Sangat tepat
13	Tingkat semangat belajar siswa menggunakan media	5	Sangat semangat
14	Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran	4	Baik
15	Ketepatan media pembelajaran untuk pembelajaran PAI	5	Sangat Baik
Jumlah skor		71	

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut (1) Sebaiknya ditambahkan video yang lebih banyak, (2) Dan sebaiknya di beri efek animasi yang lebih bervariasi.(3)penambahan materi yang disajikan.

## 2) Siswa

Data yang diperoleh dari siswa selaku pengguna produk pengembangan, menggunakan angket meliputi 15 item pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki skor tertinggi yaitu 5 dan terendah 1. Hasil uji lapang kepada 30 siswa disajikan pada tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7 Tabel Hasil Penilaian Siswa

NO	Pernyataan	Tabulasi					Jumlah skor
		5	4	3	2	1	
1	Tampilan fisik Media Pembelajaran ini menarik bagi saya	15	14	1	-	-	134
2	Petunjuk penggunaan modul ini mudah saya pahami.	30	-	-	-	-	150
3	Tujuan pembelajaran yang ingin saya capai jelas.	14	15	1	-	-	133
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar pada modul	10	20	-	-	-	130

	ini jelas bagi saya.						
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada modul ini mudah saya pahami.	15	12	3	-	-	132
6	Video yang disajikan mempermudah saya dalam memahami materi.	15	15	-	-	-	135
7	Rangkuman pada bagian akhir kegiatan belajar jelas bagi saya.	12	10	8	-	-	124
8	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi	15	15	-	-	-	135
9	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya pahami.	10	13	7	-	-	123
10	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.	20	10	-	-	-	140
11	Balikan yang diberikan dapat membantu saya untuk mengukur keberhasilan belajar.	15	10	5	-	-	130
12	Alokasi waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul sesuai dengan yang saya butuhkan.	11	19	-	-	-	131
13	Media Pembelajaran ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri	25	4	1	-	-	144
14	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam Media Pembelajaran mudah saya baca.	30	-	-	-	-	150
15	Media Pembelajaran ini bermanfaat bagi saya.	30	-	-	-	-	150
Jumlah							2041

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran responden uji coba lapangan terhadap siswa adalah (1) Alokasi waktu yang diberikan kurang sesuai dengan banyaknya materi, tugas dan latihan, (2) video perlu diperbanyak dan dibuat lebih menarik, (3) jenis huruf monoton.

## b. Analisis Data

Berdasarkan tabel penyajian data, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. Analisis data dilakukan mulai dari data penilaian guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 30 siswa kelas X.

### 1) Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan tabel 4.6 data hasil uji coba audiens yang dihimpun melalui kuesioner, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan Media Pembelajaran dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 15 aspek tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 75.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{71}{75} \times 100\% = 94,66\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi. Namun Media Pembelajaran ini masih terdapat beberapa kekurangan baik dari segi media maupun materi sehingga dapat dilakukan revisi

berdasarkan masukan-masukan dari responden dengan tujuan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

## 2) Siswa

Berdasarkan tabel 4.7 data hasil uji coba lapangan oleh 30 siswa yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan bahan ajar berdasarkan setiap aspek penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden dalam setiap aspek} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal dalam setiap aspek}}$$

Pada lembaran angket yang disiapkan terdiri 15 aspek penilaian yang dinilai dengan skor antara 5 sampai 1. Penilaian dilakukan terhadap setiap aspek penilaian dari jawaban 30 orang siswa. Bila setiap aspek penilaian tersebut dikalikan dengan 30 orang dengan skor maksimal 5, maka skor maksimal jawabannya untuk setiap aspek penilaian akan mencapai angka 150.

Berdasarkan ketentuan rumus perhitungan di atas, selanjutnya hasil perhitungan angket dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan. Dari 15 aspek penilaian oleh 30 orang siswa, persentase rata-rata 91,96 % termasuk kualifikasi sangat baik/tidak revisi,

Selanjutnya untuk menentukan kualifikasi dari keseluruhan produk pengembangan maka rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian dapat diperoleh dengan mengalikan 15 aspek penilaian dan skor maksimal dari setiap aspek penilaian yaitu 5 dengan jumlah responden yaitu 30. Dengan demikian, jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian adalah 2250.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{2041 \times 100\%}{2250} = 90,7\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi baik sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi. Namun Media Pembelajaran ini masih terdapat beberapa kekurangan baik dari segi materi, media, maupun bahasa sehingga dapat dilakukan revisi berdasarkan masukan-masukan dari responden dengan tujuan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

#### **4. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa diperoleh pada waktu mengerjakan soal evaluasi pada uji coba pada 34 siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir. Untuk membandingkan hasil belajar antara sebelum penggunaan Media Pembelajaran dengan sesudahnya, pengembang mencatat data hasil belajar siswa melalui nilai pre test dan post test.

##### **a. Penyajian data**

Data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan Media Pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.8. Hasil Belajar Siswa kelas Kontrol**

NO	Nama Siswa	Nilai Pretest	Post test
1	Adi Suhendro	76	80
2	Agus Setiawan	72	72
3	Akhmad Munib	60	70
4	Alif Ardo Fernado	65	65
5	Andri Wibowo	50	60
6	Anta Purwanta	76	70
7	Dhelia Widi Kusuma Sari	70	70
8	Diana Kurniawati	60	80
9	Dwi Yuni Asari	66	70
10	Efa Suprabti	50	60
11	Eka Fitri Natalia	70	60
12	Eka Prasiska	72	80
13	Eka Wati	76	80
14	Eva Novianti	72	80
15	Febi Diana Fitriani	60	64
16	Febi Eka Wulandari	66	70
17	Feri Dian Pratama	50	60
18	Fifi Dwi Fatika Sari	75	80
19	Fita Maghfirotul Husnia	72	80
20	Hasanudin	60	66
21	Heri Asrori	66	78
22	Indah Ayu Larasati	50	68
23	Kulina Rahayu	75	70
24	Linda Mistianti	72	70
25	Lutfitasari	60	60
26	Maras Mita	66	64
27	Miftahul Ulum	50	60
28	Mis Muliatiningsih	76	80
29	Moh. Hendrik Siswanto	72	80
30	Mokhamad Andi	60	64
	Rata Rata	65,23	74,66

**Tabel 4.9. Hasil Belajar Siswa kelas eksperimen**

NO	Nama Siswa	Nilai Pretest	Post test
1	Andi pamungkas	60	80
2	Diana kurniawati	60	90
3	Evs suprapti	66	82
4	Hasamnudi	50	80
5	Fandi	76	78
6	Imam masrofi	72	84
7	Maras mita	60	80
8	Roihatul jannah	70	78
9	Neng sri rejeki	72	98
10	Riska w	76	86
11	Riski susilo	72	90
12	Riko bayu	60	84
13	Rizki putra	66	80
14	Rizki lena	50	90
15	Rifqi	75	86
16	Suci ulandari	76	86
17	Sunarto	72	90
18	Susiati	60	86
19	Sri wijiati	65	84
20	Feri dian	50	78
21	Febianti	76	86
22	Winaiyah	70	86
23	Puji rahayu	60	88
24	Yofitri maulana	66	86
25	Yuliana	72	86
26	Indah	60	86
27	Dewi	50	78
28	Lailatul mukarromah	60	86
29	Halimatus sa'diyah	62	80
30	Inayatul nur maula	67	85
	Rata Rata	65.03	84.57

#### b. Analisis Data

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilakukan penghitungan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas Experimen. Dari hasil penghitungan diketahui bahwa rata-rata perolehan nilai kontrol adalah 65.03. Sedangkan perolehan rata-rata perolehan nilai

eksperimen adalah 84,63 yang mencapai 28,40%. Dari 30 siswa yang berada pada kelas eksperimen, terdapat 26 siswa yang mendapat skor di atas 80 dan hanya 4 orang yang mendapat nilai di bawah 80.

Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 80 maka berarti sebanyak 90 % siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sesudah menggunakan Media Pembelajaran lebih baik daripada sebelum menggunakan bahan ajar. Dengan demikian, penggunaan Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dinyatakan efektif.

Analisis lain untuk mengukur keefektifan media ini adalah dengan menggunakan perbandingan kecepatan pemahaman, kreatifitas, dan hasil belajar siswa, dalam analisis ini digunakan sample 10 siswa secara acak. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.10 Hasil penilaian kelas kontrol**

No responden	Skor untuk butir no :			Jumlah
	A	B	C	
1.	1	2	1	4
2.	2	2	1	5
3.	1	2	1	4
4.	2	2	2	6
5.	1	1	1	3
6.	1	2	1	4
7.	2	1	1	4
8.	2	2	1	5
9.	1	2	1	4
10.	2	2	1	5
Jumlah	15	18	11	44

**Keterangan :**

a = kecepatan pemahaman terhadap pelajaran

b= kratifitas

c= hasil belajar

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlh data = 44. Dengan demikian efektifitasm metode mengajar lama secara kelseluruhan =  $44 : 120 = 0,36 / 36\%$  dari kriteria yang diharapkan. Bila dilihat efektivitas metode mengajar berdsarkan kecepatan pemahaman terhadap pelajaran =  $15 : 40 = 0,375$  atau  $37,5\%$  dari kriteria yang diharapkan. Selanjutnya bila dilihat dari aspek kratifitas =  $18 : 40 = 0,45$  atau  $45\%$  dari kriteria yang diharapkan bila dilihat dari aspek hasil belajar =  $11 : 40 = 0,275$  atau  $27,5\%$  dari kriteria yang diharapkan . jadi efektivitas metode mengajar lama terendah pada aspek hasil belajar murid , baru mencapai  $27,5\%$  dari yang diharapkan.

#### 4.11 Hasil penilaian kelas eksperimen

No responden	Skor untuk butir no :			Jumlah
	A	B	C	
1.	3	3	4	10
2.	4	3	3	10
3.	3	3	3	9
4.	4	2	2	10
5.	3	2	4	9
6.	4	2	4	10
7.	4	2	4	10
8.	4	3	3	10
9.	4	2	3	9
10.	4	2	4	10
Jumlah	37	24	36	97

Perbandingan kinerja sistem lama dan baru ditunjukkan pada tabel 4.12 berikut.

**Tabel 4.12 PERBANDINGAN SISTEM KERJA LAMA DAN BARU**

Metode mengajar lama	Aspek-aspek kinerja sistem	Metode mengajar baru
37,5%	Kecepatan pemahaman murid terhadap pelajaran	92,5%
45,0%	Kreatifitas murid	60,0%
27,5%	Hasil belajar	90,0%
36,0%	Rata rata	80,8%

Berdasarkan tabel diatas tersebut terlihat bahwa efektivitas metode mengajar menggunakan macromedia flash player 8 lebih baik dari pengajaran yang tidak menggunakan. Rata-rata efektivitas metode mengajar sistem lama = 36,0% dan metode mengajar baru 80,8% kecepatan pemahaman murid terhadap pelajaran dengan metode lama = 37,5 % dan metode baru 92,5% kreatifitas murid yang diajar dengan metode lama 45% dan metode baru 60%. Hasil belajar murid yang diajar dengan metode mengajar lama 27,5% dan metode baru 90%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa metode baru dapat meningkatkan kecepatan pemahaman murid terhadap pelajaran dari 37,5% menjadi 92,5%; kreatifitas murid dari 45% menjadi 60% dan hasil belajar murid dari 27,5% dari 90%.

Selanjutnya untuk mengetahui taraf keefektifan media pembelajaran dilakukan uji-t . Hasil uji-t bandingkan dengan tabel t untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai akhir dengan nilai awal. Untuk menguji dengan keterangan :

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H1 : ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Keputusan:

Bila  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_1$  diterima

Bila  $t$  hitung  $\leq t$  tabel maka  $H_0$  di tolak

Analisis menggunakan program SPSS akan dipaparkan dibawah ini

### A. Uji t Per Test dan Post Test Kelas Eksperiment

#### 1. Paired Samples Statistic

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	65.03	30	8.294	1.514
posttest	84.57	30	4.606	.841

Keterangan:

Tabel ini menyatakan nilai pre test dan post test dengan parameter: rata-rata *Pre Test* (65.03) dan *Post Test* (84.57), jumlah sampelnya (30), standar devisiasinya (Pre 8.294 dan Post 4.606 dan standar errornya adalah (Pre 1.514 dan Post 0.841)

#### 2. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pa pretest - ir posttest 1	-19.533	8.262	1.508	-22.618	-16.448	-12.950	29	.000

Keterangan:

$H_0$  = tidak ada perbedaan nilai test rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan modul.

$H_1$  = Ada perbedaan nilai test rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan modul

Nilai t hitung adalah -12.950. mutlakkan nilai tersebut dan bandingkan dengan t tabel

Nilai t hitung (12.950) > t tabel (2,048) sehingga  $H_0$  ditolak.

Atau

Nilai Sig (2-tailed) (0.000) < (0.025), maka  $H_0$  ditolak.

Jadi bisa disimpulkan ada perbedaan nilai rata-rata test sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player 8 di SMA islam Diponegoro Wagir. Dengan kata lain media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player 8 berpengaruh terhadap hasil nilai test.

## B. Uji t Per Test dan Post Test Kelas Kontrol

### 1. Paired Sample statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	65.50	30	8.905	1.626
posttest	70.37	30	7.695	1.405

Keterangan:

Tabel ini menyatakan nilai pre test dan post test dengan parameter: rata-rata *Pre Test* (65.50) dan *Post Test* (70.37), jumlah sampelnya (30), standar devisiasinya (Pre 8.905 dan Post 7.695) dan standar errornya adalah (Pre 1.626 dan Post 1.405)

## 2. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	30	.695	.000

Keterangan:

Nilai Sig. (0.000) < 2,048) sehingga  $H_0$  di tolak. Ada hubungan atau perbedaan antara sebelum dan sesudah test dengan korelasi yang cukup besar yaitu, 0.695.

## 3. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-4.867	6.580	1.201	-7.324	-2.410	-4.051	29	.000

Keterangan:

$H_0$  = tidak ada perbedaan nilai test rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan modul.

$H_1$  = Ada perbedaan nilai test rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan modul

Nilai t hitung adalah – 4.051. mutlakkan nilai tersebut dan bandingkan dengan t tabel

Nilai t hitung (4.051) > t tabel (2,048) sehingga  $H_0$  ditolak.

Atau

Nilai Sig (2-tailed) (0.000) < (0.025), maka  $H_0$  ditolak.

Jadi bisa disimpulkan ada perbedaan nilai rata-rata test sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI di SMA islam Diponegoro. Dengan kata lain media pembelajaran PAI berbasis macromedia flash player 8 berpengaruh terhadap hasil nilai test.

### C. Uji t Perbandingan Kelas Eksperiment dan Kontrol

#### 1. Grup Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasilbelajar	1	30	70.37	7.695	1.405
	2	30	84.57	4.606	.841

#### 2. Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasilbelajar	Equal variances assumed	9.683	.003	-8.673	58	.000	-14.200	1.637	-17.477	-10.923
	Equal variances not assumed			-8.673	47.421	.000	-14.200	1.637	-17.493	-10.907

Hipotesis:

Ho : Tidak ada perbedaan rata-rata nilai post test antara kelas eksperimen dengan rata-rata nilai post test kelas kontrol

Ha : Ada perbedaan antara rata-rata nilai post test kelas eksperimen dengan rata-rata nilai post test kelas control

Dalam penelitian ini, peneliti menguji menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$  yakni mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5%.

Dari tabel hasil independent Sample T Test, t hitung adalah 8.673. Sedangkan t tabel didapatkan dari melihat tabel distribusi. t dicari pada  $\alpha = 5\% : 2 = 2.5$  (uji dua sisi) dengan derajat kebebasan (df)  $n-2$  atau  $60 - 2 = 58$ . Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) maka didapatkan t tabel 2.002 (lihat di lampiran tabel distribusi) atau didapat di Microsoft Excel dengan mengetik `=tinv(0.05,58)` pada cell kosong kemudian enter.

Kriteria pengujian

Ho diterima jika  $-t \text{ tabel} < t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$

Ho ditolak jika  $-t \text{ tabel} < -t \text{ hitung}$  atau  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$

Berdasar probabilitas :

Ho diterima jika  $P \text{ value} > 0,05$

Ho ditolak jika  $P \text{ value} < 0,05$

Maka peneliti membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas

Nilai t hitung  $> t \text{ tabel}$  ( $8.673 > 2.002$ ) dan P value ( $0.000 < 0,05$ ) maka Ho ditolak.

Kesimpulan :

Oleh karena nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $8.6731 > 2.002$ ) dan  $P$  value ( $0.000 < 0.05$ ) maka  $H_0$  ditolak, artinya bahwa ada perbedaan antara rata-rata nilai post test kelas eksperimen dengan rata-rata nilai post test kelas kontrol. Pada tabel group statistics terlihat rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen adalah 84.57 dan untuk kelas kontrol adalah 70.37, artinya bahwa rata-rata nilai post test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas control. Nilai  $t$  hitung positif, berarti rata-rata group 1 (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada group 2 (kelas kontrol). Perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 14.200 ( $84.57 - 70.37$ ), dan perbedaan berkisar antara 14.2 sampai 17.477 hal ini dapat dilihat di tabel hasil independent Sample T Test, pada bagian lower dan upper.

### C. Revisi Produk

Berdasarkan tanggapan yang telah diberikan oleh , guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa ketika melakukan uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan maka secara umum produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 ini layak digunakan untuk pembelajaran yang sebenarnya, dan telah mengalami revisi setiap langkah yang dilalui pada saat pengembangan supaya nantinya kemenarikan dan keefektifan pembelajaran menggunakan Modul interaktif.

Pendidikan Agama Islam ini dapat lebih optimal. Revisi produk ini dilakukan setelah mendapat komentar dan saran ketika melakukan uji coba. Data yang didapat akan dijadikan landasan untuk melakukan revisi tahap akhir pada produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 bagi siswa kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir.

Adapun ringkasan revisi berdasarkan masukan guru mata pelajaran PAI, dan siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis macromedia flash player 8 berupa modul interaktif disajikan sebagai berikut.

## 1. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan

### a. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan komentar dan saran dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, revisi produk yang dilakukan adalah (1) Penambahan video pendukung (2) penambahan daya tarik siswa. (3) Penambahan materi



### b. Siswa

Berdasarkan komentar dan saran dari responden uji coba lapangan kepada 30 siswa kelas X SMA Islam Diponegoro, revisi produk yang dilakukan adalah (1) menambah video, (2) gambar atau animasi ilustrasi diperbanyak dan dibuat lebih menarik (3) penambahan variasi huruf.

## BAB V

### PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil kajian terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 untuk siswa kelas X SMA Islam DIPONEGORO Wagir sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dipaparkan pada Bab I, yaitu (1) menghasilkan produk Media Pembelajaran berupa modul interaktif pembelajaran PAI berbasis macromedia flash player 8 dan (2) Mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash player 8 jika diterapkan dalam pembelajaran PAI bagi siswa kelas X SMA Islam DIPONEGORO Wagir.

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Produk Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pengembangan ini adalah “*MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MACROMEDIA FLASH PLAYER 8*” dengan sasaran pengguna siswa X SMA Islam DIPONEGORO Wagir.

Pengembangan Media Pembelajaran ini menyangkut tujuan pembelajaran, strategi belajar, komponen-komponen Media Pembelajaran dan materi yang akan dipelajari pada kelas X semester I. Dengan demikian, modul Pendidikan Agama Islam dapat dijadikan alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran

Pendidikan Agama Islam, sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai.

Media Pendidikan Agama Islam ini juga bertujuan untuk menarik minat dan motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik secara kelompok atau mandiri sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik.

Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar dan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam.

Media ini disusun berdasarkan standar isi KTSP 2006 yang kemudian oleh pengembang dikembangkan sedemikian rupa untuk menambah daya tarik siswa dalam belajar.

Selanjutnya, Modul interaktif Pendidikan Agama Islam didesain dengan mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall (1983), yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk (3) penyusunan prototipe media pembelajaran, (4) uji Coba, (5) revisi produk, dan (6) hasil akhir.

Berdasarkan model tersebut, media ini dikembangkan melalui langkah-langkah pengembangan menurut Arief S. Sadiman, sebagai berikut (1) merumuskan tujuan, (2) merumuskan tujuan, (3) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (4) penulisan naskah, dan (5) uji coba.

## 2. Karakteristik Media Pembelajaran

Kajian terhadap produk pengembangan “*MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS MACROMEDIA FLASH PLAYER 8*” yang terdiri dari pembahasan materi dan evaluasi akan dikaji dan dipaparkan karakteristiknya masing-masing.

Kajian Media Pembelajaran tersebut ditinjau dari (1) aspek Program media, (2) aspek isi, dan (3) aspek desain media pembelajaran.

### a. Aspek Program Media

Media pembelajaran PAI yang dikembangkan menggunakan program Macromedia Flash Player 8, sehingga dalam penggunaannya harus menggunakan beberapa hardware dan software, seperti yang diuraikan dibawah ini.

#### 1) Hardware

- PC, laptop, Notebook, I- pad, I Phone
- RAM 512 Mb
- Hardisk 5 Gb

#### 2) Software

- Operating system Windows, Linux
- Program aplikasi, Macromedia Flash Player 8, Adobe Photoshop, dan Corel draw

## b. Kajian Aspek Isi

Kajian tentang media dari aspek isi, sebagai Berikut. 1) Aspek yang Dikembangkan dengan Karakteristik PAI SMA Pengembangan Media Pembelajaran ini sudah mencakup lima aspek yaitu,;

- 1) **Al quran**, pengembangan aspek al-quran menekankan pemahaman tajwid dan pemahaman kandungannya. Untuk materi dalam aspek ini adalah tentang, *Memahami ayat-ayat Al Qur'an tentang manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi dan Memahami ayat-ayat Al Qur'an tentang keikhlasan dalam beribadah*
- 2) **Akidah**, pada aspek ini menekankan kemampuan menampilkan perilaku yang mencerminkan keimanan terhadap Allah SWT. Untuk materi pembelajaran dalam aspek ini adalah *Meningkatkan keimanan kepada Allah melalui pemahaman sifat-sifatNya dalam Asmaul Husna.*
- 3) **Akhlak**, pada Aspek akhlaq yakni menekankan pada kemampuan menampilkan perilaku khusnudzon kepada Alloh dan kepada Manusia. Untuk materi pembelajaran dalam aspek ini adalah *Membiasakan perilaku terpuji.*
- 4) **Fikih**, pada aspek fiqih menekankan pada kemampuan melakukan ibadah sesuai dengan tuntunan agama islam. Untuk materi pembelajaran dalam aspek ini adalah *Memahami sumber hukum Islam, hokum taklifi, dan hikmah ibadah.*
- 5) **Tarikh**, pada aspek tarikh menekankan pada pengetahuan tentang sejarah dakwah rosululloh SAW. Untuk materi pembelajaran dalam aspek ini

adalah *Memahami keteladanan Rasulullah dalam membina umatperiode Mekkah.*

### c. Aspek desain media pembelajaran

Kajian tentang aspek ini yaitu Desain isi dan tampilan media pembelajaran PAI berbasis macromedia flash player 8.

#### 1) Desain halaman Pembuka

Halaman pembuka media pembelajaran ini merupakan logo pembuka media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menambah daya tarik siswa dan menunjukkan sekilas identitas pengembang sebelum menggunakan media. Adapun desain yang di maksud adalah sebagai berikut :



Dalam halaman ini tersedia 2 (dua) tombol : (1) menu dan (2) Enter Untuk mulai menggunakan pilih Enter.

#### 2) Halaman pendahuluan

Halaman ini berisi tentang kalimat sambutan oleh pengembang.



### 3) Halaman Menu utama



Pada halaman ini disajikan beberapa pilihan menu yang dapat digunakan untuk memulai menggunakan media pembelajaran

### 4) Halaman SK/KD



Pada halaman ini disajikan tombol-tombol angka untuk memilih pilihan SK/KD.

### 5) Halaman Pilihan Materi



Pada halaman ini disajikan enam pilihan materi pembelajaran PAI

6) Halaman Pilihan Video



Dalam halaman ini disajikan 3 pilihan video pendukung pembelajaran PAI

7) Halaman Kuis



Pada halaman ini disediakan pilihan kuis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

8) Halaman penutup



## **B. Kesimpulan hasil pengembangan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilain terhadap media pembelajaran PAI kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir Malang, dapat dipaparkan hal sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui beberapa tahap antara lain :
  - a. Analisa situasi awal
  - b. Pengembangan rancangan media pembelajaran PAI
  - c. Pembuatan media pembelajaran
  - d. Penilaian media oleh ali materi, ahli media, dan uji coba lapangan skala kecil

Berdasarkan langkah langkah yang dilakukan maka terciptalah media pembelajaran PAI yang diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

2. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran PAI yang berbasis Macromedia flash player 8. Hasil pengembangan media pembelajaran PAI ini dapat mengisi ketersediaan dan menambh keberagaman media pembelajaran PAI yang selama ini di rasa kurang dan bahkan belum ada di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang.

3. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penelitian dari tahap validasi ahli dan uji lapangan. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :
  - a. Tanggapan dan validasi ahli materi terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidan mencapai 92 %.
  - b. Tanggapan dan validasi ahli media terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidn mencapai 80 %.
  - c. Tanggapan dan validasi perorangan terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidn mencapai 77.33 %.
  - d. Tanggapan dan validasi kelompok kecil terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidan mencapai 89,77%
  - e. Tanggapan dan validasi ahli pembelajaran terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidan mencapai 94,66%.
  - f. Tanggapan dan validasi siswa terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidn mencapai 90,07 %
4. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran PAI ini lebih menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang berbeda dengan media yang biasa dipakai

oleh guru membuat siswa lebih semangat untuk mempelajari pelajaran pendidikan Agama Islam. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang disediakan dapat di ukur dengan jelas.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan, siswa mampu menyelesaikan soal-soal dan mampu memahami materi dengan cepat melalui media interaktif ini.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa modul interaktif, dimana didalamnya terdapat beberapa komponen penting yang dapat menunjang dan menambah semangat belajar siswa. Komponen yang di maksud adalah sebagai berikut :

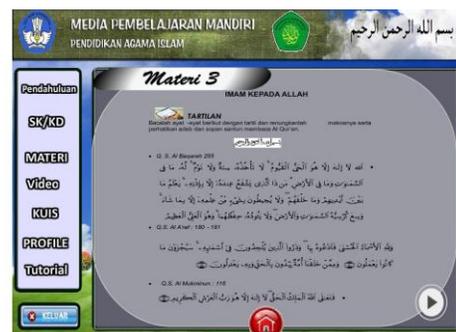
### 1. SK/KD

Dalam media ini disajikan SK/KD sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran ini.



### 2. Materi

Dalam media ini disajikan materi secara singkat, mulai bab 1 sampai bab 6 sebagai stimulus bagi siswa dalam mempelajari media materi lebih dalam lagi.



### 3. Video



Dalam media ini dilengkapi dengan fasilitas video pendukung pembelajaran, diharapkan dengan ditambahkan video, siswa menjadi lebih faham dan tidak bosan dengan pembelajaran.



Dalam media ini dilengkapi dengan kuis sesuai dengan materi yang disajikan dalam media. Kuis yang digunakan adalah Multiple choice, siswa tinggal memilih jawaban yang dianggapnya paling benar.

### 5. Penutup

Dalam penutup berisi ungkapan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti sehingga mampu menyelesaikan media ini.



## BAB VI

### PENUTUP

Dalam bab ini dipaparkan mengenai kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Macromedia Flash Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap kelompok sasaran media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Macromedia Flash Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil akhir dari kegiatan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 bagi siswa Kelas X Semester ganjil di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang yang berupa modul inetarktif, dan produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik. Hasil pengembangan ini ini dapat menjadi alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap kelompok sasaran, pengembangan Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Macromedia Flash Player 8 bagi Siswa kelas X di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang merupakan Media Pembelajaran yang menarik dengan mempunyai kriteria:
  - a. Tanggapan dan validasi ahli materi dan media terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidan mencapai 92 % dan 90 %.

- b. Tanggapan dan validasi perorangan, kelompok kecil dan ahli pembelajaran terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidan mencapai 77 %. 87 % dan 94.66 %
- c. Tanggapan dan validasi siswa terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan penilaian dengan persen kevalidan mencapai 91,96 %
- d. Berdasarkan analisis uji t menunjukkan 80,8 % dan terbukti efektif.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran PAI ini lebih menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang berbeda dengan media yang biasa dipakai oleh guru membuat siswa lebih semangat untuk mempelajari pelajaran pendidikan Agama Islam. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang disediakan dapat di ukur dengan jelas. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan, siswa mampu menyelesaikan soal-soal dan mampu memahami materi dengan cepat melalui media interaktif ini.

3. Media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player 8 bagi Siswa Kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir Malang telah memenuhi criteria efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria :
  - a. Rata-rata perolehan hasil belajar siswa pada tes akhir mencapai nilai 83.73, di banding tes awal yang hanya memperoleh rata-rata nilai 65,23 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 22 % setelah menggunakan media pembelajaran PAI ini.
  - b. Pencapaian hasil belajar PAI ditunjukkan dengan ketercapaian KKM dari 30 siswa hanya terdapat 4 siswa yang mendapat di bawah KKM yakni 80, Berarti terdapat 90 % siswa yang telah tuntas.

Dengan melihat data-data diatas tadi, maka dapat dikatakan bahwa Media pembelajarn PAI ini mempunyai kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan Media pembelajaran ini dapat menambah daya tarik dan keefektifan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **B. Saran**

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan bahan ajar ini dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) saran pemanfaatan produk, (2) saran desiminasi produk, dan (3) saran pengembangan produk lebih lanjut.

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan Media Pembelajaran disarankan hal-hal sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, hendaknya Media Pembelajaran ini dapat dimiliki siswa dan digunakan sebagai alternatif sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri.
- b. Bagi guru, sebaiknya dapat menggunakannya dengan baik.
- c. Guru dapat bertindak sebagai pembimbing dan pemberi motivasi jika pembelajaran dilakukan di kelas atau di sekolah..
- d. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar dalam pembelajaran. media ini hendaknya didukung dengan media belajar lain yang relevan dengan materi pembelajaran. Hal ini penting untuk memperkaya wawasan peserta didik dan guru bidang studi.
- e. Bagi Kepala Sekolah, dengan adanya pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 bagi siswa

kelas X SMA Islam Diponegoro Wagir dapat dijadikan pertimbangan dalam memanfaatkan Media Pembelajaran ini.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Penggunaan produk pada skala yang lebih luas perlu mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

- a. Mengingat bahwa pengembangan Media Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 ini dikembangkan sampai tahap evaluasi formatif, maka sebelum didesiminasikan, sebaiknya dilakukan evaluasi sumatif terlebih dahulu. Bila ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki, maka produk pengembangan direvisi seperlunya.
- b. Media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 bagi siswa kelas X dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah di SMA Islam Diponegoro Wagir, dan untuk diterapkan di sekolah lain perlu memperhatikan karakteristik siswa dan sekolah yang bersangkutan.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

- a. Produk ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada kajian produk yang telah direvisi, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka mengeliminasi kekurangannya
- b. Penggunaan subyek dan waktu uji coba dalam pengembangan ini terbatas sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan jumlah subyek yang besar dan waktu yang digunakan sesuai dengan pembelajaran selama satu semester.

- c. Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash Player 8 untuk materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini masih diperuntukkan bagi siswa kelas X semester I SMA Islam Diponegoro sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut pada semua semester di setiap tingkat dan jenjang pendidikan.
- d. Strategi pembelajaran yang akan diterapkan merujuk pada materi media pembelajaran, seyogyanya dibuat lebih interaktif sehingga siswa merasa butuh dengan Media Pembelajaran tersebut sehingga dapat menantang dan memotivasi siswa untuk selalu belajar.
- e. Pengembangan Media Pembelajaran ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi seluruh permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Permasalahan lain seperti sarana dan prasarana yang kurang memadai, alokasi waktu pembelajaran yang tidak sesuai dengan kedalaman atau kepadatan materi, dan permasalahan lainnya juga perlu untuk dicarikan alternatif pemecahannya dengan melakukan berbagai upaya yang memadai.
- f. Sebelum pemanfaatan produk pengembangan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Macromedia Flash Player 8 perlu dilakukan uji coba berulang-ulang pada subyek uji coba yang lebih besar untuk mendapat tingkat keefektifan dan efisiensi yang lebih baik.

Untuk memperjelas dan mempermudah pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis macromedia flash player 8 sebaiknya dikembangkan lagi dalam bentuk lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus. Suheri,. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1. Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Ahmadi Abu, 2005. *Strategi belajar mengajar*, Bandung, Pustaka setia,
- Arsyad Azhar, 2005. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- ....., 1997, *Media Pengajaran*, PT Raja Garafindo, Jakarta,
- Arief S Sadiman, dkk, 2003, *Media Pendidikan*, PT Raja Grafindo, Jakarta,
- Arikunto. Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Asnawir, 2002, *Media Pembelajaran*, Ciputat press, Jakarta,
- Conny R. Semiawan, artikel. *strategi pembelajaran*, [http/artikel.strategi pembelajaran](http://artikel.strategi pembelajaran)
- Departemen Agama RI, 2005. *Al quran dan terjemahnya*, Diponegoro. Bandung
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. Kurikulum 2006 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA dan MA, Jakarta: Balitbang Puskur,
- Dini Utami,. 2007. *Animasi Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Dhani Yudiantoro, 2003. *Panduan lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi Offset,
- Mulyadi, 2008. *Diagnosis kesulitan belajar*, Yogyakarta, Nuha Litera,
- Mahfud Salahuddin. 1986. *Media Pendidikan Islam*. Surabaya: PT. Bina Ilmu,
- Martini Yamin “2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas*”, Gaung Persada Press, Jakarta
- Muhaimin Dkk. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana, 1989, *Media Pengajaran*, Bandung. Sinar Baru ,
- Nasution, S. 2007 *Metode Research*, Jakarta, Bumi Aksara,
- Nur Hadi, 2004. *Tutorial Komputer Multimedia*, Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA UNY

Nyoman Sudana Degeng, 1989, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan TenagaKependidikan,

Rachmad, Antonius. 2005. *Pengantar Multimedia*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana,

Sugiyanto, 2009. *Model Pembelajaran Inovatif*, Yuma Pustaka, Surakarta,

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*, Alfabeta, Bandung,

Sigit. Prasetyo, 2007. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang: UNNES,

Soetomo, 1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Usaha Nasional, Surabaya,

Tim dosen FKIP IKIP Malang, 1988, *Pengantar Dasar-dasar kependidikan*, Usaha Nasional, Surabaya

Tim divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms, 2005. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset,

Trianto, 2009 *Mendesain Model pembelajaran inovatif progresif*, Jakarta, , Kencana Prenada Media Group,

Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, 2006 .*Pembuatan animasi dengan macromedia flash profesional 8* .Jakarta. Salemba infotek

Wahono S, Romi. 2006. *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

Walter Borg and M,D Gall. 1983. *Educational Research an instruction*, New York: Loongman,

Fatah, Yasin, 2008 *Dimensi dimensi Pendidikan Islam*, Malang, Uin press,

<http://riarsyles.wordpress.com/2011/09/27/pengertian-dan-cara-instalasi-macromedia-flash-prof-8/diakses> 27 januari 2013

<http://www.adisumaryadi.net/artikel/detail/animasi-flash/46/mengenal-macromedia-flash.html>.  
Diakses 27 Januari 2013