

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN PAI
KELAS VIII DI SMPN 6 PALANGKA RAYA**

SKRIPSI



OLEH :

RANO

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2020 M/1441**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN PAI
KELAS VIII DI SMPN 6 PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**RANO
NIM. 1501112010**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2020 M/1441 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Rano
Nim : 1501112010
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya", adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, April 2020
Yang Membuat Pernyataan,



RANO
NIM. 1501112010

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe
Flash CS6 pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN
6 Palangka Raya

Nama : Rano

NIM : 1501112010

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Jenjang : Strata 1 (S.1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan
oleh TIM Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya

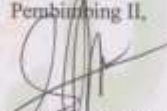
Palangka Raya, April 2020

Pembimbing I,



H. Abdul Azis, M.Pd
NIP. 19760807 200003 1 004

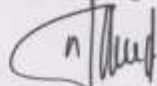
Pembimbing II,



Muhammad Syabrina, M.Pd.I
NIP. 19890731 201609 0 422

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Sri Hidayati, M.A
NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi Saudara Rano

Palangka Raya, April 2020

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah

FTIK IAIN Palangka Raya

di-

Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : RANO
NIM : 1501112010
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jurusan : TARBIYAH
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jenjang : STRATA SATU (S-1)
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE
FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMPN
6 PALANGKA RAYA**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



H. Abdul Azis M.Pd

NIP. 19760807 200003 1 004

Pembimbing II



Muhammad Syabrina, M.Pd.I

NIP. 19890731 201609 0 422

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe
Flash CS6 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di
SMPN 6 Palangka Raya

Nama : Rano

Nim : 1501112010

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam Sidang/Munajat Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 15 Mei 2020 M / 12 Ramadhan 1441 H

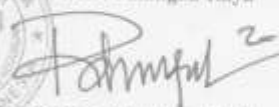
TIM PENGUJI

1. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
(Ketua/Penguji)
2. Jastah, M.Pd
(Penguji Utama)
3. H. Abdul Azis, M.Pd
(Penguji)
4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I
(Sekretaris/Penguji)



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya




Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
NIP. 19671003 199303 2 001

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMPN 6 PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini yaitu tuntutan era global untuk berpikir berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Melihat permasalahan tersebut maka perlu adanya tambahan media yang sesuai dengan materi. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana: 1) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya ? 2) Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya ?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Sejauh mana kelayakan media belajar berbasis *Adobe Flash CS6* mata pelajaran PAI materi Hukum bacaan Mad kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya. 2) Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Teknik dan Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan angket (ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, uji coba perorangan, kelompok kecil dan besar serta tanggapan siswa). Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya, sedangkan yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VIII 2 di SMPN 6 Palangka Raya. Jenis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media belajar berbasis *Adobe Flash CS6* mata pelajaran PAI materi Hukum bacaan Mad telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi 96,33% “Sangat Layak”, ahli media 88,75% “Sangat Layak”, ahli pembelajaran 88,57% “Sangat Layak”. 2) Tanggapan siswa berdasarkan hasil uji coba perorangan 83% “Sangat Layak”, hasil uji coba kelompok kecil adalah 85,5% “Sangat Layak”, hasil uji coba kelompok besar adalah 79% “Layak”, hasil tanggapan siswa aspek motivasi dan manfaat: yang menjawab “YA 86,76%” dan yang menjawab “TIDAK 13,24%”. Berdasarkan hasil penilaian ini, artinya media pembelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Mad layak untuk digunakan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Hukum Bacaan Mad, *Adobe Flash CS6*

ADOBE FLASH CS6 LEARNING MEDIA DEVELOPMENT PAI SUBJECT CLASS VIII IN SMPN 6 PALANGKARAYA

ABSTRACT

The background of this research was the demands of the global era for thinking based on science and technology and the limited learning media used. Seeing these problems, it is necessary to have additional media in accordance with the material. The formulation of the problems this research are how: 1) Development of Learning Media Based on Adobe Flash CS6 PAI Class VIII Subjects in SMPN 6 Palangka Raya? 2) Student Responses to Adobe Flash CS6-Based Learning Media Products PAI Class VIII Subjects in SMPN 6 Palangka Raya?

This research aims to: 1) Determine the extent of the feasibility of learning media based on Adobe Flash CS6 PAI subject Mad Law reading material class VIII in SMPN 6 Palangka Raya. 2) Students' responses to Adobe Flash CS6-based learning media products PAI Class VIII subjects in SMPN 6 Palangka Raya.

This research was a research and development (R&D) type ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Data collection techniques and instruments used interview, documentation and questionnaire techniques (material experts, media experts, learning experts, individual trials, small and large groups and teacher and student responses). The object of this research was the development of learning media based on Adobe Flash CS6 PAI subjects VIII class at SMPN 6 Palangka Raya, while the subjects in this study were students of class VIII 2 in SMPN 6 Palangka Raya. The type of data in this development research uses quantitative and qualitative. Analysis of the data used is descriptive qualitative analysis techniques and quantitative analysis of descriptive analysis. The results showed that: 1) Development of learning media based on Adobe Flash CS6 PAI subject matter Mad reading law has fulfilled the requirements to be used as a learning medium. Based on the assessment of material 96.33% "Very Worthy", 88.75% of media experts "Very Worthy", 88.57% learning experts "Very Worthy". 2) Student responses based on individual trials results 83% "Very Eligible", the results of small group trials are 85.5% "Very Eligible", the results of large group trials are 79% "Eligible", the results of student responses are aspects of motivation and benefits : those who answered "YES 86.76%" and those who answered "NO 13.24%". Based on the results of this assessment, it means that the learning media of PAI Mad Reading Law Material was appropriate to be used.

Keywords: Learning Media, Mad Reading Law, Adobe Flash CS6.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, penulis mengucapkan *Alhamdulillah* puji syukur senantiasa penulis haturkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMP Negeri 6 Palangka Raya”**

Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan dukungan dari pihak lain yang bersangkutan. Dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M. Ag, Rektor IAIN Palangka Raya yang telah mengizinkan saya untuk kuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd, Wakil Dekan Bidang Alademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah mengesahkan judul skripsi saya.
4. Ibu Sri Hidayati, M.A, Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui judul dan penetapan pembimbing.

5. Bapak Drs. Asmail Azmy H. B, M. Fil. I, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palangka Raya sekaligus Pembimbing Akademik yang selalu memberi motivasi dan semangat untuk anak-anaknya.
6. Bapak H. Abdul Azis M.Pd pembimbing I dan Bapak Muhammad Syabrina. M.Pd.I pembimbing II yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing, yang selalu sabar dalam memberi arahan, memberi semangat, motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sungguh jasa-jasa bapak tidak akan terlupakan dan tidak akan terbalaskan oleh apapun.
7. Ibu Hj. Wahidah, S.Pd.M.Pd yang sudah memeberikan izin untuk melakuakn penelitian di SMP Negeri 6 Palangka Raya.
8. Bapak Ibu Dosen Jurusan Tarbiyah khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah berbagi ilmu dan memberikan pembelajaran selama proses studi peneliti.
9. Guru-guru dan siswa kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya atas pastisipasinya dalam proses penelitian.

Penulis berharap dan berdoa semoga jerih payah dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga menjadi amal jariyah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Palangka Raya, April 2020
Penulis,

RANO
NIM: 1501112010

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ

Allah SWT will not change the faith of a tribe until they change themselves

“Sesungguhnya Allah SWT tidak akan merubah keadaan suatu kaum sampai mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(Qs. Ar-Rad : 11)

(Al-Qur'an dan Terjemahannya Departemen Agama RI, 2006: 337)



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158/1987 dan 0543/b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

1.	ا	:	A	16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B	17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T	18.	ع	:	'
4.	ث	:	Ts	19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J	20.	ف	:	F
6.	ح	:	<u>H</u>	21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh	22.	ك	:	K
8.	د	:	D	23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz	24.	م	:	M
10.	ر	:	R	25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z	26.	و	:	W
12.	س	:	S	27.	هـ	:	H
13.	ش	:	Sy	28.	ء	:	,
14.	ص	:	Sh	29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh				

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dalam menempuh pendidikan di IAIN Palangka Raya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk: Almamaterku IAIN Palangka Raya. Kedua orangtua saya yang sangat saya cintai dan saya sayangi, yang senantiasa menunggu saya selesai menempuh pendidikan ini, ayahku Jafri dan Ibuku Markiah yang tak pernah putus selalu mendoakan anaknya dan dukungan yang selalu mereka berikan untukku. Terimakasih juga untuk keluargaku tersayang yang selalu memberikan semangat serta doanya.

Terimakasih kepada istriku Triyanoor Handayani, S.Pd yang selalu mencintai dan menemaniku dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai, serta memberikan semangat dan dukungannya. Terimakasih kepada sahabatku, teman-temanku dan keluarga PAI angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat sampai detik akhir pendaftaran. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian semua. Aamiin ya Rabbal Alamin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
PERSEMBAHAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belaakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang di Kembangkan	7
G. Pentingnya Pengembangan	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
I. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kerangak teoritis	10
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir	33

BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Desain Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Prosedur Penelitian.....	35
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	41
1. Subyek Penelitian.....	41
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
3. Uji Coba Produk.....	44
4. Jenis Data	45
5. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan dan Persamaan Penelitian Sebelumnya	32
Tabel 3.1. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	37
Tabel 3.2. <i>Flowchart</i> Media dan Tampilan Pembelajaran	38
Tabel 3.3. <i>Flowchart</i> KI dan KD.....	38
Tabel 3.4. <i>Flowchart</i> Materi Media Pembelajaran	39
Tabel 3.5. <i>Flowchart</i> Profil	39
Tabel 3.6. <i>Flowchart</i> Indikator Media Pembelajaran.....	39
Tabel 3.7. <i>Flowchart</i> Kuis Pembelajaran	39
Tabel 3.8. <i>Flowchart</i> Literatur Media Pembelajaran	40
Tabel 3.9. Bobot dari Tiap-tiap Kategori	47
Tabel 3.10. Tabel Skala Presentasi Penilaian	49
Tabel 4.1. <i>Flowchart</i> Media dan Tampilan Pembelajaran	53
Tabel 4.2. <i>Flowchart</i> KI dan KD Media Pembelajaran.....	53
Tabel 4.3. <i>Flowchart</i> Materi Media Pembelajaran.....	54
Tabel 4.4. <i>Flowchart</i> Profil	54
Tabel 4.5. <i>Flowchart</i> Indikator Media Pembelajaran.....	54
Tabel 4.6. <i>Flowchart</i> Kuis Pembelajaran	54
Tabel 4.7. . <i>Flowchart</i> Literatur Media Pembelajaran	55
Tabel 4.8. Indikator Aspek Tampilan	62
Tabel 4.9. Indikator Aspek Pemrograman	64
Tabel 4.10. Indikator Aspek Pembelajaran	68
Tabel 4.11. Indikator Aspek Isi	70
Tabel 4.12. Indikator Aspek Pembelajaran	72
Tabel 4.13. Indikator Aspek Isi	74
Tabel 4.14. Uji Coba Kelompok Perorangan	76
Tabel 4.15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	81
Tabel 4.16. Uji Coba Kelompok Besar	85
Tabel 4.17. Tanggapan Siswa.....	89
Tabel 4.18. Jumlah Tanggapan Siswa Terhadap Aspek Manfaat dan Motivasi....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Halaman Pembuka.....	55
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama	56
Gambar 4.3 Halaman Profil	56
Gambar 4.4 Kompetensi Inti	57
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar	58
Gambar 4.6 Indikator	58
Gambar 4.7 Kuis Pilihan Ganda.....	59
Gambar 4.8 Nilai Pilihan Ganda	59
Gambar 4.9 Literatur	60
Gambar 4.10 Sebelum Diperbaiki.....	66
Gambar 4.11 Sesudah Diperbaiki	66
Gambar 4.12 Sesudah Diperbaiki	67

DAFTAR SINGKATAN

IAIN	: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
SMPN	: Sekolah Menengah Pertama Negeri
PAI	: Pendidikan Agama Islam
R & D	: <i>Researh & Development</i>
CS6	: <i>Creative Suite 6</i>
ADDIE	: <i>Analysis Design, Development, Implementation dan Evaluation</i>
PG	: Pilihan Ganda



The logo of IAIN Palangkaraya is a green, stylized emblem with a central shield-like shape. Inside the shield, the letters 'IAIN' are written in a bold, orange font, and 'PALANGKARAYA' is written in a smaller, grey font below it. The entire logo is centered on the page.

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 3 (2003:5) tentang sistem pendidikan Nasional, bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Rusman,dkk (2012:7) mengartikan Menelaah fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, jelas bahwa pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan nasional. Peranan pendidikan dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah kegiatan pembelajaran.

Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran harusnya tidak hanya berkuat pada pembelajaran konvensional semata. Pembelajaran tersebut harus dikembangkan dengan sedemikian rupa agar memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini rupanya sejalan dengan pendapat Rusman dalam bukunya “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi” yaitu: Upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan

sistem pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*childern center*) dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipungkiri lagi. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan pun seolah ikut berevolusi kearah modern. Dengan adanya kemajuan teknologi, diharapkan mampu untuk dijadikan sebagai alternatif dalam memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Adapun pembelajaran yang sepintas kebanyakan orang beranggapan gampang, namun ternyata cukup sulit untuk dipahami dan diaktualisasikan adalah pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Mengapa demikian, hal ini dikarenakan materi yang ada pada pembelajaran PAI cukup sulit dimengerti dan terkadang penyampaian guru kurang menarik perhatian siswa, padahal materi pembelajaran PAI sangat penting dan harus dimengerti bukan hanya di hapalkan. Terkhusus mengenai materi PAI yang berkaitan dengan ilmu tajwid, seperti hukum bacaan maad, banyak sekali siswa yang kesulitan belajar tajwid karena menggunakan media yang masih tradisional. Dalam Al-Qur'an sudah di jelaskan dalam surat al-Muzammil ayat 4.

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

"Dan Bacalah al-Quran itu dengan tartil (perlahan-lahan).

Al-Qur'an sebagai kitab suci rahmatan lil'alamin, rahmat bagi seluruh alam yang didalamnya mengandung berbagai macam ilmu, hukum, teologi, sosial, dan sebagainya. Untuk itu perlu mengetahui dan memahami perbedaan bacaan al-quran serta implikasinya terhadap makna dari lafal itu sendiri.

Al-Qur'an dipelajari untuk memahami makna atau pesan dibalik teks. Maka untuk mendapatkan makna yang sesuai dengan Al-Qur'an perlu memahami qira'at dan cara membaca Al-Qur'an dengan benar, cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar bisa dipelajari dengan ilmu tajwid.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataanya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain; terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru/fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Dari masalah materi pembelajaran PAI yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami secara seksama oleh siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan komunikatif sebagai sarana pemecahan masalah. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran digital dirasa sangat cocok dan tepat digunakan untuk saat ini seperti *Adobe Flash CS6*.

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi *strandar authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe flash CS6* menyediakan berbagai fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Mengingat betapa pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari terlebih masalah tajwid yang sekiranya semua orang Islam harus memahami hal tersebut dalam pelengkap membaca Al-Qur'an, maka untuk mempermudah proses pembelajaran sebaiknya di gunakan media *Adobe Flash CS6*.

Media belajar ini tidak hanya berbentuk bacaan saja tetapi media ini dibuat agar lebih hidup lagi sehingga siswa dengan mudah memahami pelajaran tersebut dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan gambaran di atas maka penulis ingin mengkaji dan meneliti materi pendidikan agama Islam khususnya berkenan dengan pengembangan media pembelajaran, untuk itu penulis mengangkat judul:”**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII 2 Di SMPN 6 Palangka Raya**”

B. Batasan Masalah

Peneliti hanya membatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PAI kelas VIII 2 Di SMPN 6 Palangka Raya materi hukum bacaan Maad yang sudah tertera pada materi pembelajaran tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya ?
2. Bagaimana Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui sejauh mana kelayakan penggunaan media belajar berbasis *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya.
2. Mengetahui tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 6 Palangka Raya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain.

1. Secara Teoretis

- a. Memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran materi hukum bacaan Maad
- b. Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan, peningkatan, dan penggunaan media pembelajaran berbasis *software Adobe Flash* ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan (IAIN Palangka Raya), Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan kajian bagi mahasiswa dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.
- b. Bagi Pihak Sekolah SMP Negeri 6 Palangka Raya
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai referensi media pembelajaran materi Hukum bacaan Maad
 - 2) Memberikan variasi media pembelajaran yang menarik dan informatif bagi peserta didik.
 - 3) Membantu guru dalam menyampaikan materi Hukum bacaan Maad.
- c. Bagi Peserta didik
 - 1) Menambah media untuk pembelajaran selain *powerpoint*. Karena media ini lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif.
 - 2) Memberi kemudahan dalam pembelajaran

- 3) Meningkatkan pemahaman materi Hukum bacaan Maad dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini memberikan ilmu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengkaji dan membuat media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. Media Pembelajaran *Berbasis Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII dirumuskan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
2. Media Pembelajaran *Berbasis Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII didesain sedemikian rupa dengan memadukan antara teks, gambar, animasi, serta video agar siswa mudah memahami Materi Hukum Bacaan Maad.
3. Media Pembelajaran *Berbasis Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII sudah menjadi sebuah aplikasi pembelajaran berupa *software* yang bisa disimpan ke dalam laptop, komputer, flashdisk, dan CD.

G. Pentingnya Pengembangan

1. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi hukum bacaan Maad

2. Agar siswa lebih memahami secara sederhana tentang materi hukum bacaan Maad

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi
 - a. SMPN 6 Palangkaraya memiliki fasilitas yang mendukung seperti LCD dan sebagainya
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pengembangan ini hanya terbatas pada hukum bacaan Maad yang sudah tertera pada materi pembelajaran tersebut.
 - b. Pengembang menggunakan *software Adobe Flash CS 6*
 - c. Pengembangan hanya terbatas pada siswa kelas VIII 2 Di SMPN 6 Palangka Raya

I. Sistematika Penulisan

Skripsi ini di buat dalam 5 bab, antara lain sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan berupa latar belakang masalah yang diangkat penulis sebagai landasan atas penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Setelah didefinisikan lalu dirumuskan secara sistematis mengenai masalah yang akan dikaji agar penelitian lebih terarah. Selain itu pada bab pertama ini terdapat tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah dan sistematika penelitian.

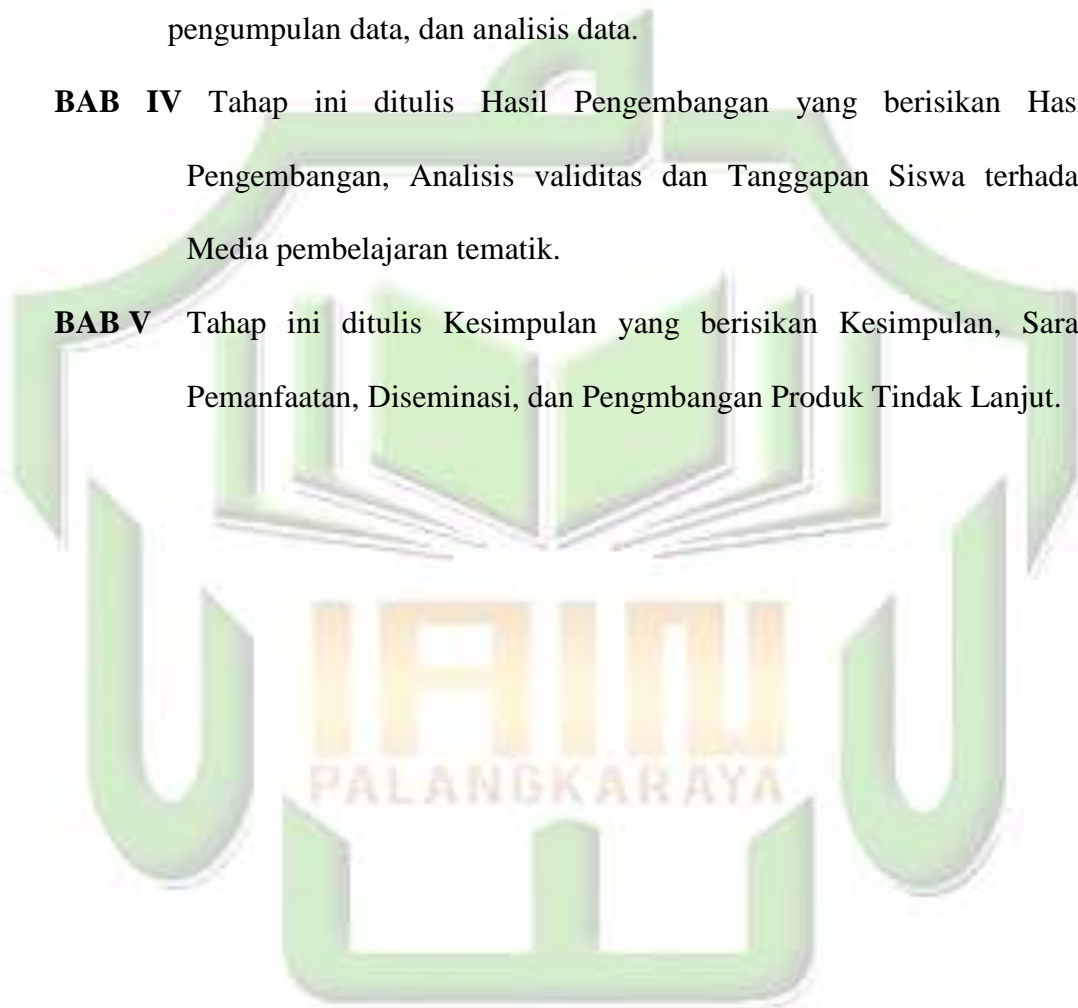
BAB II Kajian pustaka berupa penelitian yang relevan sebagai perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan


dilaksanakan. Selain itu, ada kajian teoritik yang berisikan tentang teori-teori dan pendapat para ahli yang dijadikan sebagai landasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III Metode pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk yang berisikan desain uji coba, subjek data, jenis data, instrument pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Tahap ini ditulis Hasil Pengembangan yang berisikan Hasil Pengembangan, Analisis validitas dan Tanggapan Siswa terhadap Media pembelajaran tematik.

BAB V Tahap ini ditulis Kesimpulan yang berisikan Kesimpulan, Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut.



The logo of IAIN Palangkaraya is a green, stylized emblem with a central shield-like shape. Inside the shield, the letters 'IAIN' are written in a bold, orange font, and 'PALANGKARAYA' is written in a smaller, grey font below it. The entire logo is centered on the page.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Pengembangan

Mazrur (2011:26) menjelaskan Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Tetapi tidak terpisah dengan teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Domain pengembangan tidak saja mengandung perangkat keras dan lunak, materi visual maupun studio, maupun program atau paket yang memadukan berbagai hal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, pembuatan dan mengembangkan. Sedangkan menurut Musfiqon(2012:162) Pengembangan pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Menurut Arsyad, A (2013:3), kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti '*tengah*', '*perantara*', atau '*pengantar*'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara, atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Briggs (dalam

Sadiman, A.S,dkk 2011:6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Dari beberapa pengertian media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dalam sebuah proses komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

Menurut Arsyad, A (2013:2), media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dari pengertian menurut Arsyad, A (2013: 2) dan Briggs (dalam Sadiman, A. S, dkk 2011:6) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan dalam sebuah proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran di kelas tidak dapat tercipta tanpa adanya interaksi antar komponen penyusunnya, antara lain adalah antar guru dan siswa. Pada proses komunikasi ini terbentuklah suatu interaksi yang secara tidak langsung akan memunculkan suatu benda atau bentuk alat bantu dalam menerima dan menyampaikan pesan yang dimaksud baik itu sadar maupun tidak sadar. Alat bantu ini akan memudahkan

guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sekaligus berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Alat bantu ini lah yang dapat disebut dengan media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi atau perantara yang mengantarkan materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013:46), jenis dan karakteristik media pembelajaran dapat dibagi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dilihat dari sisi aspek bentuk fisik media pembelajaran dibagi menjadi media elektronik seperti video, komputer, internet; dan media non-elektronik seperti buku, modul, *handout*, dan alat peraga.
- 2) Media pembelajaran dilihat dari aspek panca indra yaitu: media audio, media visual, dan media audio-visual.
- 3) Media pembelajaran dilihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan: *hardware* dan *software*.

Sedangkan menurut Menurut Gagne (dalam Daryanto, 2011:17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh

kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberian umpan balik.

Pendapat lain menurut Indriana, D (2011:54), secara umum media pembelajaran dapat diklasifikan sebagai berikut:

- 1) Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.
- 2) Bersifat audio-visual-proyeksi, non proyeksi dan berbentuk tiga dimensi.
- 3) Menggunakan teknik atau mesin.
- 4) Merupakan kumpulan benda-benda atau bahan.
- 5) Merupakan contoh perilaku guru.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas maka terdapat beberapa aspek yang dipakai dalam membagi jenis-jenis media pembelajaran, yakni melalui panca indera (gambar diam, film bersuara, audio-visual); melalui alat dan bahan (*hardware, software*, media cetak); dan fisik (mesin seperti komputer, alat peraga, *file*, web, dst)

c. Fungsi Media Pembelajaran

Roudahtul Jennah (2009:19) Ditinjau dari proses pembelajaran maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pembelajaran/guru) kepenerima (pelajar/siswa). Sedangkan metode

adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan memperoleh informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai media interaksi antara pembelajar/siswa dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

Menurut, S.Gerlach dan P.Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

- 1) Bersifat Fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dalam kemampuan ini suatu objek dan kajian dapat digambar, dipotret direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan, atau dapat ditampilkan kembali.
- 2) Bersifat manipulatif artinya menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah: ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga di ulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas.
- 3) Bersifat distributif, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu

menjangkau audio yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran televisi, radio dan surat kabar.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Daiton (1985:3-4) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

- 1) Pelajaran menjadi lebih kuat.
- 2) Pembelajar bias lebih menarik.
- 3) Pembelajar menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana dan diinginkan atau diperlukan
- 7) Sikap positif belajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran pembelajar dapat berubah kearah yang lebih positif

Menurut Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan pembelajaran berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan pembelajaran tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan modern saat ini pembelajaran harus selalu hadir untuk menyajikan

materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi :

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpatik dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku pebelajar
- 3) Menunjukkan kedua hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat pebelajar dengan meningkatkan motivasi belajar pebelajar
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi berbagai kemampuan pebelajar
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan pebelajar.

Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.

3. Adobe Flash CS6

a. Pengertian *Adobe Flash CS6*

Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa file movie. *Movie* yang

dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain. *Flash* adalah program grafis yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia flash 8*. Sekarang *Flash* telah berpindah vendor menjadi *Adobe*.

Adobe Flash CS 6 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash CS 6* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Menurut *Deni Darmawan*, selain itu *Adobe Flash* juga memiliki bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* digunakan untuk membuat animasi dan memberi efek gerak pada animasi. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain yaitu *HTML*, *PHP*, dan *XML*. Hasil dari *Adobe Flash* juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti website, *VCD*, *DVD*, dan

handphone. Oleh karena itu, tidak jarang peneliti menggunakan Flash untuk mengembangkan media pembelajaran.

Action Script pada Flash merupakan pengembangan dari JavaScript. Bagi anda yang telah menguasai JavaScript, flash dapat dikembangkan untuk menciptakan suatu karya yang menarik. Action Script pada Flash merupakan bahasa pemrograman berbasis objek. Pembelajaran mengenai action script langsung pada latihan penggunaan action script dalam kasus sederhana yang merupakan bagian dari proses pembuatan multimedia interaktif (Seno Adjie 2010:91).

Software Adobe Flash CS 6 banyak terdapat komponen-komponen yang mendukung proses editing/hasil out put yang akan dihasilkan, salahsatunya komponen plugin Flipbooke yang terdapat di software Adobe Flash hampir disemua versi. Flipbooke itu sendiri juga merupakan plugin yang menyediakan tampilan seperti buku yang didesain melalui photoshop/coreldraw kemudian dikonversi ke Adobe Flash melalui proses editing yang dikehendaki kemudian dipublish dengan format swf, HTML, exe, gif atau AVI. Pada umumnya flipbooke atau majalah digital ini sering dijumpai di situs web .org atau situs-situs di negara-negara eropa.

Adobe Flash CS 6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif

dan dinamis. *Adobe flash CS 6* menyediakan berbagai fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe flash CS 6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Adobe flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan lain sebagainya. Selain itu software ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs website atau blog, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Adobe Flash CS 6*

Adapun keunggulan dari program *software Adobe Flash* menurut Jibril, A (2011: 3-4) adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script 6.0*
- 2) Dapat membuat objek tiga dimensi seperti logo tiga dimensi.
- 3) Beberapa tool grafis yang terdapat pada *software grafis Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
- 4) Tampilan *interface* yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna.

- 5) Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 6) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan *software* lain, seperti *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov* dan lain sebagainya

Selain itu, terdapat beberapa kelebihan *Adobe Flash* menurut Sutopo, A. H (2003: 60) yakni sebagai berikut.

- 1) Pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan adegan animasi yang dikehendaki.
- 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dari file-file audio sehingga presentasi dengan *Flash* dapat lebih hidup.
- 3) *Flash* mampu membuat file (**.exe*) sehingga dapat dijalankan pada *PC* manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program *flash*.
- 4) *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut. Sehingga presentasi akan berjalan walaupun menggunakan komputer manapun.
- 5) Pengoperasian *Adobe Flash* yang sangat mudah sehingga tidak menyulitkan ketika proses belajar mengajar
- 6) *Adobe Flash Professional CS6* menghasilkan *file* yang berukuran kecil, mampu menghasilkan file bertipe (ekstensi) *FLA* yang

bersifat fleksibel, karena dapat dikonversi menjadi file bertipe *swf*,
html, *jpg*, *png*, *exe*, *mov*

Sedangkan kekurangan dari Adobe Flash adalah terdapat pemrograman yaitu action scripts, dimana tidak semua orang dapat membuat media tersebut. Pembuatan media ini juga memerlukan waktu yang cukup lama dari segi desain dan biaya yang cukup mahal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari *software Adobe Flash* yaitu sangat cocok sebagai media pembelajaran yang dapat membuat tombol sebagai navigasi, dapat memunculkan efek animasi, dan dapat dikonversikan serta dipublikasikan ke dalam beberapa tipe *software* yang umum digunakan, misalnya *swf*; *html*; *gif*; *jpg*; *png*; *exe*; *mov*.

4. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Guru adalah manusia yang “berjuang” terus-menerus dan secara gradual melepaskan manusia dari kegelapan. Guru menyingkirkan manusia dari kejumudan (kebekuan, kemandekan) pikiran. Guru berusaha membebaskan manusia dari kebodohan yang membuat hidup mereka jauh dari ajaran Tuhan. Guru berikhtiar melepaskan manusia manusia dari ajaran Tuhan. Guru berikhtiar melepaskan manusia dari kekelaman yang mengungkung yang membuat perilaku mereka buruk layaknya hewan. Guru adalah profesi dimana seseorang menanamkan nilai-nilai kebajikan ke dalam jiwa manusia. Membentuk karakter dan kepribadian manusia. Guru adalah salah satu tiang utama bangsa atau negara. Guru juga yang menjadi

ujung tombak dalam sebuah perubahan. Harapan akan munculnya sebuah generasi yang tangguh bagi sebuah bangsa atau negara dipercaya oleh masyarakat luas akan lahir dari sentuhan tangan para guru (Amka Abdul Aziz, 2012: 1-2).

Ametembun dalam buku “*Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*” menyatakan: Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah. (Akmal Hawi, 2012: 9)

Dalam konteks Islam istilah pendidikan mengacu kepada makna dan asal kata yang membentuk kata *pendidikan* itu sendiri dalam hubungannya dengan ajaran Islam. Maka pada konteks ini, perlu juga dikaji hakikat pendidikan Islam yang didasarkan pada sejumlah istilah yang umum dikenal dan digunakan para ahli pendidikan Islam. Ada tiga istilah yang umum digunakan dalam pendidikan Islam, yaitu *al-tarbiyah*, *al-ta'lim*, dan *al-ta'dib*. Setiap istilah tersebut mempunyai makna yang berbeda karena perbedaan teks dan konteks kalimatnya. Walaupun dalam hal-hal tertentu istilah-istilah tersebut juga mempunyai kesamaan makna.

Formulasi hakikat pendidikan Islam tidak bisa dilepaskan begitu saja dari ajaran Islam yang teruang dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah, karena kedua sumber ini merupakan pedoman otentik dalam penggalian khazanah keilmuan. Dengan berpijak pada kedua sumber ini, diharapkan akan diperoleh gambaran yang jelas tentang hakikat pendidikan Islam.

Ahli pendidikan Islam, Al-Baidhawi, menyatakan bahwa *tarbiyah* bermakna “menyampaikan sesuatu hingga mencapai kesempurnaan” secara bertahap. Sementara Naquib al-Attas menjelaskan, bahwa *tarbiyah* mengandung pengertian mendidik, memelihara, menjaga, dan membina semua ciptaan-Nya termasuk manusia, binatang, dan tumbuhan. Kosakata Rabb dijadikan salah satu rujukan dalam menyusun konsep pendidikan Islam oleh para ahli didik. Selain konsep *tarbiyah*, sering pula digunakan konsep *ta'lim* untuk pendidikan Islam. Secara etimologi, *ta'lim* berkonotasi pembelajaran, yaitu semacam proses transfer ilmu pengetahuan. Dalam kaitan ini, *ta,lim* cenderung dipahami sebagai proses bimbingan yang dititikberatkan pada aspek peningkatan intelektualitas anak didik. Kecendrungan semacam ini, pada batas-batas tertentu telah menimbulkan keberatan pakar pendidikan untuk memasukkan *ta'lim* ke dalam pengertian pendidikan. Menurut mereka, *ta'lim* hanya merupakan salah satu sisi pendidikan. Kemudian, sebgailandasan pemikiran berikutnya dalam pendidikan Islam dapat dirujuk dari kata *ta'dib*. Menurut pemahaman Naquib al-Attas, *ta'dib* mengandung pengertian mendidik dan juga sudah merangkum pengertian *tarbiyah* dan *ta'lim*, yaitu pendidikan bagi manusia. Disamping itu, pengertian tersebut mempunyai hubungan erat dengan kondisi pendidikan ilmu dalam Islam (Moh. Haitami Salim & Syamsul Kurniawan, 2012: 31-31).

Maka “pendidikan Islam” adalah segala upaya atau proses pendidikan yang dilakukan untuk membimbing tingkah laku manusia, baik

individu, maupun sosial untuk mengarahkan potensi, baik potensi dasar (*fitriah*), maupun ajar yang sesuai dengan fitrahnya melalui proses intelektual dan spiritual berdasarkan nilai Islam untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

5. Hukum Bacaan Mad

Bacaan Mad mempunyai dua arti yaitu secara bahasa dan secara istilah. Pengertian Mad secara bahasa mempunyai arti panjang sedangkan menurut istilah Bacaan Mad adalah membaca panjang huruf hijaiyah di dalam Al-qur'an kerana bertemu salah satu huruf bacaan mad (*hamzah, waw dan ya'*) dan untuk ketukanya tergantung pada mad itu sendiri. Bacaan Mad sebenarnya terbagi menjadi dua bagian yaitu *Mad Thobi'i dan Mad Far'i*. Mad Far'i juga terbagi lagi menjadi empat belas macam yaitu *Mad wajib Muttashil, Mad Jaiz munfashil, Mad lazim mutsaqqal kilmiy, Mad lazim mukhaffaf kilmiy, Mad layyin, Mad aridllissukun, Mad shilah, Mad iwad, Mad badal, Mad lazim harfi mukhaffaf, Mad lazim musyabba, Mad tamkiin, Mad farq.*

Dalam Penelitian ini penulis tidak membahas tentang semua hukum bacaan mad. Penulis hanya membahas tentang pelajaran PAI materi hukum bacaan Mad yang terbagi menjadi 5 bagian yaitu 1. *Mad Asli/Mad Thabi'* 2. *Mad wajib Muttasil* 3. *Mad Jaiz Munfasil* 4. *Mad Aridl dan Mad Iwadl.*

a. Mad Ashli atau mad thabi'i

Mad artinya panjang, sedangkan *thabi'I* artinya biasa/tabi'at. Hukum bacaan di sebut Mad Thabi'I yaitu bila huruf yang dipanjangkan bunyi suaranya berupa:

- 1) Huruf berharokat *dhomah* dan sesudahnya terdapat huruf *wawu sukun*. Sedangkan panjang bacaanya satu alif atau dua harokat.
- 2) Huruf berharokat *kasroh* dan sesudahnyaterdapat huruf *yaa sukun*. Sedangkan panjang bacaanya satu alif atau dua harokat.
- 3) Huruf berharokat fathah dan sesudahnya terdapat huruf alif. Sedangkan panjang bacaanya satu Alif atau dua harokat.

b. Mad Far'i

1) Mad Wajib Muttashil

Hukum bacaan disebut Mad Wajib Muttashil adalah apabila ada Mad Thabi'I bertemu dengan huruf hamzah di dalam satu kalimat.

Cara membacanya wajib dipanjangkan sampai dua alif atau empat harokat, dua setengah alif atau lima harokat dan tiga alif atau enam harokat.

2) Mad Jaiz Munfashil

Jaiz artinya boleh, sedangkan munfashil artinya terpisah. Hukum bacaan disebut mad jaiz munfashil yaitu apabila Mad Thabi'I berhadapan dengam hamzah di lain perkataan.

Cara membacanya lebih baik dipanjangkan seperti panjangnya Mad Wajib Muttashil, tetapi juga boleh dipanjangkan seperti

panjang bacaan Mad Thabi'I, artinya hanya satu alif atau dua harokat.

3) Mad Aridllissukun

Aridl artinya tiba-tiba ada, sedangkan sukun artinya mati. Hukum bacaan disebut Mad Aridllissukun yaitu apabila ada Mad Thabi'I atau mad layyin yang sesudahnya ada waqof (tempat berhenti). Membacanya ada tiga cara yaitu;

- a) Dibaca panjang sampai tiga alif atau enam harokat, atau sama dengan panjangnya Mad Wajib Muttashil, ini lebih utama.
- b) Dibaca panjang sampai dua alif atau empat harokat, atau dua kali panjang Mad Thabi'i. ini bacaan yang sedang.
- c) Dibaca panjang sampai satu alif atau dua harokat atau sama dengan panjangnya Mad Thabi'i. ini bacaan yang pendek.

4) Mad Iwad

Iwad artinya: ganti tanwin yakni tanwin diganti mad. Yaitu apabila ada fathatain pada huruf akhir kata atau disebut mad iwad (pengganti tanwin) sehingga tanwin tidak berbunyi lagi.

Cara membanya yaitu suara tanwin dihilangkan dan dipanjangkan satu alif atau dua harokat seperti mad thabi'i.(

Faisol,M.Pd (2010:100-111)

6. Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Hukum

Bacaan Maad

Menurut Vistha (2010: 50), *Adobe flash* adalah *software* yang berisi fasilitas untuk desain, media interaktif secara profesional, serta hal-hal yang berkaitan dengan sarana yang dibutuhkan menyusun sebuah konten multimedia. Adapun pengertiannya yaitu *adobe flash* atau nama lainnya dulu yaitu *macromedia* adalah sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan desain dalam membuat media pembelajaran interaktif, menarik dan dinamis. Animasi-animasi dapat dibuat dengan lebih sederhana, cepat dan lebih menarik menggunakan *adobe flash*.

Menurut Rahman (2008: 5) *adobe flash* adalah *Software* yang banyak dipakai oleh para *profesional web* karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan *multimedia*. Menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara serta *interaktivitas* bagi pengguna program animasi internet. Menurut Astuti Salim (2011: 2) *adobe flash* adalah salah satu *Future Splash* animator yang memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara *audio visual* dan lebih menarik

Menurut Kopecky. K (2009), multimedia yang menggunakan software berbasis Adobe Flash biasa digunakan untuk pembelajaran karena lebih efektif dan maju dalam perkembangan teknologi informasi. Media Pembelajaran *Adobe Flash Professional CS 6* ini termasuk dalam kategori

multimedia. Karena didalamnya terdapat kumpulan beberapa media seperti audio, animasi, video, dan teks yang tergabung dalam satu folder dan tampilan.

Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Materi Hukum Bacaan Maad didesain semenarik mungkin baik itu gambar desain, gambar desain manual dengan teknik warna menyesuaikan dengan materi hukum bacaan maad, audio menggunakan suara yang menyesuaikan suara anak seumuran tingkat SMP agar peserta didik lebih mudah memahami pelajaran tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta soal evaluasi akhir dibuat sesederhana mungkin.

Berdasarkan hal tersebut maka Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran K13 yang akan digunakan dalam penelitian.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran PAI ada beberapa penelitian antara lain:

1. Hasil Penelitian Norsy Nati Rahman Mahasiswa jurusan PAI FTIK IAIN Palangkaraya dengan judul pengembangan bahan ajar materi mengkafani Jenazah mata pelajaran PAI kelas XI menggunakan Adobe Flash. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sumber belajar. Berdasarkan penilaian ahli desain dan media dari aspek tampilan mendapatkan skor 82, dapat dikategorikan sangat baik, sedangkan dari aspek pemrograman

mendapatkan skor 82 yang dapat dikategorikan sangat baik. Adapun penilaian ahli materi dari aspek pembelajaran mendapatkan skor 88 maka dapat dikategorikan sangat baik, dan pada aspek isi mendapatkan skor 98 yang dapat dikategorikan sangat baik. Namun setelah direvisi beberapa kali dan diuji cobakan langsung kepada siswa, bahan ajar yang dikembangkan mendapat tanggapan positif. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dari aspek tampilan mendapatkan skor 81 yang dapat dikategorikan sangat baik dan berdasarkan aspek materi mendapatkan skor 84 yang dapat dikategorikan sangat baik.

2. Hasil penelitian Wahyu Santosa Mahasiswa jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis *Adobe Flash* di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 146 Kriteria "Sangat Baik" dan jumlah presentase kelayakannya 97,33% kriteria "Sangat Layak". Penilaian ahli media diperoleh 71 kriteria "Sangat Baik" dan jumlah presentase kelayakannya 88,75% kriteria "Sangat Layak". Tanggapan siswa berdasarkan uji coba kelompok kecil presentase diperoleh 79,05% kriteria "Layak" dan rerata skor 28,33 Kriteria "Baik". Berdasarkan uji coba kelompok besar presentase diperoleh 87,28% kriteria "Sangat Layak" dan rerata 30,55 kriteria "Sangat Baik". Sehingga dapat dinyatakan peserta didik

merasa senang mengikuti pembelajaran tema 3 sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 2 menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *Adobe flash*

3. Hasil Penelitian Supriyadi Mahasiswa jurusan Tadris Fisika FTIK IAIN Palangkaraya dengan judul Pengembangan Media Animasi Menggunakan Adobe Flash CS6 Materi Termodinamika Untuk Siswa Smk Kelas Xi Teknik Otomotif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengambarkan analisis kebutuhan media animasi menggunakan *Adobe Flash CS6* materi termodinamika, (2) Mengambarkan spesifikasi media animasi menggunakan *Adobe Flash CS6* materi termodinamika, (3) Mengambarkan kepraktisan tentang media animasi menggunakan *Adobe Flash CS6* materi termodinamika, (4) Menguji keefektifan media animasi menggunakan *Adobe Flash CS6* materi termodinamika.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* tipe ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Populasi penelitian adalah kelas XI semester 1 SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018, sampel penelitian adalah kelas XI TKR-B berjumlah 24 orang, kelas yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Media animasi divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru Fisika SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Validasi dilakukan sebanyak 2 tahap.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:(1). Penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam media animasi menggunakan *Adobe*

Flash CS6 pada kurikulum 2013 sebagai media semua mata pelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil angket, respon siswa sebanyak 9 orang mengatakan materi termodinamika merupakan materi yang sulit dalam pelajaran fisika pada kelas XI dengan persentase sebesar 29,03% sehingga materi yang cocok diajarkan menggunakan *Adobe Flash CS6* adalah termodinamika, (2). Spesifikasi produk media animasi menggunakan *Adobe Flash CS6* yang memiliki *tool* yang mudah dipahami oleh setiap penggunanya dan menghasilkan file berekstensi “swf” yang dapat dijalankan pada perangkat komputer yang telah terinstal *software videoplayer* ataupun *flashplayer*, (3). Kepraktisan media animasi menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat dari respons siswa terhadap aspek materi/isi dengan rata-rata kategori sangat tinggi sebesar 84,62%, aspek komponen kebahasaan dengan rata-rata kategori tinggi sebesar 80,38%, aspek penyajian dengan rata-rata kategori sangat tinggi sebesar 82,88 %, dan aspek kegrafikan dengan rata-rata kategori sangat tinggi sebesar 84,87 %, (4). Keefektifan media animasi menggunakan *Adobe Flash CS6* dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,49 dikategorikan cukup, sehingga dapat dinyatakan pengembangan media animasi menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS6* cukup efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Sebelumnya

	Nama peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Norsi Nati Rahman, <i>Pengembangan Bahan Ajar Materi Mengkafani Jenajah Mata Pelajaran PAI kelas XI menggunakan Adobe Flash</i> , 2016.	Menggunakan media Adobe Flash CS 6	Pengembangan Bahan ajar dan Pengembangan Media belajar	Pengembangan di fokuskan pada Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII 2 Di SMPN 6 Palangkaraya
2	Wahyu Santosa, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Subtema Pentingnya Menjaga asupan Makanan Sehat Berbasis Adobe Flash di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat</i> , 2019	Menggunakan Media Adobe Flash	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Subtema Pentingnya Menjaga asupan Makanan Sehat Berbasis Adobe Flash	
3	Supriyadi, <i>Pengembangan Media Animasi Menggunakan Adobe Flash CS6 Materi Termodinamika Untuk Siswa Smk Kelas Xi Teknik Otomotif</i> . 2017	Menggunakan media Adobe Flash CS 6	Pengembangan Media Animasi Materi Termodinamika	

Dari ketiga hasil penelitian di atas tentang pengembangan yang berkaitan dengan Adobe Flash CS6 terdapat perbedaan-perbedaan mendasar baik dari segi materi yang peneliti fokuskan pada materi Hukum Bacaan Maad dan jenis penelitian ini berbeda dari sebelumnya seperti perbedaan pengembangan bahan ajar, pengembangan media belajar. Peneliti hanya mengembangkan media belajar.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan wawancara dengan Guru PAI di SMPN 6 Palangka Raya sewaktu praktek mengajar 2 (PM2) masih banyak peserta didik yang masih belum bisa mengetahui hukum bacaan Al-Qur'an, ada yang bisa membacanya dan tidak tau hukumnya ada juga yang tidak bisa keduanya, setiap tugas mengenai hukum bacaan Al-Qur'an hampir semua peserta didik kelas VIII selalu mendapatkan nilai rendah dan dilakukan remedial hasilnya tetap sama, selain itu peserta didik masih kurang antusias mempelajari materi hukum bacaan tersebut sehingga pembelajaran tersebut belum maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut sangat penting memperhatikan pemilihan dan penggunaan media agar tujuan pelajaran tersebut tercapai. Penggunaan media pembelajaran Adobe Flash dalam pembelajaran materi hukum bacaan Maad sangat penting karena menampilkan banyak contoh mengenai hukum bacaan Al-Qur'an. Media pembelajaran berbasis Adobe Flash diasumsikan dapat memberi penjelasan yang lebih nyata dan detail karena memuat contoh penerapan hukum bacaan Maad, pembagian materi secara sistematis, dan contoh evaluasi yang menampilkan skor akhir. Sehingga lebih menarik dan memudahkan peserta didik karena lebih banyak melibatkan panca indra antara lain mata dan telinga.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini penulis mengklasifikasikan jenis data dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) atau *R&D*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297). Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, melalui pendekatan ini peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa Aplikasi *Adobe Flash CS 6* yang baik dan berdaya guna berupa materi yang diambil dari berbagai sumber. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa Aplikasi *Adobe Flash CS 6* sebagai alternatif menambah sumber belajar.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model *ADDIE* yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 6 Palangka Raya. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena ingin mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajran PAI materi hukum bacaan Mad kelas VIII berbasis *Adobe Flash Cs 6*.

Penelitian ini di lakukan selama 2 (dua) bulan yaitu pada tanggal 31 Agustus 2019 sampai dengan 31 Oktober 2019. .

C. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model dari *ADDIE*. Maka prosedur Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad ini meliputi 5 tahapan:

1. *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Karakter Peserta Didik

Peneliti menganalisis karakter siswa untuk mengetahui bagaimana siswa yang diteliti di dalam kelas, bagaimana cara belajar siswa, kendala apa saja yang dihadapi peserta didik ketika belajar. Analisis karakter peserta didik dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam belajar.

b. Analisis Media

Analisis media dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik, gaya belajar dan ketersediaan sekolah dalam mendukung media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. *Design* (Perencanaan)

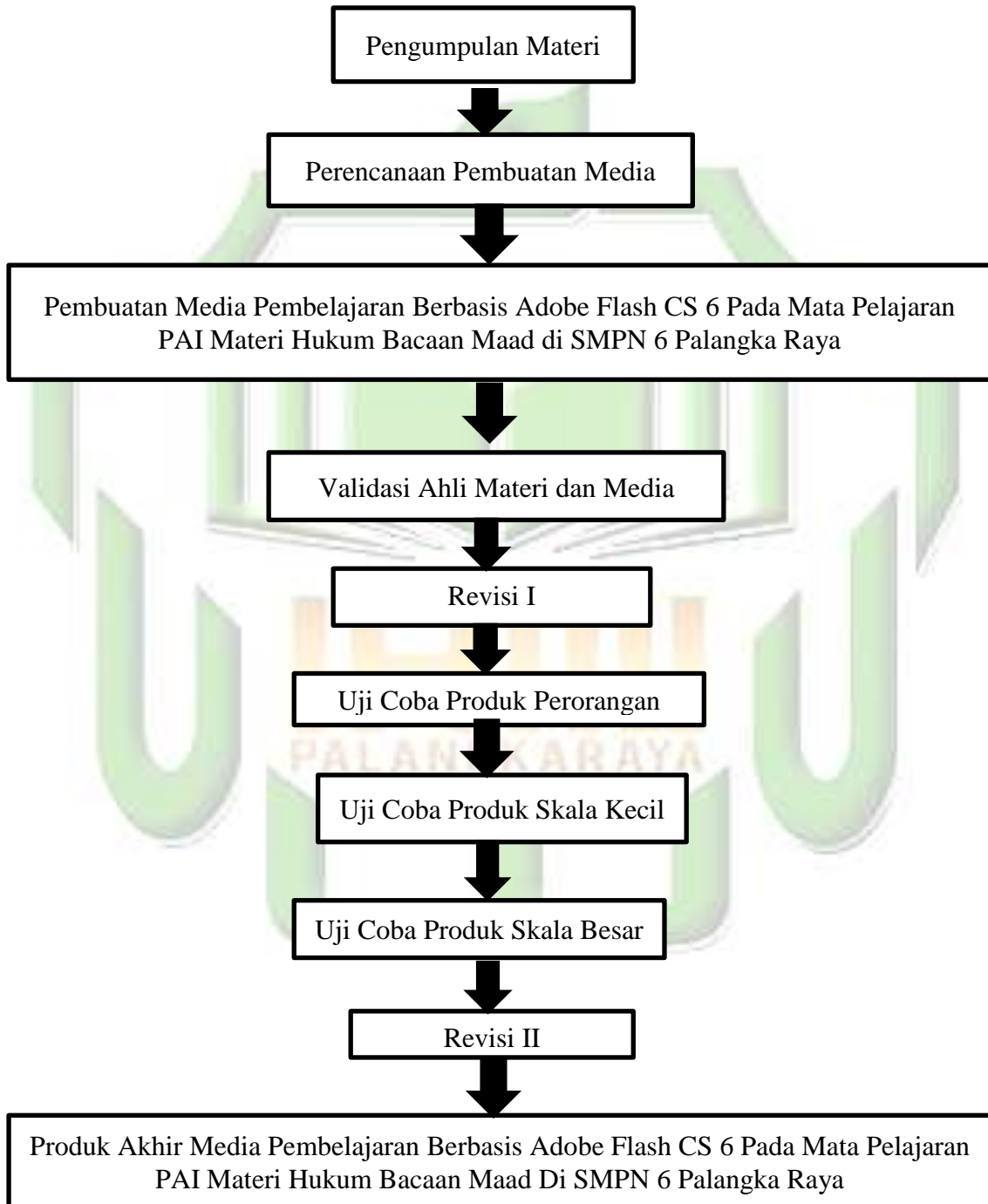
Desain dalam penelitian ini dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:



- a. Membuat alur pembelajaran yang dituangkan dalam bagian media,

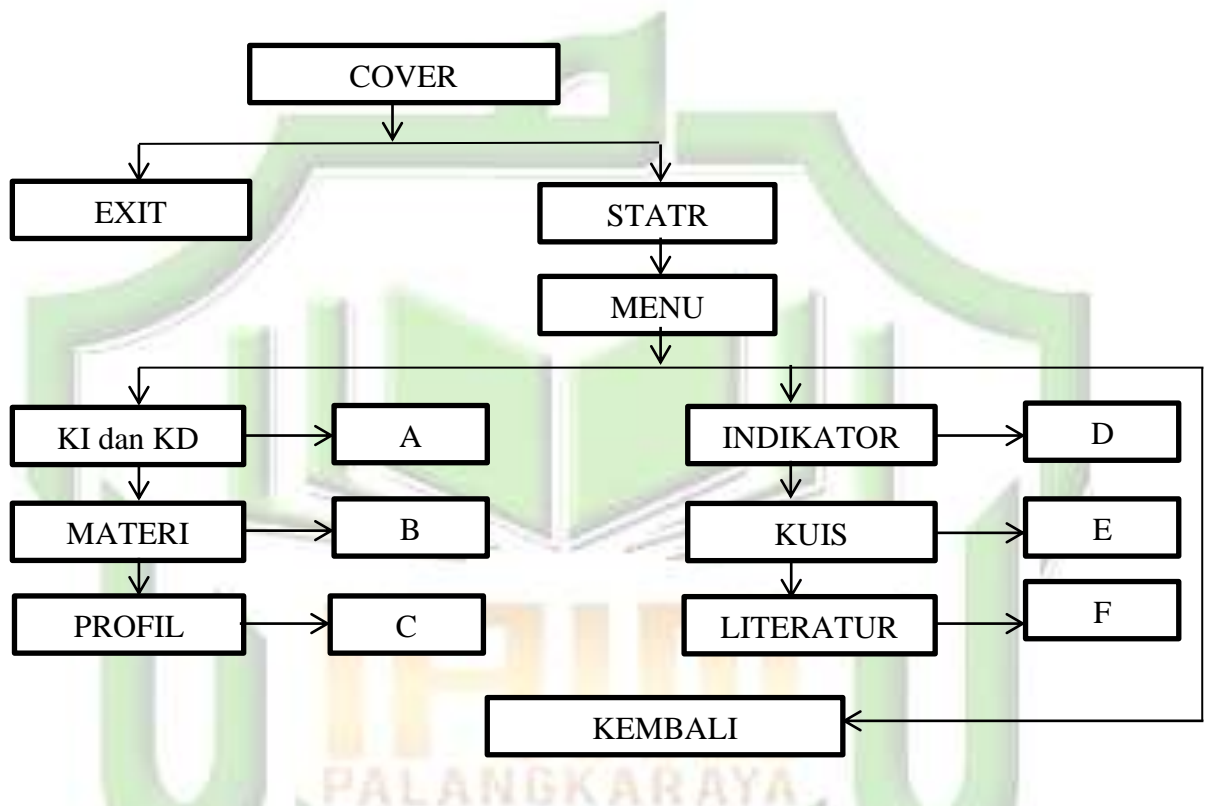
Tabel 3.1. Flowchart Media Pembelajaran



b. Membuat Desain Media dan Tampilan Pembelajaran

Pengembangan media dan tampilan pembelajaran ini berisi materi yang dilengkapi dengan audio, serta beberapa latihan soal.

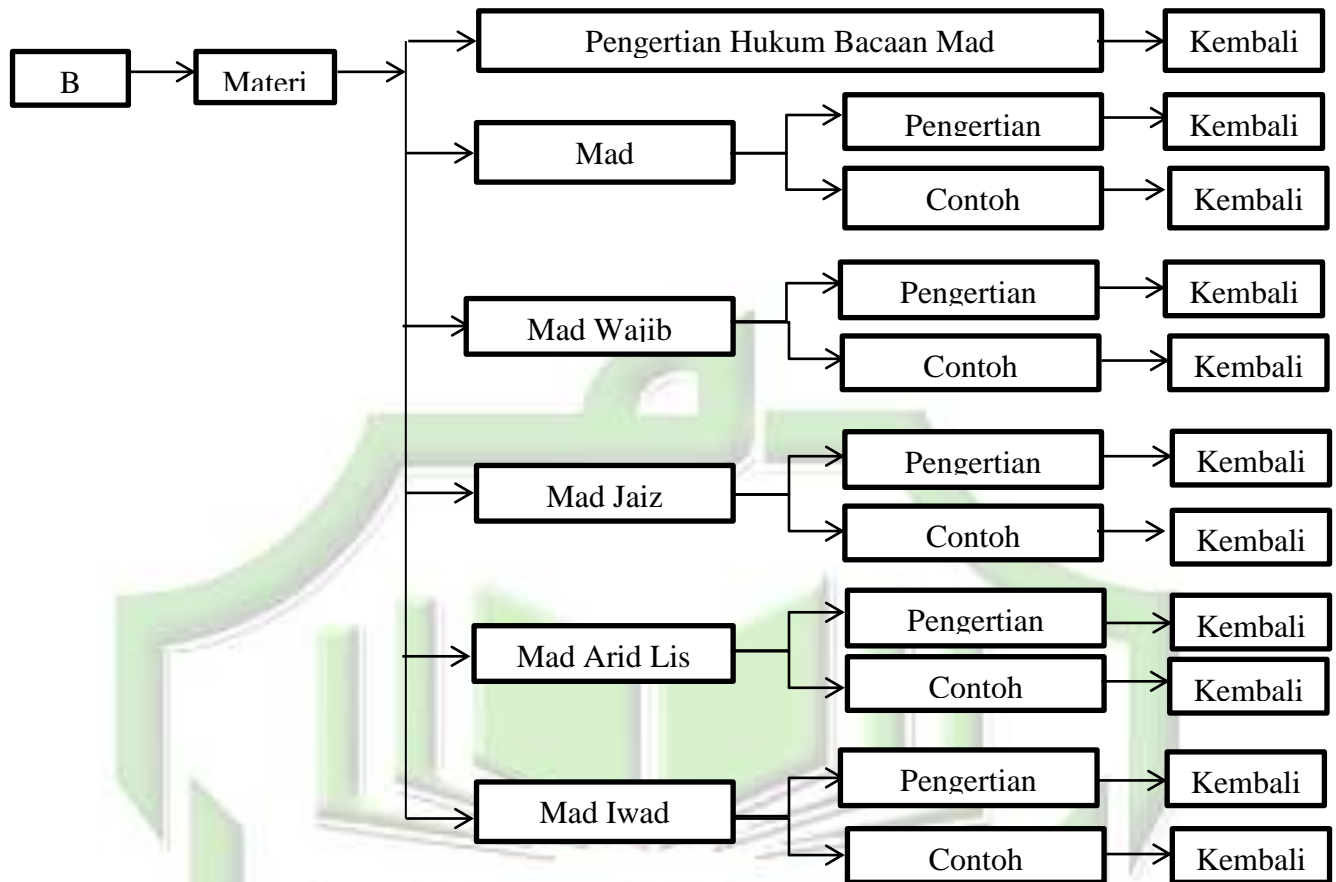
Tabel 3.2. Flowchart Media dan Tampilan Pembelajaran



Tabel 3.3. Flowchart KI dan KD Media Pembelajaran



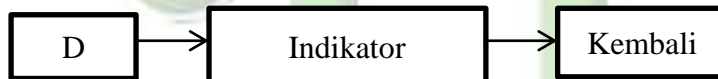
Tabel 3.4. Flowchart Materi Media Pembelajaran



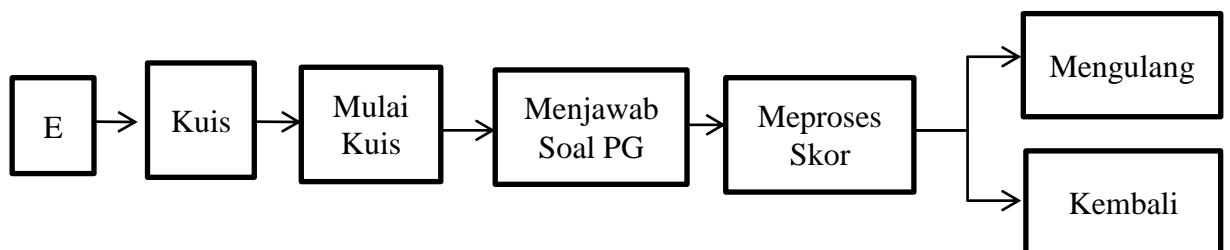
Tabel 3.5. Flowchart Profil



Tabel 3.6. Flowchart Indikator Media Pembelajaran



Tabel 3.7. Flowchart Kuis Media Pembelajaran



Tabel 3.8. Flowchart Literatur Media Pembelajaran



3. *Development* (Pengembangan)

Media yang dikembangkan berupa media Adobe Flash CS6.

Langkah-langkah pengembangan media meliputi:

- a. Membuat media berdasarkan alur pembelajaran, desain tampilan dan struktur isi materi.
- b. Mengkonsultasikan media yang telah dibuat kepada dosen pembimbing, kemudian di validasi oleh ahli materi dan media.
- c. Merevisi media pembelajaran yang dibuat berdasarkan masukan-masukan dari dosen pembimbing dan ahli.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran. Langkah ini mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Tujuan utama dari tahap ini adalah merealisasikan desain dan pengembangan.

5. Evaluasi

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi ini meliputi validasi dan uji coba terhadap media pembelajaran *Adobe Flash CS6* oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang berpedoman kepada angket yang telah diberikan, setelah validasi dan uji coba dilakukan

maka akan dihasilkan sebuah produk dari media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* yang siap digunakan.

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *R&D*, yang pendekatan yang dimaksud untuk menggambarkan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII Di SMPN 6 Palangka Raya.

1. Subyek Penelitian

Adapun yang menjadi subyek yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran guru mata pelajaran PAI.

a. Ahli Desain dan Media (Validator)

Ahli desain media pembelajaran adalah dosen IAIN Palangka Raya yang berkompeten dibidang media pembelajaran interaktif. Pemilihan ahli desain media pembelajaran interaktif berdasarkan pertimbangan bahwa dosen tersebut berkompeten di bidangnya. Ahli desain media belajar inilah yang memberikan komentar dan saran pada angket yang di bagikan guna perbaikan tentang media belajar yang dikembangkan sebagai standar rancangan desain media belajar yang tepat dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Penilaian dari seorang ahli desain ini bertujuan untuk merevisi serta menyempurnakan rancangan desain media belajar digital, agar media belajar tersebut layak digunakan di

lapangan karena sudah melalui tahap ujicoba dan analisis lebih lanjut dari para pakar yang bersangkutan.

b. Ahli Materi Bidang Studi PAI (Validator)

Ahli Materi atau bidang studi adalah guru PAI yang telah berpengalaman dan berkompeten. Penunjukan pakar materi atau ahli bidang studi ini berdasarkan pertimbangan, bahwa pakar tersebut berkompeten dibidangnya dan mampu memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap materi pada produk pembelajaran yang telah dirancang. Sehingga nantinya hasil analisis dan penilaian pakar materi tersebut digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk yang telah dirancang sebelumnya, agar produk bisa disempurnakan dan layak untuk dijadikan sebagai bahan dan sumber pembelajaran.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah wawancara, dokumentasi.

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mendefinisikan dan menganalisa kebutuhan sumber belajar yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan kepada guru PAI di SMPN 6 Palangka Raya.

b. Dokumentasi

Dokumen berupa catatan, rekaman, foto dan video dari hasil penelitian. Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan mencatat data atau dokumen yang ada, termasuk sejarah hidup dan dapat pula dilengkapi dengan analisis dokumen seperti autobiografi, memo, dan catatan harian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Hasil dari wawancara akan lebih dipercaya apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang berupa patung, film dan lain-lain” (Sugiyono, 2005:82).

Adapun data yang akan diperoleh melalui dokumentasi ini adalah:

- 1) Silabus dan RPP
- 2) Buku paket Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII (Buku Siswa)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 3) Profil SMPN 6 Palangka Raya
- 4) Jumlah peserta didik di SMPN 6 Palangka Raya

Selain itu, dokumentasi (foto) juga sebagai bukti dilakukannya uji coba individu, uji coba kelompok besar pada materi hukum bacaan Maad di SMPN 6 Palangka Raya.

c. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dalam penelitian dan pengembangan produk ini diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan.

3. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba Produk

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah ahli materi mata pelajaran PAI, ahli desain media pembelajaran, guru sebagai ahli pembelajaran dan siswa sebagai pengguna produk/uji lapangan.

b. Subjek Uji Coba

Dalam Proses ujicoba untuk produk media belajar yang dikembangkan melibatkan subjek uji coba yaitu:

1) Siswa Kelas VIII 2 SMP

Siswa yang menjadi subjek ujicoba adalah siswa-siswi kelas VIII 2 SMP Negeri 6 Palangka Raya. Alasan peneliti memilih kelas VIII 2 berdasarkan pertimbangan dari guru yang mengajar mata pelajaran PAI serta peneliti pernah melakukan praktek mengajar 2 di kelas ini. Adapun uji coba yang dilakukan yaitu melalui beberapa tahapan. Diantaranya adalah uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan ujicoba kelompok besar. Tahapan pertama yaitu uji coba perorangan dengan 3 orang, uji

coba kelompok kecil, dengan subjek 6 orang siswa acak (tanpa kategori). Setelah itu pada ujicoba selanjutnya yakni ujicoba lapangan atau kelompok besar, yaitu dengan melibatkan seluruh siswa Kelas VIII 2 SMP Negeri 6 Palangkaraya dengan jumlah 18 orang yang tentunya beragama Islam.

4. Jenis Data

Ada beberapa jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini yaitu, pertama, jenis data kuantitatif berdasarkan analisis hasil angket yang diberikan kepada para pakar, yaitu pakar desain media belajar dan pakar materi dan ahli pembelajaran bidang studi serta ujicoba terhadap siswa. Setelah itu data tersebut dikonversikan kedalam bentuk data kualitatif. Kedua, jenis data kualitatif yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara siswa. Adapun data yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah berupa:

- a. Kelayakan rancangan produk pembelajaran, data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi pakar desain media pembelajaran interaktif dengan menggunakan angket.
- b. Ketepatan dan kelayakan serta kesesuaian materi pembelajaran berdasarkan kompetensi yang telah ditetapkan. Data tersebut diperoleh melalui hasil evaluasi pakar materi atau ahli bidang studi Pendidikan Agama Islam yang didapat melalui angket.
- c. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan berupa saran dan masukan.

5. Teknik Analisis Data

Ada dua teknik yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu teknik analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif deskriptif. Hal ini dilakukan berdasarkan instrumen pengumpulan data yang ada, data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dibuat serta dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan data-data yang telah di dapat. Hasil analisis tersebut dapat dijadikan sebagai landasan dalam memperbaharui atau merevisi produk yang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh melalui angket yang dijadikan sebagai instrumen yang dianalisis secara kuantitatif, kemudian dikonversikan ke data kualitatif menggunakan rumus skala likert.

Skala likert adalah rumus yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial atau produk yang dikembangkan oleh peneliti. Masalah yang hendak diteliti tentunya sudah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Jika teknis analisis data pada penelitian menggunakan skala likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item (indikator) instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Jawaban setiap item instrumen dengan menggunakan skala likert yang peneliti pilih adalah “Sangat Baik” (SB), “Baik” (B), “Cukup” (Cukup), “Kurang” (K), dan “Sangat Kurang” (SK).(Sugiyono, 93:2013) Untuk keperluan analisis kualitatif, maka jawaban itu dapat diberi bobot sebagai berikut :

Tabel 3.9. Bobot dari tiap-tiap kategori

Kategori	Bobot
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Instrumen penelitian yang akan peneliti buat adalah dalam bentuk ceklis. Sebelum menganalisis data pada instrument peneliti hendaknya menentukan skor maksimal hingga skor minimal untuk dijadikan interval patokan kelayakan produk.

$$SB = 5 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$B = 4 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$C = 3 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$K = 2 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$SK = 1 \times \text{Jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

Untuk menganalisis hasil data maka cukup dengan mengklasifikasikan pilihan responden per indikator, misalnya dari 10 orang responden 3 orang memilih sangat baik, 2 orang memilih baik, 2 orang memilih kurang dan 3 orang memilih sangat kurang. Setelah

diklasifikasikan berdasarkan tiap-tiap kategori untuk tiap-tiap indikator, maka jumlah responden dari tiap-tiap kategori dikalikan dengan bobot kategori yang mereka pilih begitu seterusnya hingga indikator terakhir. Setelah itu skor yang dihasilkan dari tiap-tiap indikator di jumlah, setelah mendapat hasil maka siap dicocokkan pada range dari tiap-tiap kategori yaitu dari jumlah skor maksimal hingga skor minimal. Jika skor berada ditengah-tengah antara range skor “B” dan “SB” maka dapat disimpulkan produk yang dianalisis dapat dikategorikan sangat baik.

Kriteria kelayakan media pembelajaran secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek(\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.10. Tabel Skala Presentase Penilaian

Presentase Penilaian	Interpretasi
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2010: 44)

Pada tabel 3.10. di atas di sebutkan kriteria presentase penilaian dan intrepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi,ahli pembelajaran dan ahli media.





BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN
PEMBAHASAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media *Adobe Flash CS6* materi hukum bacaan Mad mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, produk hasil pengembangan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Media *Adobe Flash CS 6 (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada siswa dan guru yang bersangkutan mengenai masalah pembelajaran materi hukum bacaan Mad yang terbagi pada aspek kebutuhan media belajar dan analisis kurikulum 2013 yang diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan Media *Adobe Flash CS6*

Berdasarkan hasil wawancara baik saat observasi maupun pada saat peneliti melakukan praktek mengajar pada siswa kelas VIII mereka sangat sulit terhadap materi hukum bacaan Mad, padahal materi tersebut terdapat 5 hukum bacaan Mad dari 14 hukum bacaan Mad hampir semua siswa kelas VIII sulit terhadap materi tersebut hal ini dibuktikan oleh rendahnya nilai siswa terhadap materi tersebut bahkan diadakan remedial hasilnya tetap sama kata guru PAI yang peneliti wawancarai. Proses pembelajaran sama seperti biasa terkadang menggunakan LCD Proyektor untuk menunjang pembelajaran, tetapi kebanyakan menggunakan metode ceramah. Faktor lain sekolah ini *Full Day* sehingga siswa tersebut selepas pulang sekolah sering

kecapean dan tidak sempat lagi belajar mengaji dirumah atau dimasjid tempat tinggal mereka. Peneliti langsung menanyakan pada kelas VIII 2 mereka selepas pulang tidak ada yang belajar mengaji, semua permasalahan agama bertitik tumpu disekolah yang seminggu sekali pelajaran Agama Islam cuma 3 jam pelajaran. Dari hasil wawancara tersebut peneliti membuat terobosan baru mengenai media *Adobe Flash CS6* yang berkaitan dengan teknologi sesuai dengan tuntutan zaman mengenai hukum bacaan Mad yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran.

b. Hasil Analisis Kurikulum 2013

Media *Adobe Flash CS6* materi hukum bacaan Mad dikembangkan sesuai dengan K13 yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Seluruh kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 diarahkan kepada pembelajaran konstruktivis dimana peran guru sebagai fasilitator belajar dan siswa sebagai pembelajar yang aktif sehingga yang menjadi pusat pada proses pembelajaran adalah siswa (*student centered*). Pendekatan konstruktivistik mewajibkan guru membantu siswa untuk mengembangkan potensinya dengan cara memberikan pelayanan pembelajaran, sehingga diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berarti. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mempersiapkan pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa adalah guru berkewajiban membuat dan menyediakan materi

pembelajaran yang berperan dalam membantu siswa mencapai indikator yang ditetapkan.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi Abad 21. Pada abad ini, kemampuan kreativitas dan komunikasi akan menjadi sangat penting. Sejalan dengan itu, rumusan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dipergunakan dalam Kurikulum 2013 mengedepankan pentingnya kreativitas dan komunikasi (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

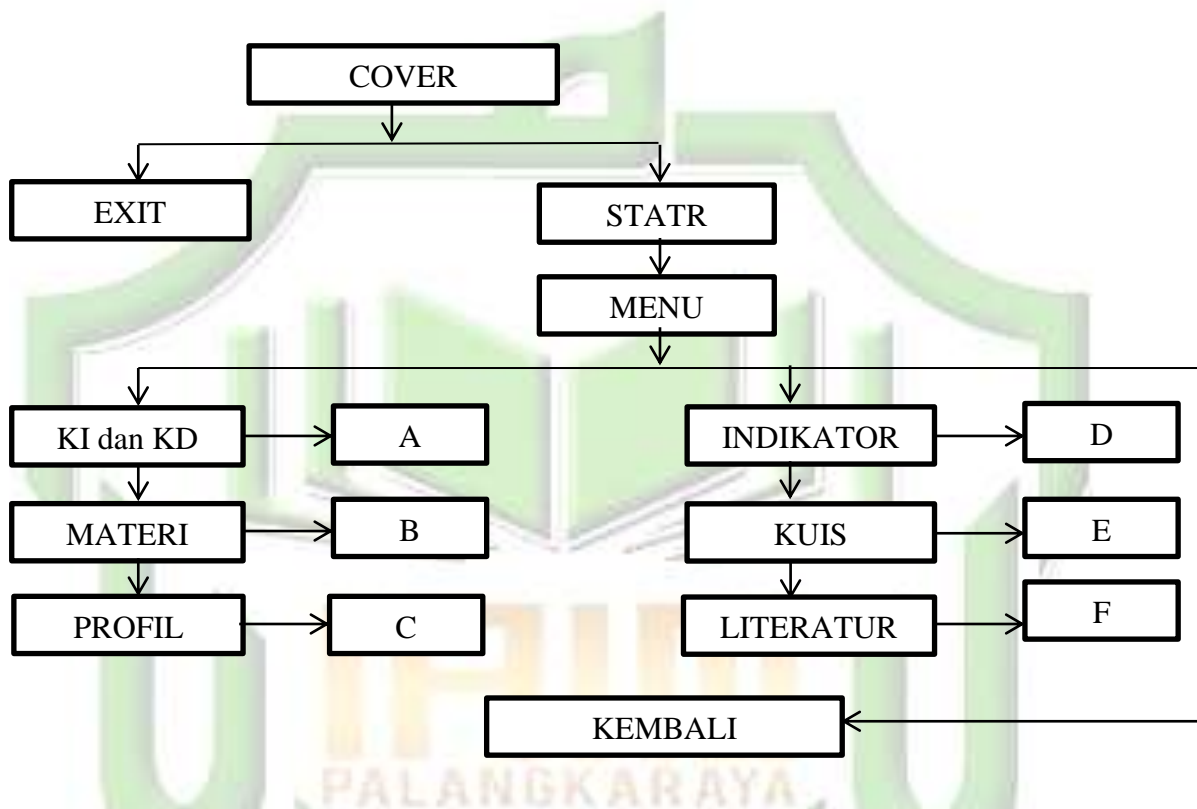
Oleh karena itu penggunaan media *Adobe Flash CS6* materi hukum bacaan Mad adalah salah satu aspek untuk mempermudah dalam proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung efektif, interaktif, dan menyenangkan.



2. Desain Media Pembelajaran Adobe Flash Cs 6 (*Design*)

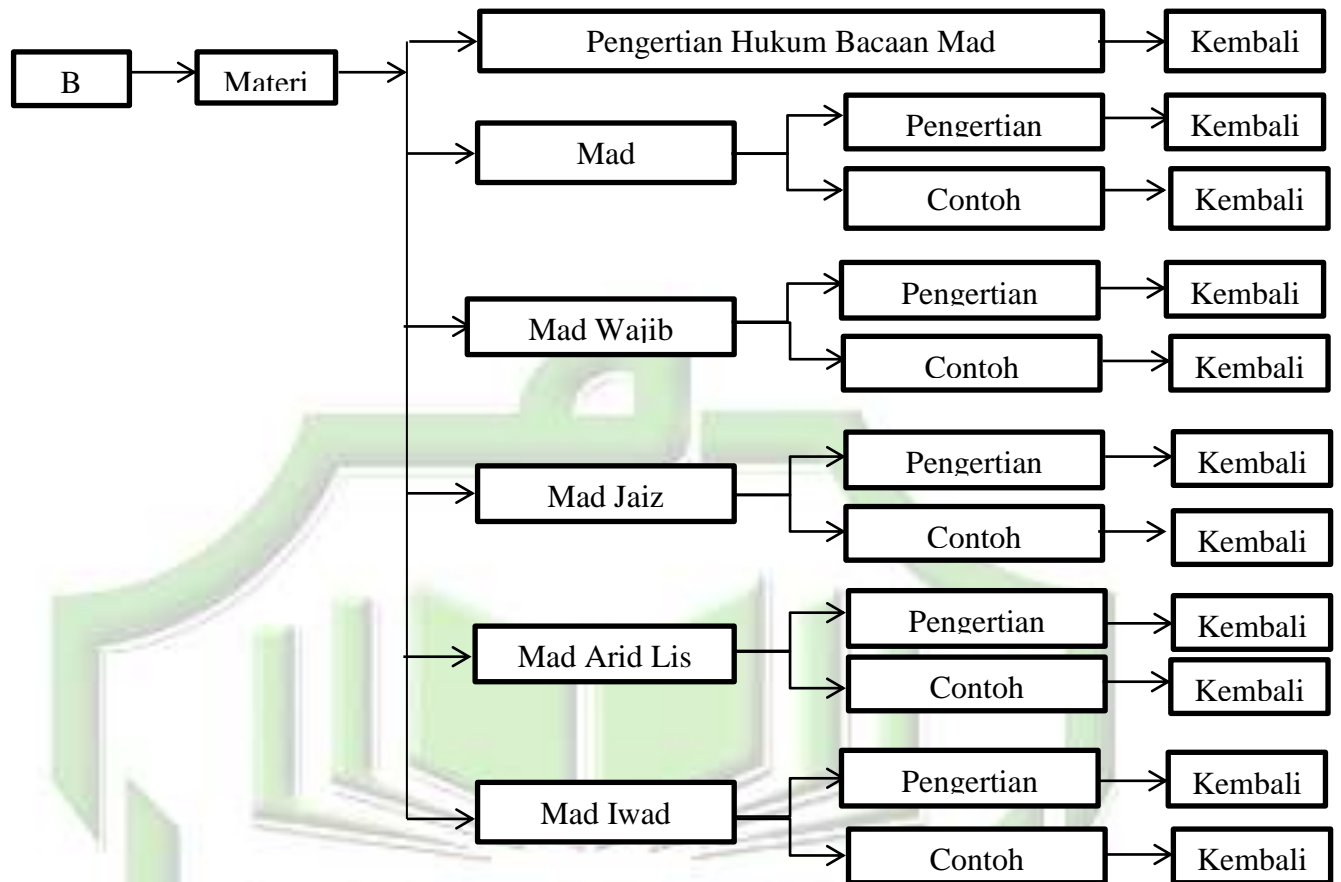
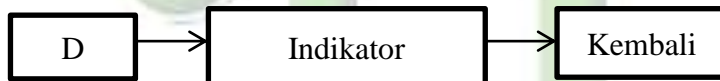
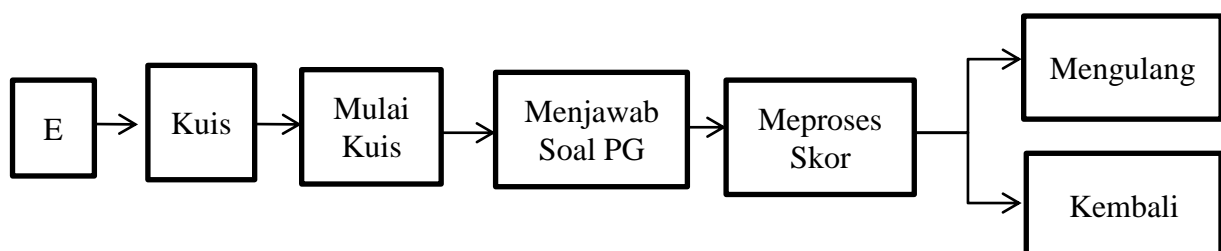
Berikut ini adalah desain pengembangan secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan dari suatu program.

Tabel 4.1. Flowchart Media dan Tampilan Pembelajaran



Tabel 4.2. Flowchart KI dan KD Media Pembelajaran



Tabel 4.3. *Flowchart* Materi Media PembelajaranTabel 4.4. *Flowchart* ProfilTabel 4.5. *Flowchart* Indikator Media PembelajaranTabel 4.6. *Flowchart* Kuis Media Pembelajaran

Tabel 4.7. Flowchart Literatur Media Pembelajaran



3. Pengembangan Media *Adobe Flash CS 6* (*Development*)

Langkah ini dilakukan dari analisis produk, pengumpulan bahan, perancangan dan pembuatan media *Adobe Flash CS6*. Berikut ini desain produk media *Adobe Flash CS6* pada materi Hukum Bacaan Mad beserta klasifikasinya sebagai berikut:

a. Halaman Pembuka



Gambar 4.1 Halaman Pembuka

berisi ucapan selamat datang dan dilengkapi dengan tombol *start* (mulai) dan *exit* (keluar).

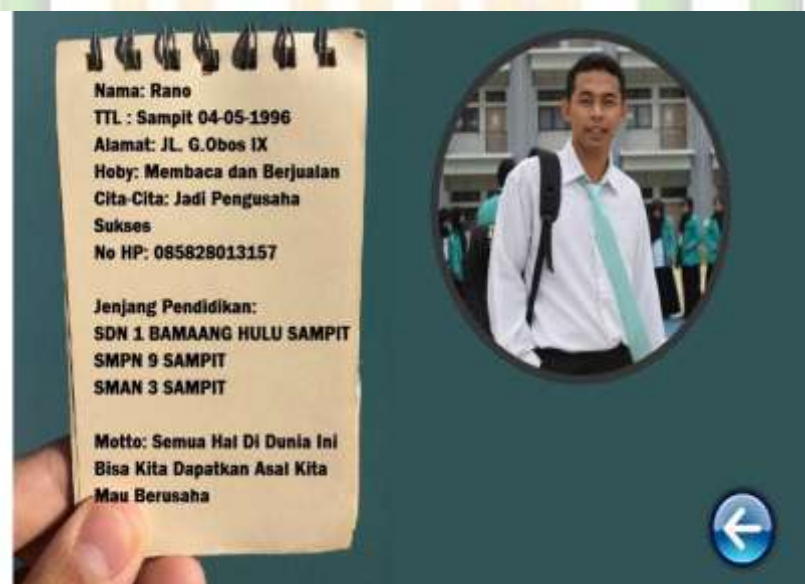
b. Halaman Menu Utama



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama dari aplikasi ini berisi petunjuk penggunaan, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), materi, Profil Peneliti, Kuis dan Literatur.

c. Halaman Profil



Gambar 4.3 Halaman Profil

Profil ini berisikan nama lengkap, tempat tanggal lahir, alamat, Hoby, Cita-cita, no handphone, jenjang pendidikan dan Motto hidup penulis. Perbaikan yang dilakukan yaitu penambahan jenjang S1.

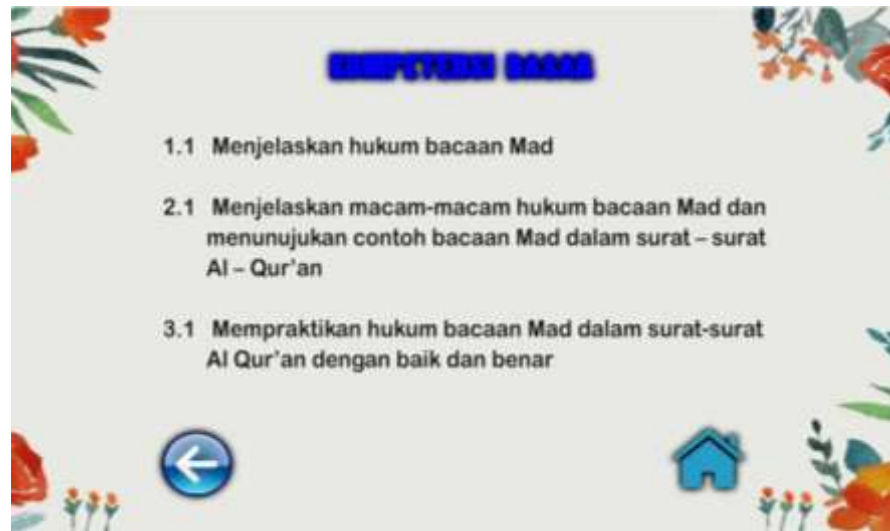
d. Halaman KI dan KD



Gambar 4.4 Kompotensi Inti

Halaman ini berisikan Kompetensi Inti (SK) yaitu:

KI-1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI-3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4	Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.



Gambar 4.5 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD) yaitu:

1.1	Menjelaskan hukum bacaan Mad
2.1	Menjelaskan macam-macam hukum bacaan Mad dan menunjukkan contoh bacaan Mad dalam surat – surat Al – Qur'an

e. Halaman Indikator



Gambar 4.6 Indikator

Halaman indikator yaitu:

1	Menjelaskan Pengertian Bacaan Mad
2	Menjelaskan macam-macam hukum Bacaan Mad dan Contohnya

f. Halaman Kuis



Gambar 4.7 Kuis Pilihan Ganda



Gambar 4.8 Nilai Pilihan Ganda

Latihan soal pada media *Adobe Flash CS 6* materi hukum bacaan Mad terdiri dari soal-soal sebanyak 10 soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan jawaban dan nilai siswa. Perbaikan yang dilakukan yaitu penambahan kata-kata “*Kamu sudah menyelesaikan kuis ini dengan baik dan kamu mendapatkan nilai*” agar menjadi lebih menarik”.

g. Halaman Literatur/Daftar Pustaka



Gambar 4.9 Literatur

Daftar pustaka berisi referensi yang digunakan dalam pembuatan media *Adobe Flash CS 6*.

4. Implementasi Media *Adobe Flash CS 6* (Implementasi)

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran. Langkah ini mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru

kepada siswa. Tujuan utama dari tahap ini adalah merealisasikan desain dan pengembangan.

Tahap implementasi ini merupakan penjabaran spesifikasi produk yang dihasilkan yakni media *Adobe Flash CS 6* Materi Hukum Bacaan Mad. Sebelum uji coba produk, produk harus divalidasi oleh tim validasi yakni validasi media, validasi materi oleh dosen, dan Validasi materi oleh guru PAI SMPN 6 Palangka Raya.

5. Evaluasi

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi ini meliputi validasi dan uji coba terhadap media pembelajaran *Adobe Flash CS6* oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang berpedoman kepada angket yang telah diberikan, setelah validasi dan uji coba dilakukan maka akan dihasilkan sebuah produk dari media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* yang siap digunakan.

Berikut data media belajar adobe flash Cs6 yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dari ahli media, ahli materi, dan Guru PAI SMPN 6 Palangka Raya.

a. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh H.Mukhlis Rohmadi, M. Pd. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui

lembar validasi yang mencakup dua aspek yaitu aspek kualitas pemograman materi dan aspek tampilan. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil skor penilaian validasi pertama dari ahli media terhadap aspek tampilan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8. Indikator Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Validitas
1	Keterbacaan teks atau tulisan	4	80% (Baik)
2	Pengaturan jarak : baris, alinea, batas dan Karakter	4	80% (Baik)
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	4	80% (Baik)
4	Pewarnaan, gambar, tulisan dan bagan	3	60% (Cukup)
5	Penempatan gambar	4	80% (Baik)
6	Pengaturan animasi	4	80% (Baik)
7	Tata letak (<i>layout</i>)	4	80% (Baik)
8	Desain slide	4	80% (Baik)
9	Pemilihan background	4	80% (Baik)
10	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk	4	80% (Baik)
11	Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)	4	80% (Baik)
Jumlah Skor		43	
Rata-Rata Skor		3,90	
Persentase (%)		78,18%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat di paparkan data validasi hasil penilaian ahli media terhadap produk pengembangan media belajar berbasis adobe flash CS6 Pada mata pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII adalah sebagai berikut:

- 1) Keterbacaan teks atau tulisan mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 2) Pengaturan jarak, baris, alinea, batas dan Karakter mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

- 3) Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 4) Pewarnaan, gambar, tulisan dan bagan mendapatkan penilaian 60% menyatakan sudah cukup.
- 5) Penempatan gambar mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 6) Pengaturan animasi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 7) Tata letak (*layout*) mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 8) Desain slide mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 9) Pemilihan background mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 10) Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 11) Desain luar produk (*cover&casing*) mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

Berdasarkan tabel penilaian ahli media terhadap aspek tampilan diperoleh persentase sebesar 78,19% dan rata-rata skor sebesar 3,90 dapat dinyatakan bahwa penilaian media terhadap tampilan layak untuk digunakan.

Penilaian ahli media terhadap aspek pemrograman dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9. Indikator Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Validitas
1	Optimalisasi interaksi	4	80% (Baik)
2	Kemudahan navigasi	5	100% (Sangat Baik)
3	Kebebasan memilih menu untuk dipelajari	5	100% (Sangat Baik)
4	Komposisi setiap slide	4	80% (Baik)
5	Kompatibilitas sistem operasi	4	80% (Baik)
6	Kemudahan pemakaian	4	80% (Baik)
7	Pilihan background suara	2	40% (Kurang)
8	Kecepatan program	4	80% (Baik)
9	Software dapat dijalankan	4	80% (Baik)
	Jumlah Skor	36	
	Rata-Rata Skor	34.22	
	Persentase (%)	80%	

Berdasarkan lampiran tabel di atas, dapat di paparkan data validasi hasil penilaian ahli media terhadap produk pengembangan media belajar berbasis adobe flash CS6 Pada mata pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII adalah sebagai berikut:

- 1) Optimalisasi interaksi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 2) Kemudahan navigasi mendapatkan penilaian 100% menyatakan sangat baik.
- 3) Kebebasan memilih menu untuk dipelajari mendapatkan penilaian 100% menyatakan sangat baik.

- 4) Komposisi setiap slide mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 5) Kompatibilitas sistem operasi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 6) Kemudahan pemakaian mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 7) Pilihan background suara mendapatkan penilaian 40% menyatakan kurang.
- 8) Kecepatan program mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 9) *Software* dapat dijalankan mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

Berdasarkan tabel penilaian ahli media terhadap aspek pemrograman diperoleh data, rata-rata skor sebesar 34,22 dengan persentase sebesar 80% sehingga dapat dikatakan media ini layak digunakan dilihat dari aspek pemrograman.

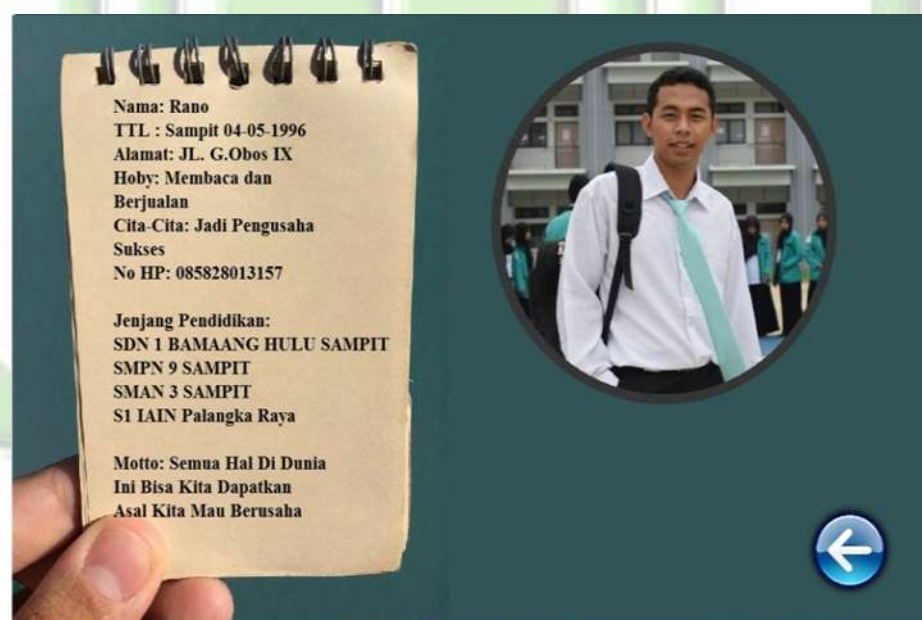
Berdasarkan penilaian dari ahli media tersebut produk layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dan perbaikan dari ahli media terhadap media *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :

- 1) Suara animasi ketika kursor menunjuk ke tombol sebaiknya dihilangkan karena terlalu ramai;
- 2) Penataan menu, sebaiknya profil adalah yang terakhir;



Gambar 4.10. (Sesudah Diperbaiki)

- 3) Tambahkan pendidikan jenjang S1 pada frame ini dan huruf sebaiknya dirubah yang lebih menarik;



Gambar 4.11. (Sesudah Diperbaiki)

- 4) Pada tampilan setiap frame materi, sebaiknya diberikan resitasi suara (ada suara pembuat untuk membacakan materi);
- 5) Layak digunakan dengan perbaikan.



Gambar 4.12. (Sesudah Diperbaiki)

Berdasarkan penilaian dari ahli media tersebut produk sangat layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

b. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr.Hj. Zainap Hartati, M.Ag. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi. Penilaian Hasil validasi dari ahli materi terhadap aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:.

Tabel 4.10. Indikator Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Validitas
1	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4	80% (Baik)
2	Ketepatan materi dan relevansinya dengan Indikator	4	80% (Baik)
3	Ketepatan materi dan relevansinya dengan Kompetensi Dasar	4	80% (Baik)
4	Kesesuaian latihan dengan Kompetensi Dasar	4	80% (Baik)
5	Pemberian motivasi	4	80% (Baik)
6	Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi	4	80% (Baik)
	Jumlah Skor	24	
	Rata-Rata Skor	4	
	Persentase (%)	80%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat di paparkan data validasi hasil penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan media belajar berbasis adobe flash CS6 Pada mata pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 2) Ketepatan materi dan relevansinya dengan Indikator mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

- 3) Ketepatan materi dan relevansinya dengan Kompetensi Dasar mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 4) Kesesuaian latihan dengan Kompetensi Dasar mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 5) Pemberian motivasi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 6) Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

Berdasarkan tabel diatas penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran diperoleh data, rata-rata skor diperoleh sebesar 4 dengan pesentase sebesar 80% sehingga dapat dikatakan media ini layak digunakan dari aspek pembelajaran dengan beberapa saran yang harus diperbaiki agar diperoleh produk yang lebih baik.

Penilaian ahli materi terhadap aspek isi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11. Indikator Aspek Isi

No	Indikator	Skor	Validitas
1	Cakupan materi	4	80% (Baik)
2	Kejelasan materi	4	80% (Baik)
3	Urutan materi	4	80% (Baik)
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	4	80% (Baik)
5	Konsistensi dalam penyajian materi	4	80% (Baik)
6	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi dan latihan soal	4	80% (Baik)
7	Petunjuk pengerjaan soal	4	80% (Baik)
8	Umpan balik dari soal latihan	4	80% (Baik)
	Jumlah Skor	32	
	Rata-Rata Skor	4	
	Persentase (%)	80%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat di paparkan data validasi hasil penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan media belajar berbasis adobe flash CS6 Pada mata pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII adalah sebagai berikut:

- 1) Cakupan materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 2) Kejelasan materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 3) Urutan materi medapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 4) Pemberian contoh untuk menjelaskan materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

- 5) Konsistensi dalam penyajian materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 6) Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi dan latihan soal mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 7) Petunjuk pengerjaan soal mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 8) Umpan balik dari soal latihan mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

Berdasarkan tabel penilaian ahli materi terhadap aspek isi diperoleh data, rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4 dengan persentase sebesar 80% sehingga dapat dikatakan media ini layak digunakan dengan beberapa perbaikan agar diperoleh produk yang lebih baik. Berdasarkan penilaian dari ahli materi tersebut produk layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dan perbaikan dari ahli materi terhadap media animasi adalah sebagai berikut :

- 1) Perbaikan penulisan KI dan KD;
- 2) Petunjuk pengerjaan soal tidak ada;
- 3) Kejelasan Materi Hukum Bacaan Mad.

c. Data Validasi Guru SMPN 6 Palangka Raya

Validasi dilakukan oleh guru SMPN 6 Palangka Raya yaitu ibu Normawati, S,Pd. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil validasi diperoleh

dengan cara penilaian melalui lembar validasi. Hasil penilaian validasi dari guru SMPN 6 Palangka Raya terhadap aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12. Indikator Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Validitas
1	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	5	100% (Sangat Baik)
2	Ketepatan materi dan relevansinya dengan Standar Kompetensi	4	80% (Baik)
3	Ketepatan materi dan relevansinya dengan Kompetensi Dasar	4	80% (Baik)
4	Kesesuaian latihan dengan Kompetensi Dasar	4	80% (Baik)
5	Pemberian latihan soal	4	80% (Baik)
6	Pemberian motivasi	5	100% (Sangat Baik)
7	Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi	5	100% (Sangat Baik)
	Jumlah Skor	31	
	Rata-Rata Skor	18,14	
	Persentase (%)	88,57%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat di paparkan data validasi hasil penilaian oleh guru SMPN 6 Palangka Raya terhadap produk pengembangan media belajar berbasis adobe flash CS6 Pada mata pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mendapatkan penilaian 100% menyatakan sangat baik.
- 2) Ketepatan materi dan relevansinya dengan Standar Kompetensi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 3) Ketepatan materi dan relevansinya dengan Kompetensi Dasar mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 4) Kesesuaian latihan dengan Kompetensi Dasar mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 5) Pemberian latihan soal mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 6) Pemberian motivasi mendapatkan penilaian 100% menyatakan sangat baik.
- 7) Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi mendapatkan penilaian 100% menyatakan sangat baik.

Berdasarkan tabel penilaian oleh guru SMPN 6 Palangka Raya terhadap aspek pembelajaran diperoleh data, rata-rata skor yang diperoleh sebesar 18,14 dengan persentase sebesar 88,57% sehingga dapat dikatakan media ini sangat layak digunakan. Penilaian Hasil validasi dari guru SMP terhadap aspek isi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13. Indikator Aspek Isi

No	Indikator	Skor	Validitas
1	Cakupan materi	4	80% (Baik)
2	Kejelasan materi	4	80% (Baik)
3	Urutan materi	4	80% (Baik)
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	4	80% (Baik)
5	Konsistensi dalam penyajian materi	4	80% (Baik)
6	Kaitan antar materi	4	80% (Baik)
7	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi dan latihan soal	4	80% (Baik)
8	Keseimbangan materi dengan latihan	4	80% (Baik)
9	Petunjuk pengerjaan soal	4	80% (Baik)
10	Variasi bentuk soal	4	80% (Baik)
11	Penguatan atas jawaban soal	4	80% (Baik)
	Jumlah Skor	44	
	Rata-Rata Skor	4	
	Persentase (%)	80%	

Berdasarkan tabel diatas, dapat di paparkan data validasi hasil penilaian oleh guru SMPN 6 Palangka Raya terhadap produk pengembangan media belajar berbasis adobe flash CS6 Pada mata pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Maad Kelas VIII adalah sebagai berikut:

- 1) Cakupan materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 2) Kejelasan materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

- 3) Urutan materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 4) Pemberian contoh untuk menjelaskan materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 5) Konsistensi dalam penyajian materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 6) Kaitan antar materi mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 7) Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi dan latihan soal mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 8) Keseimbangan materi dengan latihan mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 9) Petunjuk pengerjaan soal mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 10) Variasi bentuk soal mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.
- 11) Penguatan atas jawaban soal mendapatkan penilaian 80% menyatakan sudah baik.

Berdasarkan tabel penilaian oleh guru SMPN 6 Palangka Raya terhadap aspek kebahasaan diperoleh data, rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4 dengan persentase sebesar 80% sehingga dapat dikatakan media ini layak digunakan dengan beberapa perbaikan agar diperoleh produk yang lebih baik.

d. Uji Coba Kelompok Perorangan

Uji kelompok perorangan ini dilakukan oleh 3 orang responden dengan kategori acak, uji kelompok perorangan dilakukan untuk melihat hasil uji coba media yang dibuat dan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Berikut data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.14. Hasil Uji Coba Kelompok Perorangan

No.	Indikator	Responden			$\sum x$	Rerata
		n1	n2	n3		
1	Keterbacaan teks atau tulisan	4	3	4	11	3,7
2	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	4	4	3	11	3,7
3	Pemilihan jenis dan kuran huruf	3	5	3	11	3,7
4	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	4	5	4	13	4,3
5	Penempatan gambar	5	4	4	13	4,3
6	Tata letak (<i>layout</i>)	5	4	4	13	4,3
7	Desain tiap slide	4	4	3	11	3,7
8	Pemilihan background	3	4	3	10	3,3
9	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk	5	4	5	14	4,7
10	Desain <i>cover</i> produk	5	5	4	14	4,7
11	Kemudahan memahami kalimat pada teks	3	3	4	10	3,3
12	Kemudahan memahami isi materi	5	4	4	13	4,3
13	Ketepatan urutan penyajian materi	5	4	5	14	4,7
14	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	4	4	5	13	4,3
15	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	5	4	4	13	4,3

16	Kesesuaian materi dengan latihan soal	5	5	5	15	5
Total Skor		69	66	64	199	
Rerata Skor						

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan pada tabel diatas, jika ditinjau dari acuan kriteria (Sukardjo, 2012:98) adalah 83%, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “Sangat Layak”.

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan uji coba perorangan adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{199 \times 1}{16 \times (3) \times 5} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{199}{240} \times 100\%$$

$$(\%) = 83 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Menurut keterangan dari hasil penilain uji coba perorangan diatas menyebutkan bahwa presentasenya adalah 83%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010:44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Hasil penilaian uji coba perorangan dapat di uraikan sebagai berikut:

- 1) Keterbacaan teks atau tulisan mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik dan 33,33% baik.

- 2) Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik dan 33,33% baik.
- 3) Pemilihan jenis dan kuran huruf mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik dan 66,67% cukup.
- 4) Pewarnaan gambar tulisan dan bagan mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik dan 66,67% baik.
- 5) Penempatan gambar mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik dan 66,67% baik
- 6) Tata letak (layout) mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik dan 66,67% baik.
- 7) Desain tiap slide mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik dan 66,67% baik.
- 8) Pemilihan background mendapatkan penilaian 33,33% baik dan 66,67% cukup.
- 9) Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik dan 33,33% baik.
- 10) Desain cover produk mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik dan 33,33% baik.
- 11) Kemudahan memahami kalimat pada teks mendapatkan penilaian 33,33% baik dan 66,67% cukup.
- 12) Kemudahan memahami isi materi mendapatkan penilaian 33,33 % baik dan 66,67% baik.

- 13) Ketepatan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik dan 33,33% baik.
- 14) Pemberian contoh untuk menjelaskan materi mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik dan 66,67% baik.
- 15) Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik dan 66,67% baik.
- 16) Kesesuaian materi dengan latihan soal mendapatkan penilaian 100% sangat baik.

e. Uji coba kelompok kecil

Uji kelompok kecil ini dilakukan oleh 6 orang orang siswa dengan kategori acak, uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat hasil uji coba media yang dibuat dan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:



Tabel 4.15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No .	Indikator	Responden						$\sum x$	Rerata
		n1	n2	n3	n4	n5	n6		
1	Keterbacaan teks atau tulisan	4	4	4	4	4	4	24	4
2	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	3	3	4	3	3	4	20	3,3
3	Pemilihan jenis dan kuran huruf	5	5	5	4	4	5	28	4,7
4	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	5	5	5	5	5	5	30	5
5	Penempatan gambar	4	4	4	4	4	5	25	4,2
6	Tata letak (<i>layout</i>)	3	5	3	4	5	4	24	4
7	Desain tiap slide	4	4	4	5	4	4	25	4,2
8	Pemilihan background	4	3	4	4	4	5	24	4
9	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk	5	5	5	3	5	4	27	4,5
10	Desain <i>cover</i> produk	5	5	5	4	4	4	27	4,5
11	Kemudahan memahami kalimat pada teks	4	4	5	4	4	4	25	4,2
12	Kemudahan memahami isi materi	3	5	5	3	3	5	24	4
13	Ketepatan urutan penyajian materi	5	5	5	4	4	4	27	4,5
14	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	5	4	4	5	5	5	28	4,7
15	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	4	4	4	3	5	5	25	4,2

16	Kesesuaian materi dengan latihan soal	5	5	5	5	4	3	27	4,5
Total Skor		68	70	71	61	68	70	410	
Rerata Skor									

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada tabel diatas, jika ditinjau dari acuan kriteria (Sukardjo, 2012: 98) adalah 3.8. maka dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “ Sangat Baik”,

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{410 \times 1}{16 \times (6) \times 5} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{410}{480} \times 100\%$$

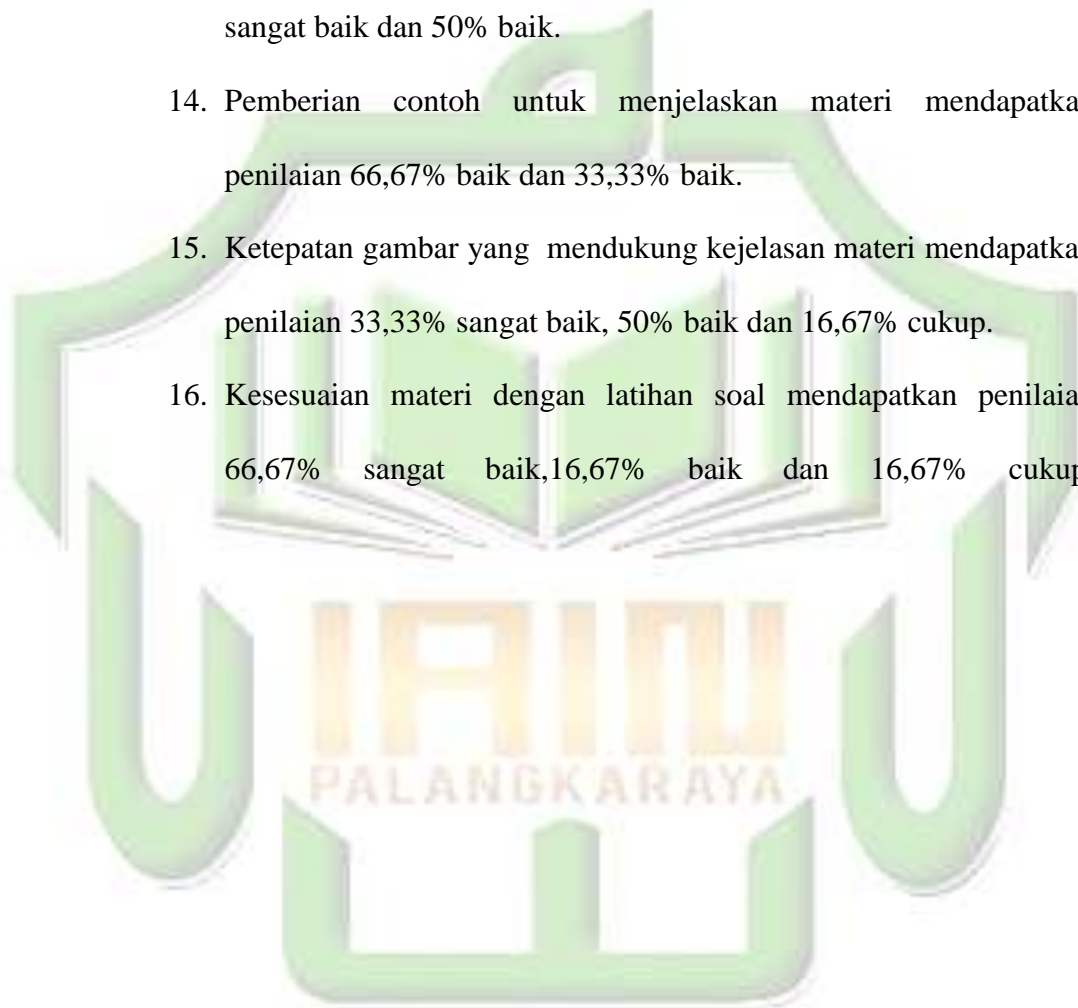
$$(\%) = 85,5 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Menurut keterangan dari hasil penilain uji coba kelompok kecil diatas menyebutkan bahwa presentasenya adalah 85,5 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Keterbacaan teks atau tulisan mendapatkan penilaian 100% baik.
2. Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter mendapatkan penilaian 33,33% baik dan 66,67% cukup.
3. Pemilihan jenis dan kuran huruf mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik dan 33,33% baik.
4. Pewarnaan gambar tulisan dan bagan mendapatkan penilaian 100% sangat baik.
5. Penempatan gambar mendapatkan penilaian 16,67% sangat baik dan 83,33% baik.
6. Tata letak (layout) mendapatkan penilaian 33,34% sangat baik, 33,33% baik dan 33,33% cukup.
7. Desain tiap slide mendapatkan penilaian 16,67% sangat baik dan 83,33% baik.
8. Pemilihan background mendapatkan penilaian 16,67% sangat baik, 66,67% baik dan 16,67% cukup.
9. Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik, 16,67% baik dan 16,67% cukup.
10. Desain cover produk mendapatkan penilaian 50% sangat baik dan 50% baik.

11. Kemudahan memahami kalimat pada teks mendapatkan penilaian 16,67% sangat baik dan 83,33% baik.
12. Kemudahan memahami isi materi mendapatkan penilaian 50% sangat baik dan 50% cukup.
13. Ketepatan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 50% sangat baik dan 50% baik.
14. Pemberian contoh untuk menjelaskan materi mendapatkan penilaian 66,67% baik dan 33,33% baik.
15. Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi mendapatkan penilaian 33,33% sangat baik, 50% baik dan 16,67% cukup.
16. Kesesuaian materi dengan latihan soal mendapatkan penilaian 66,67% sangat baik, 16,67% baik dan 16,67% cukup.



f. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar diwakili oleh 17 responden. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok besar sebagaimana dipaparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.16. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Indikator	Responden																	$\sum x$	Rerata
		n1	n2	n3	n4	n5	n6	n7	n8	n9	n10	n11	n12	n13	n14	n15	n16	n17		
1	Keterbacaan teks atau tulisan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	4.0
2	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	66	3.9
3	Pemilihan jenis dan kuran huruf	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	62	3.6
4	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	5	3	3	3	3	63	3.7
5	Penempatan gambar	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	4.2
6	Tata letak (<i>layout</i>)	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65	3.8
7	Desain tiap slide	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	4.0
8	Pemilihan background	5	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	4.2
9	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	61	3.6
10	Desain <i>cover</i> produk	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	67	3.9
11	Kemudahan memahami kalimat pada teks	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	65	3.8

12	Kemudahan memahami isi materi	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	67	3.9
13	Ketepatan urutan penyajian materi	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	65	3.8
14	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	4.0
15	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	70	4.1
16	Kesesuaian materi dengan latihan soal	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	72	4.2	
Total Skor		65	67	61	69	57	60	65	66	61	62	64	63	65	62	61	60	62	1071	3.9	
Rerata Skor																					

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok besar pada tabel diatas, jika ditinjau dari acuan kriteria (Sukardjo, 2012:98) adalah 3.9. maka dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “Sangat Baik”,

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{1071 \times 1}{16 \times (17) \times 5} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{1071}{1360} \times 100\%$$

$$(\%) = 79\% \text{ (Layak)}$$

Menurut keterangan dari hasil penilain uji coba kelompok besar diatas menyebutkan bahwa presentasenya adalah 79% .Setelah di konversikan dengan acauan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Layak”.

Hasil penilaian uji coba kelompok besar dapat di uraikan sebagai berikut:

- 1) Keterbacaan teks atau tulisan mendapatkan penilaian 100% baik.
- 2) Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter mendapatkan penilaian 88,24% baik dan 11,76% cukup.
- 3) Pemilihan jenis dan kuran huruf mendapatkan penilaian 64,70% baik dan 35,30% cukup.
- 4) Pewarnaan gambar tulisan dan bagan mendapatkan penilaian 11,76% sangat baik, 47,05% baik dan 41,17% cukup.
- 5) Penempatan gambar mendapatkan penilaian 23,53% sangat baik dan 76,47% baik.
- 6) Tata letak (layout) mendapatkan penilaian 82,35% baik dan 17,65% cukup.
- 7) Desain tiap slide mendapatkan penilaian 5,89% sangat baik, 88,23% baik dan 5,89% cukup.
- 8) Pemilihan background mendapatkan penilaian 29,41% sangat baik, 64,70% baik dan 5,89% cukup.

- 9) Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk mendapatkan penilaian 58,82% baik dan 41,18% cukup.
- 10) Desain cover produk mendapatkan penilaian 11,76% sangat baik, 70,58% baik dan 17,65% cukup.
- 11) Kemudahan memahami kalimat pada teks mendapatkan penilaian 82,35% baik dan 17,65% cukup.
- 12) Kemudahan memahami isi materi mendapatkan penilaian 5,59% sangat baik, 82,35% baik dan 11,76% cukup.
- 13) Ketepatan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 82,35% baik dan 17,65% cukup.
- 14) Pemberian contoh untuk menjelaskan materi mendapatkan penilaian 100% baik.
- 15) Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi mendapatkan penilaian 17,65% sangat baik, 76,47% baik dan 5,89% cukup.
- 16) Kesesuaian materi dengan latihan soal mendapatkan penilaian 29,41% sangat baik, 64,70% baik dan 5,89% cukup.

6. Analisis Tanggapan Siswa Aspek Motivasi dan Manfaat

Mengenai tanggapan siswa tentang motivasi dan manfaat yang terdapat di dalam instrument penilaian kelompok besar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17. Tanggapan Siswa

No	Indikator	Freku		Persentase	
		Y	T	Y	T
1.	Merasa sangat senang menggunakan produk sebagai media pembelajaran <i>Adobe Flas Cs 6</i>	17	0	100%	0%
2.	Dengan menggunakan produk ini saya tidak merasa bosan dalam pembelajaran	17	0	100%	0%
3.	Saya dapat menerapkan apa yang saya pelajari pada produk ini dalam kehidupan sehari-hari	13	4	76,47%	23,53%
4.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flas Cs 6</i> ini memotivasi saya untuk belajar lebih giat	17	0	100%	0%
5.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flas Cs 6</i> ini lebih menarik di bandingkan belajar dengan metode konvensional	14	3	82,35%	17,65%
6.	Saya dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran Hukum Bacaan Mad	7	10	41,17%	58,83%
7.	Media pembelajaran <i>Adobe Flash Cs 6</i> ini mampu memberikan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak	16	1	94,11%	5,89%
8.	Media pembelajaran <i>Adobe Flas</i> ini lebih mudah digunakan karena dapat belajar dimanapun dan kapanpun	17	0	100%	0%
JUMLAH		118	18	86,76%	13,24%

Tanggapan siswa terhadap aspek motivasi dan manfaat pada media belajar yang diujicobakan antara lain sebagai berikut :

- a. Merasa sangat senang menggunakan produk media pembelajaran *Adobe Flas Cs 6*. Dari 17 orang siswa yang berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar, 100% menjawab “YA”. Hal ini menunjukkan

bahwa bahan ajar yang peneliti kembangkan mampu memberikan kesenangan tersendiri terhadap siswa.

- b. Dengan menggunakan produk *Adobe Flash CS 6* ini saya tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hukum bacaan Mad dengan menggunakan *adobe* hal tersebut ditunjukkan dengan 100% Menjawab YA.
- c. Saya dapat menerapkan apa yang saya pelajari pada produk ini dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini 13 orang siswa memilih “YA” dan 4 orang siswa lainnya memilih “TIDAK”, jika dipersentase maka 76,47% yang memilih “YA” dan 23,53% yang memilih “TIDAK”
- d. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* ini memotivasi saya untuk belajar lebih giat. Hal ini diungkapkan oleh semua siswa yang memilih “YA” dengan persentase 100%
- e. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* ini lebih menarik dibandingkan belajar dengan metode konvensional. Belajar dengan menggunakan media belajar berbasis multimedia memang lebih menarik dari pada buku LKS, hal ini diungkapkan oleh 14 orang siswa yang memilih “YA” dan hanya 3 orang siswa yang memilih “TIDAK”. Jika dipersentasekan maka 82,35% berbanding 17,65%.
- f. Saya dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran hukum bacaan Mad. Media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* tentunya mampu

memusatkan perhatian siswa karena terdapat audio visual didalamnya yang mampu menstimulus siswa dibandingkan dengan bahan ajar seperti buku. Hal ini diungkapkan oleh 7 orang siswa yang memilih “YA” dan 10 orang yang memilih “TIDAK”, jika dipersentasekan maka 41,17% berbanding 58,83%.

- g. Media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* mampu memberikan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, karena media belajar multimedia mampu menggabarkan dan memvisualisasikan materi kedalam bentuk yang nyata sehingga membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh 16 orang siswa yang memilih “YA” dan hanya 1 orang yang memilih tidak, jika dipersentasekan maka 94,11% berbanding 5,89%
- h. Media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* lebih mudah digunakan karena dapat belajar dimanapun dan kapanpun, semua siswa setuju untuk memilih “YA” jika dipersentasekan maka 100%.

Berikut adalah jumlah voting yang diisi oleh 17 siswa yang berpartisipasi dalam uji coba media belajar materi Hukum Bacaan Mad mata pelajaran PAI kelas VIII SMP dengan menggunakan *Adobe Flash Professional Cs 6*.

Tabel 4.18. Jumlah Tanggapan Siswa Terhadap Aspek Manfaat dan Motivasi

Kriteria	Jumlah
Jumlah Jawaban “YA”	118
Jumlah Jawaban “TIDAK”	18

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dipahami bahwa hasil voting menunjukkan angka tertinggi terhadap jawaban “YA” mendapatkan persentasi 86,76% dibandingkan yang menjawab “TIDAK” mendapatkan persentasi 13,24%, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media belajar yang dikembangkan mampu memberikan motivasi dan manfaat terhadap siswa.

7. Tanggapan Siswa Berdasarkan Hasil Wawancara

Sama halnya dengan tanggapan ibu N, siswapun memberikan tanggapan positif dan beberapa masukan untuk peneliti. Menurut salah seorang siswa kelas VIII 2 SMPN 6 Palangka Raya berinisial YN, siswa tersebut mengatakan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif seperti yang peneliti kembangkan. Siswa tersebut menambahkan bahwa dia sangat senang dan tertarik ketika pertama kali peneliti mempresentasikan media belajar tersebut.

Menurutnya media belajar yang dikemas dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif ini sangat bagus sekali untuk membantu pemahamannya dalam proses pembelajaran.



BAB V
PENUTUP

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Mad Berbasis Adobe Flash CS 6 di kelas VIII SMPN 6 Palangka Raya ini dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Mad Berbasis Adobe Flash CS 6 telah melewati lima tahap pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
 - a. Analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada siswa dan guru yang bersangkutan mengenai masalah pembelajaran materi hukum bacaan Mad yang terbagi pada aspek kebutuhan media belajar dan analisis kurikulum 2013.
 - b. Perancangan, langkah ini dilakukan dari analisis produk, pengumpulan bahan, perancangan dan pembuatan media *Adobe Flash CS6*.
 - c. Pengembangan merupakan penjabaran spesifikasi produk yang dihasilkan yakni media *Adobe Flash CS6* Materi Hukum Bacaan Mad.
 - d. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa untuk merealisasikan desain dan pengembangan.
 - e. Evaluasi meliputi validasi oleh ahli materi ahli media, ahli pembelajaran Uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMPN 6 Palangka Raya yang dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar Sebelum di

ujicobakan, produk juga telah melewati beberapa kali revisi dan telah dinyatakan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi hukum bacaan Mad oleh ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media.

2. Pengembangan media belajar berbasis *Adobe Flash CS6* mata pelajaran PAI materi Hukum bacaan Mad telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi 96,33% “Sangat Layak”, ahli media 88,75% “Sangat Layak”, ahli pembelajaran 88,57% “Sangat Layak”. Tanggapan siswa berdasarkan hasil uji coba perorangan 83% “Sangat Layak”, hasil uji coba kelompok kecil adalah 85,5% “Sangat Layak”, hasil uji coba kelompok besar adalah 79% “Layak”, hasil tanggapan siswa aspek motivasi dan manfaat: yang menjawab “YA 86,76%” dan yang menjawab “TIDAK 13,24%”. Berdasarkan hasil penilaian ini, artinya media pembelajaran *Adobe Flash CS6* mata pelajaran PAI Materi Hukum Bacaan Mad layak untuk digunakan.

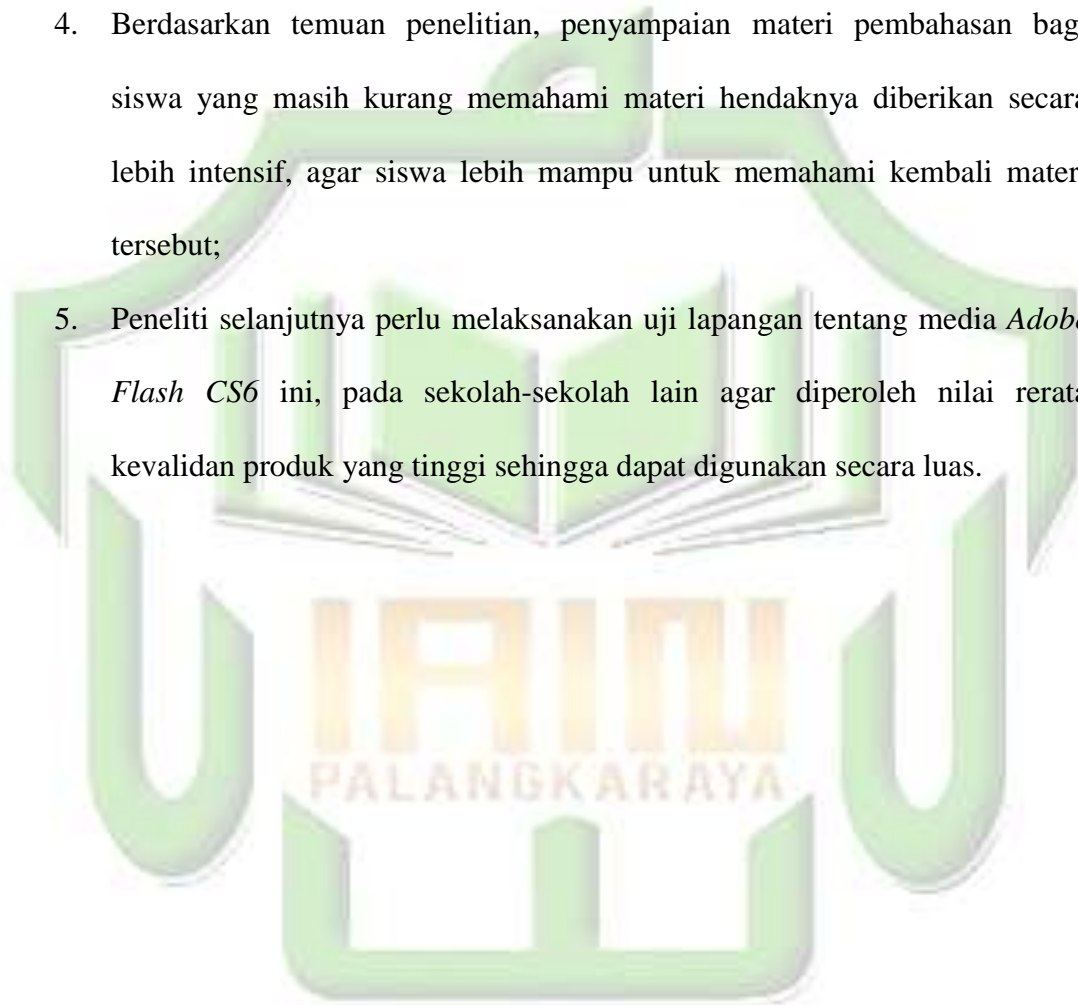
B. Saran

Produk pengembangan berupa media *Adobe Flash CS6* dapat dimanfaatkan secara maksimal sehingga perlu adanya saran yang terkait, diantaranya adalah :

1. Siswa hendaknya dapat mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *Adobe Flash CS6* dengan baik sesuai dengan arahan guru yang mengajar;
2. Guru hendaknya dapat memaksimalkan penggunaan media yang ada seperti multimedia dan LCD Proyektor dengan memanfaatkan media *Adobe Flash*

CS 6 sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran PAI khususnya materi Hukum bacaan Mad.

3. Guru hendaknya memberikan variasi dalam pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan mengembangkan media yang telah ada;
4. Berdasarkan temuan penelitian, penyampaian materi pembahasan bagi siswa yang masih kurang memahami materi hendaknya diberikan secara lebih intensif, agar siswa lebih mampu untuk memahami kembali materi tersebut;
5. Peneliti selanjutnya perlu melaksanakan uji lapangan tentang media *Adobe Flash CS6* ini, pada sekolah-sekolah lain agar diperoleh nilai rerata kevalidan produk yang tinggi sehingga dapat digunakan secara luas.





DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aziz, Amka Abdul. 2012. *Guru Profesional Berkarakter*. Klaten: Cempaka Putih.
- Al-Qur'an an terjemah. Kementerian Agama Republik Indonesia. 2017.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Faisol. 2010. *Cara Mudah Belajar Ilmu Tajwid*. Malang: UIN-MALIKA PRESS (Anggota IKAPI)
- Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institute Agama Islam Negeri Palangka Raya. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi I*. Palangka Raya.
- Feny Mega, Vistha. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hawi, Akmal. 2012. *KOMPETENSI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Jibril, A. 2011. *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Kopecky. K. 2009. *Adobe Flash Platform for Creator of Online Multimedia Educational Content. Journal of Technology and Information Education*, Volume 1. Issue 3. ISSN 1803-537 X.
- Kurniawan, Haitami Salim & Syamsul. 2012. *STUDI ILMU PENDIDIKAN ISLAM*. 2012. Jpgakarta: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mazrur. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Malang : Intimedia.

- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Rusman dkk. 2012 *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jannah, Roudahtul 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Salim, A., Astuti., Ishafit dan Moh. Toifur. 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Macromedia Flash) dengan Pendekatan Konstruktivis dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Fisika pada Konsep Gaya*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian. Pendidikan dan Penerapan MIPA. Fakultas MIPA. Universitas Negeri Yogyakarta. 14 Mei 2019 F-279.
- Sanaky, H. A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba
- Seno, Adjie. 2010. *Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukardjo. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps. UNY.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Penerbit Citra Umbara.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2015. *Al- Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashinan Mushaf Al-Qur'an.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII (Buku Siswa)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yunus, Abidin. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam konteks Kurikulum 2013*, Bandung: PT. Refika Aditama.