

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII MTs MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Segaian
Syarat Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)



Oleh:

RAHMIAH
NIM. 170 160 78

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
1442 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII MTs MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Oleh:

**RAHMIAH
NIM. 170 160 78**

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
1442 H/2021 M**

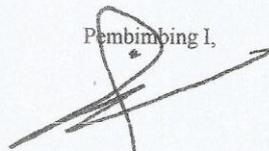
PERSETUJUAN TESIS

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII MTs MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

Ditulis Oleh : Rahmiah
NIM : 17016078
Prodi : MPAI

Dapat disetujui untuk diujikan di depan penguji Program Pascasarjana IAIN
Palangka Raya pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI).

Pembimbing I,



Dr. H. Mazrur, M. Pd
NIP. 196206081989031003

Palangka Raya, Juni 2021
Pembimbing II,



Dr. Desi Erwati, M. Ag
NIP. 197712132003122003

Mengetahui,
Direktur,



H. Normuslim, M. Ag
NIP. 19650429 199103 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
PASCASARJANA IAIN PALANGKA RAYA**

Jl. G. Obos Komplek Islamic Centre Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111
Telp. 0536-3226356 Fax. 3222105 Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://pasca.iain-palangkaraya.ac.id>

NOTA DINAS

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII MTs MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

Ditulis Oleh : Rahmiah
NIM : 17016078
Prodi : MPAI

Dapat diujikan di depan penguji Program Pascasarjana IAIN Palangka Raya pada
Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam.



Palangka Raya, Juni 2021
Direktur,

Normuslim
H. Normuslim, M. Ag
19650429 199103 1 002

PENGESAHAN TESIS

Tesis yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya**. Oleh Rahmiah NIM 17016078 Prodi Magister Pendidikan Agama Islam telah dimunaqasyahkan oleh Tim Munaqasyah Tesis Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 08 Dzulkaidah 1442 H/18 Juni 2021 M

Palangka Raya, 23 Juni 2021

Tim Penguji:

1. **Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag**
Ketua Sidang/Anggota

(.....)

2. **Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**
Penguji Utama

(.....)

3. **Dr. H. Mazrur, M.Pd**
Penguji I

(.....)

4. **Dr. Desi Erawati, M.Ag**
Penguji II/Sekretaris

(.....)

Mengetahui:

Direktur Pascasarjana,



(.....)
A. Normuslim, M. Ag
19650429 199103 1 002

ABSTRAK

Rahmiah, 2021. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang menggunakan macromedia flash 8. Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran khususnya Madrasah Tsanawiyah yang dalam kenyataannya pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga dibutuhkan sebuah inovasi baru untuk model pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan macromedia flash 8. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya dan untuk menjelaskan bagaimana efektivitas pada produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 tersebut.

Dalam penelitian pengembangan ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan prosedur pengembangan menggunakan R&D Borg dan Gall yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) uji lapangan awal, 5) revisi produk awal, 6) uji lapangan lanjut, 7) revisi produk operasional, 8) uji lapangan operasional, 9) uji lapangan akhir. Sedangkan subjek uji coba terdiri atas ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan peserta didik kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) menghasilkan produk media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya, (2) produk pengembangan ini telah terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan penilaian guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sebesar 94 (sangat baik), tanggapan peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya pada uji coba individu sebesar 89 (baik), kelompok kecil sebesar 90 (sangat baik) dan kelompok besar 91 (sangat baik). Adanya peningkatan hasil belajar sebesar 24 % hal ini didasarkan dari hasil pre-test dan post-test dengan jumlah skor 2140 – 2660 . merujuk pada hasil uji beda sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pre-test dan post-test setelah menggunakan media pembelajaran dengan macromedia flash 8. Dari hasil tersebut, hasil pengembangan dapat dikatakan sudah memenuhi unsur kebutuhan pembelajaran, khususnya pada media pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, macromedia flash 8

ABSTRACT

Rahmiah, 2021. Learning Media Development using Macromedia Flash 8 in Al-Qur'an *Hadist* Learning on Seventh Grade Students at MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Learning media development using Macromedia Flash 8 in Al-Qur'an *Hadist* learning on Seventh Grade students at Mts Muslimat NU Palangka Raya based on reality that still not available Al-Qur'an *Hadist* learning media that use Macromedia Flash 8. This research result be intended to fulfill learning media need especially *Madrasah Tsanawiyah* that in reality the learning still conventional, so need a new innovation for learning model which applied using Macromedia Flash 8. This research objectives were to described how was learning media development using Macromedia Flash 8 in Al-Qur'an *Hadist* learning on seventh grade students at MTs Muslimat NU Palangka Raya and to described how was the effectiveness on learning media development product using Macromedia Flash 8.

This development research used ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model and development procedure used R&D Borg and Gall were : 1) early research and collecting, 2)planning, 3) product development, 4) Early field test, 5) early product revision, 6) advance field test, 7) operational product revision, 8) operational field test, 9) final field test. While try out subjects were material expert, media expert, Al-Qur'an *Hadist* subject teacher and seventh grade students at MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Development research result were (1) Produced learning media product used Macromedia Flash 8 in Al-qur'an *Hadist* learning on seventh grade students at MTs Muslimat NU , (2) This development product has been proven effective to increase students learning outcome which based on on result questionnaire that got evaluation response from Al-Qur'an *Hadist* subject teacher in the amount 94 (very good), response from seventh grade students on individual try out in the amount 89 (good), small group in the amount 90 (very good) and big gropu in the amount 91 (very good). There was an increase learning outcome in the amount 24% this thing based on pre-test and post test result with total score 2140-2660. Make reference on result test the different in the amount $0.000 < 0.05$ so there was different significant between pre-test and post-test average score after used learning media with Macromedia Flash 8. From that result, development result can be said already fulfill learning need element, especially on learning media.

Key Words : Development, Learning Media, Macromedia Flash 8.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur hanya untuk Allah SWT, Tuhan sekalian alam, Tuhan yang telah menciptakan dan memelihara ciptaan-Nya dengan sempurna. Shalawat dan salam semoga senantiasa terhatur atas baginda Muhammad SAW dan seluruh keluarga, sahabat dan umat beliau sampai akhir zaman nanti.

Peneliti bersyukur kepada Allah SWT, karena telah dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadist Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya”.

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini. Peneliti menyadari bahwa selesainya tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Khairil Anwar, M.Ag., selaku Rektot IAIN Palangka Raya yang telah memfasilitasi kepada peneliti selama menempuh pendidikan di IAIN Palangka Raya.
2. Bapak Dr. H. Normuslim, M. Ag., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Palangka Raya yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di IAIN Palangka Raya.
3. Ibu Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag., selaku Ketua Prodi MPAI IAIN Palangka Raya yang telah memberikan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di IAIN Palangka Raya.

4. Bapak Dr. H. Mazrur M.Pd., selaku pembimbing I, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam penulisan tesis ini.
5. Ibu Dr. Desi Erawati, M.Ag., selaku pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam penulisan tesis ini.
6. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd validator ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media pembelajaran.
7. Bapak M. Sehan, S.Pd validator ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media pembelajaran.
8. Seluruh dosen Program Pascasarjana IAIN Palangka Raya dan juga dosen lainnya yang telah banyak memberikan ilmu kepada peneliti, baik pada waktu perkuliahan maupun pada saat penyelesaian tesis ini.
9. Ibu Titin Kartika A, M.Pd, selaku Kepala Sekolah MTs Muslimat NU Palangka Raya yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti di MA Muslimat NU Palangka Raya.
10. Seluruh guru dan staf tata usaha serta peserta didik MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah ikut membantu dalam menyusun dan mengumpulkan data dalam penelitian ini. Tanpa bantuan teman-teman semua tidak mungkin penelitian bisa diselesaikan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pengembangan MTs Muslimat NU Palangka

Raya dan dunia Islam. Peneliti juga menyampaikan permohonan maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam penyusun tesis ini.

Palangka Raya, Juni 2021

Rahmiah



PERNYATAAN ORISINALITÁS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadist Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya” adalah benar karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Jika dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran maka saya siapa menanggung resiko atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.



Palangka Raya, Juni 2021
Yang Membuat pernyataan,

Rahmiah
RAHMIAH
NIM. 17016078

MOTTO

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ

Artinya: Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?
(Q.S. Ar-rahman: 16)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi di IAIN Palangka Raya yang tercinta. Sholawat dan salam selalu dipersembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah memberikan cintanya, sehingga dengan segala ketulusan hati kupersembahkan karya kecil ini untuk:

1. Suamiku tercinta (Ahmad Taufik Rahman) yang senantiasa menemaniku dalam suka maupun duka yang rela meluangkan waktunya hanya untuk memberiku semangat dalam menyelesaikan studi ini.
2. Buah hati dan belahan jiwaku terkasih (Zhafran Farid Qalbi) yang telah memberiku kekuatan yang dahsyad melalui tatapan lembut dan gengaman tangannya ketika letihku datang mendera.
3. Kedua orang tuaku (Drs. H. Lukmanul Hakim dan Dra. H. Rahmawati) sebagai wujud pengabdianku atas segala jasa dan pengorbanan yang kalian limpahkan, atas kasih sayang dan restu yang kalian berikan.
4. Guru- guruku yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tiada tara sejak usia belia dan dengan kebersahaannya memberikanku rasa aman dan nyaman dalam berjuang
5. Sahabat- sahabat terbaikku yang selalu siap menyediakan waktunya untuk mengangkatku dari keterpurukan hati ketika lelah dalam melangkah.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa	Ś	Es(dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	Koma terbalik
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah Ditulis Rangkap

متعدين	Ditulis	Muta'qqidain
عدة	Ditulis	'iddah

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هية	Ditulis	hibbah
جزية	Ditulis	jizyah

(Keterangan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرمة الأولياء	Ditulis	Karamah al-aulyā
---------------	---------	------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah atau dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakātul fitri
------------	---------	---------------

D. Vokal Pendek

–	Fathah	Ditulis	A
–	Kasrah	Ditulis	I
–	Dammah	Ditulis	U

E. Vokal Panjang

Fathah + alif	Ditulis	A
جاهلية	Ditulis	Jahiliyyah
Fathah + ya' mati	Ditulis	Ā
يسعى	Ditulis	yas 'a
Kasrah + ya' mati	Ditulis	ī
كريم	Ditulis	kar ī m
Dammah + wawu mati	Ditulis	Ū
فروض	Ditulis	Furūd

F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
بينكم	Ditulis	Bainakum
Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
قول	Ditulis	Qaulun

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أنتم أعدت لأن شكرتم	Ditulis Ditulis Ditulis	<i>A'antum</i> <i>U'iddat</i> <i>La'in syakartum</i>
---------------------------	-------------------------------	--

H. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن القياس	Ditulis Ditulis	<i>Al-Qur'ān</i> <i>Al-Qiyās</i>
------------------	--------------------	-------------------------------------

- b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan hurufnya.

xvi

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Persetujuan Tesis.....	iii
Nota Dinas	iv
Pengesahan Tesis	v
Abstrak	vi
Abstrak Inggris	vii
Kata Pengantar	viii
Pernyataan Orisinalitas.....	xi
Motto	xii
Persembahan	xiii
Pedoman Translite Arab-Latin.....	xiv
Daftar Isi.....	xv
Daftar Tabel	xix
Daftar Gambar.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah	15
H. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Pengembangan	18
B. Konsep Dasar Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	18
2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran	18
3. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran	20
C. Multimedia Interaktif	
1. Pengertian Multimedia Interaktif	22
2. Komponen Multimedia Interaktif	26
D. Macromedia Flash 8	

1. Sejarah Perkembangan Flash	31
2. Pengenal Macromedia Flash 8	
3. Komponen – Komponen Macromedia Flash 8	
4. Aspek-aspek yang dinilai dalam media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8	38
E. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah 40	
F. Orientasi Penelitian	44

xvii

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	46
B. Prosedur Pengembangan	50
C. Uji Coba Produk	59
1. Desain Uji Coba.....	59
2. Subjek Coba.....	61
3. Jenis Data.....	62
4. Instrumen Pengumpulan Data	62
5. Teknik Analisis Data	70

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba	75
B. Analisis Data	110
C. Revisi Produk	135

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	148
B. Saran Pemanfaatan, Diseminsasi dan Pengembangan Produk lebih Lanjut	152

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN 1 LINGKUNGAN SEKOLAH

LAMPIRAN 2 DAFTAR TERJEMAH

LAMPIRAN 3 PEDOMAN WAWANCARA

LAMPIRAN 4 STORY BOARD

LAMPIRAN 5 FLOW CHART

LAMPIRAN 6 IDENTITAS SUBJEK VALIDATOR AHLI

LAMPIRAN 7 NAMA PESERTA DIDIK

LAMPIRAN 8 DATA UJI COBA PERORANGAN/INDIVIDU

LAMPIRAN 9 DATA UJI COBA KELOMPOK KECIL

LAMPIRAN 10 DATA UJI COBA KELOMPOK BESAR

LAMPIRAN 11 FOTO SAAT PENELITIAN

LAMPIRAN 12 LEMBAR EVALUASI (ANGKET)

LAMPIRAN 13 SURAT-SURAT

LAMPIRAN 14 RIWAYAT HIDUP

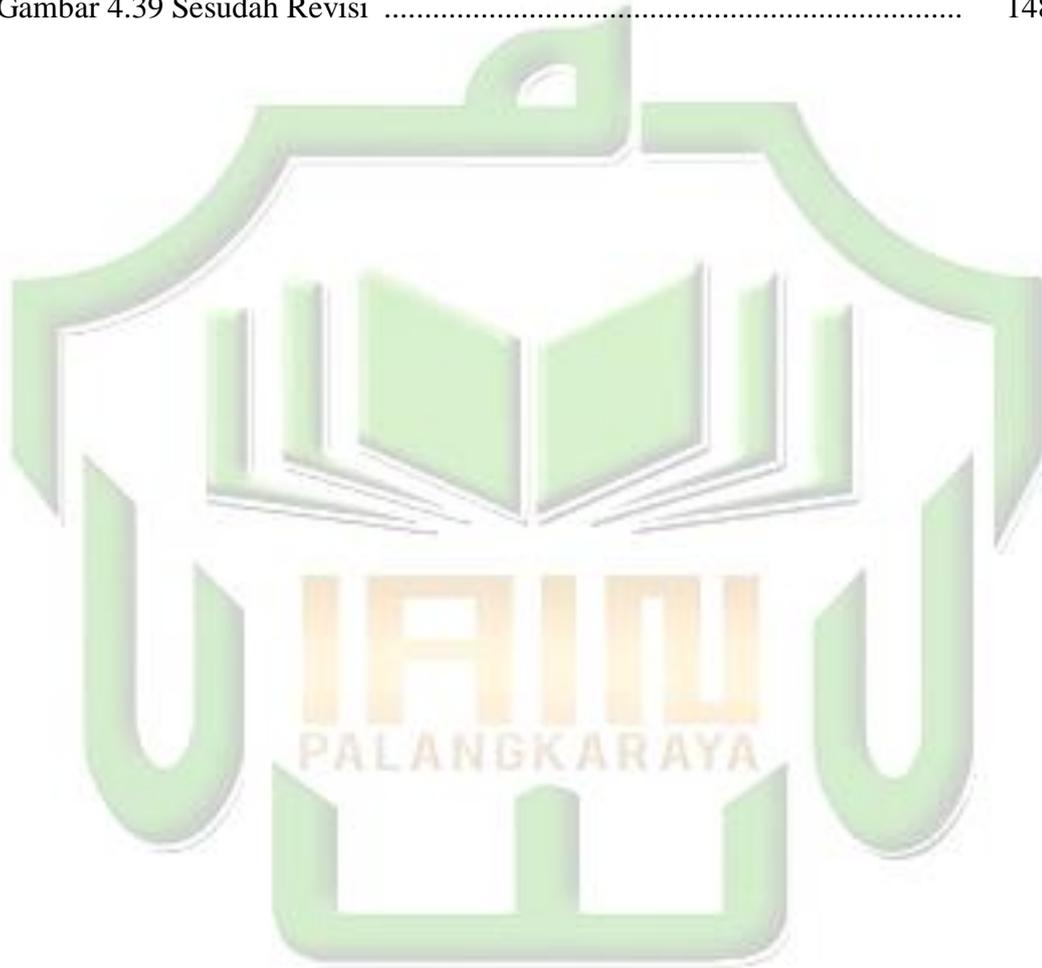
DAFTAR TABEL

		xviii	Hal
Tabel	2.1 Nama-Nama Toolbox Dalam	ia Flash 8	36
Tabel	3.1 Pedoman dan Kriteria Skoring	68
Tabel	3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media	69
Tabel	3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi	70
Tabel	3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk guru	71
Tabel	3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk peserta didik	72
Tabel	3.6 Kriteria Konversi Nilai	75
Tabel	4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	82
Tabel	4.2 Indikator	84
Tabel	4.3 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Isi oleh Ahli Materi Tahap I	93
Tabel	4.4 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I	94
Tabel	4.5 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Isi oleh Ahli Materi Tahap II	95
Tabel	4.6 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap II	96
Tabel	4.7 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Pemrograman oleh Ahli media Tahap I	98
Tabel	4.8 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli media Tahap I	99
Tabel	4.9 Masukan Ahli Media	100
Tabel	4.10 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Pemrograman oleh Ahli media Tahap II	102
Tabel	4.11 Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli media Tahap II	103
Tabel	4.12 Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran	105
Tabel	4.13 Nama Peserta Didik Uji Coba Individu	107
Tabel	4.14 Data Hasil Penilaian Aspek Materi Pada Uji Coba individu	107
Tabel	4.15 Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	108
Tabel	4.16 Data Hasil Penilaian Aspek Materi Pada Uji Coba Kelompok Kecil	109
Tabel	4.17 Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar	109
Tabel	4.18 Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan Pada Uji Coba Kelompok Besar	110
Tabel	4.19 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I	113
Tabel	4.20 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I	118
Tabel	4.21 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	120
Tabel	4.22 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	122
Tabel	4.23 Masukan Ahli Media	122
Tabel	4.24 Hasil Uji Coba Lapangan	129
Tabel	4.25 Hasil Uji Coba Statistik	130

DAFTAR ISI
xix

	Hal
Gambar 2.1 Tampilan Awal Macromedia Flash 8	35
Gambar 2.2 Area Kerja Macromedia Flash 8	35
Gambar 2.3 Tampilan Timeline	36
Gambar 2.4 Tampilan Color Mixer	38
Gambar 2.5 Tampilan Color Swatches	38
Gambar 2.6 Tampilan Action Frame	40
Gambar 2.7 Tampilan Properties	40
Gambar 2.8 Tampilan Components	40
Gambar 4.1 Intro	87
Gambar 4.2 Menu Utama	87
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan	88
Gambar 4.4 Kompetensi Inti	89
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar	89
Gambar 4.6 Indikator	89
Gambar 4.5 Motivasi	90
Gambar 4.7 Video	90
Gambar 4.8 Materi	91
Gambar 4.9 Quis	91
Gambar 4.10 Profil	92
Gambar 4.11 Sebelum Revisi	115
Gambar 4.12 Sesudah Revisi	116
Gambar 4.13 Sebelum Revisi	116
Gambar 4.14 Sesudah Revisi	117
Gambar 4.15 Sebelum Revisi	137
Gambar 4.17 Sesudah Revisi	138
Gambar 4.18 Sebelum Revisi	139
Gambar 4.19 Sesudah Revisi	139
Gambar 4.20 Sebelum Revisi	140
Gambar 4.21 Sesudah Revisi	140
Gambar 4.22 Sebelum Revisi	141
Gambar 4.23 Sesudah Revisi	141
Gambar 4.24 Sebelum Revisi	142
Gambar 4.25 Sesudah Revisi	142
Gambar 4.26 Sebelum Revisi	143
Gambar 4.27 Sesudah Revisi	143
Gambar 4.28 Sebelum Revisi	144

Gambar 4.29 Sesudah Revisi	144
Gambar 4.30 Sebelum Revisi	
Gambar 4.31 Sesudah Revisi	
Gambar 4.32 Sebelum Revisi	
Gambar 4.33 Sesudah Revisi	146
Gambar 4.34 Sebelum Revisi	146
Gambar 4.35 Sesudah Revisi	147
Gambar 4.36 Sebelum Revisi	147
Gambar 4.37 Sesudah Revisi xx	147
Gambar 4.38 Sebelum Revisi	148
Gambar 4.39 Sesudah Revisi	148



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti sederhana sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti “bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.”¹ Pendidikan juga diartikan sebagai “usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.”²

Sebagaimana dirumuskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, pada Pasal 1 ayat (1) yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”³

Rumusan tujuan pendidikan nasional tersebut terdapat satu titik tekan yang sangat penting menjadi perhatian, yakni ditetapkannya keimanan dan ketakwaan bagi terbentuknya manusia yang cerdas dan utuh. Hal ini tentunya

1. ¹ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003, h.

² Sudirman, dkk, *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992, h. 4.

³ Republik Indonesia, Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003, BAB I, Ketentuan Umum Pasal I, Yogyakarta: Media Wacana, 2003, h. 7.

berimplikasi pada semakin pentingnya peran pendidikan agama, termasuk Al-Qur'an Hadis, dalam sistem pendidikan nasional.

Struktur kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab dan kurikulum Madrasah meliputi: Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Bahasa Arab. Masing-masing mata pelajaran tersebut pada dasarnya saling terkait dan melengkapi Al-Qur'an Hadis merupakan sumber utama ajaran Islam, dalam arti keduanya merupakan sumber akidah akhlak, syari'ah/fikih (ibadah, muamalah), sehingga kajiannya berada di setiap unsur tersebut. Karakteristik Al-Qur'an hadis yaitu menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Dalam proses pembelajaran semua mata pelajaran termasuk Al-Qur'an hadits tentunya memerlukan berbagai macam kegiatan belajar mengajar yang membuat kondisi kelas menjadi efektif dan efisien, khususnya untuk para peserta didik agar dapat memahami secara maksimal. Kegiatan belajar mengajar tersebut salah satunya dapat dengan menggunakan media pembelajaran.

Guru merupakan pelaksana pendidikan dan pengajaran yang secara formal mentransfer berbagai pengetahuan kepada peserta didik dan juga sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penyampaian materi pelajaran sangat tergantung kepada kelancaran interaksi komunikasi

⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor. 912 Tahun 2013, Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.

antara guru dengan peserta didik. Dalam proses interaksi komunikasi atau penerimaan informasi itulah sering terjadi kesalahpahaman, sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan efisien. Hal ini bisa disebabkan verbalisme dan monoton, kurangnya minat peserta didik, ketidaksiapan guru dan peserta didik, kurangnya media dan sebagainya.

Salah satu upaya guru untuk mengatasi hambatan yang berasal dari bahan pelajaran dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran dapat mempermudah penjelasan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat memberikan variasi dalam mengajar bahkan juga dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran. Cara-cara mengajarkan materi Al-Qur'an hadis secara tradisional dengan menitik beratkan kepada metode ceramah tampaknya tidak memadai lagi, sebab para peserta didik telah mulai kritis. Metode ceramah murni hanya efektif untuk sekitar 15 menit pertama. Untuk selanjutnya daya serap peserta didik terhadap ceramah mulai menurun. Untuk melibatkan sebanyak mungkin alat indra peserta didik dalam proses pembelajaran maka metode ceramah itu perlu divariasikan dengan media, sehingga tujuan pendidikan agama Islam khususnya Al-Qur'an hadis benar-benar aplikatif muncul ke permukaan dalam suasana pembelajaran.⁵

Media pembelajaran menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

⁵ W Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002, h. 142.

Contoh dari media pembelajaran antara lain media audio, video, buku teks, modul, multimedia dan lain-lain.⁶

Sejalan dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif berbasis komputer lewat jaringan internet. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi menuntut pergeseran pembelajaran berparadigma konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi (*education based technology*). Dalam pembelajaran konvensional, sumber utama pengetahuan adalah guru. Guru dianggap serba tahu atas semua pengetahuan dan peserta didik adalah individu yang tidak tahu apa-apa. Oemar Hamalik mengatakan bahwa peserta didik adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan. Sehingga, apa yang dikatakan oleh guru adalah benar adanya.⁷ Sedangkan dalam pembelajaran berbasis teknologi, guru bukanlah sumber utama pengetahuan. Sekarang ini, peserta didik dapat dengan mudah mengakses ilmu pengetahuan dari media internet ataupun media teknologi yang lain⁸.

Seiring perkembangan jaman, berbagai media pembelajaran yang canggih dan modern diciptakan oleh para ahli. Media pembelajaran tersebut banyak yang berbasis teknologi salah satunya ialah multimedia interaktif. Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, animasi, suara dan video. Rangkaian media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, h. 4.

⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013, h. 7.

⁸ Zainal Arifin, Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Yogyakarta: Skrita Media Creative, 2012, h. V.

yang akan menciptakan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi tidak sekedar dilihat, akan tetapi juga dapat untuk didengar, serta dapat membangkitkan selera karena menggunakan gambar dan animasi yang memiliki seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Penelitian Edward, Williams, dan Roderick mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia pada kelompok eksperimen memberikan hasil yang lebih baik dengan tingkat signifikan 0,5 dibanding kelompok control yang menggunakan media tradisional dalam proses pembelajaran yang ditetapkan.⁹ Hal ini juga didukung dengan konsep Vernom A, Magnesen dalam munir menyatakan kita belajar, “10% dari apa yang dibaca; 20% dari apa yang di dengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan dengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan.” Berpijak kepada konsep Vernom, maka pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audiovisual akan meningkatkan kemampuan belajar sebesar 50% daripada tanpa mempergunakan media.¹⁰

Multimedia interaktif merupakan media yang dapat mencakup perbedaan karakteristik dan gaya belajar peserta didik karena multimedia interaktif memuat beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Multimedia interaktif dapat dijadikan media belajar mandiri untuk peserta didik tanpa bantuan guru, namun dapat pula digunakan dalam proses

⁹ M. Ramli, *Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume II No. 19 April 2013, h. 59.

¹⁰ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013, h. 142.

pembelajaran dikelas. Dengan jenisnya yang multifungsi dapat pula disesuaikan dengan berbagai metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Multimedia interaktif yang akan dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8*. Keunggulan media ini memiliki fitur dan karakter yang dapat meningkatkan minat, menyenangkan dan memudahkan peserta didik untuk belajar. Sekarang banyak sekolah yang sedang menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pengembangan metode dalam pembelajaran. Seperti halnya yang sedang berlangsung di MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan pengawas di tingkat MTs swasta bahwasanya MTs Muslimat NU Palangka Raya adalah MTs yang selalu berkembang terutama dalam media, dibandingkan dengan sekolah lain MTs Muslimat NU menggunakan Ppower point.¹¹

MTs Muslimat NU Palangka Raya didirikan pada tahun 1994 adalah salah satu sekolah swasta yang bernaung di bawah Kementerian Agama dan merupakan sekolah lanjutan setingkat dengan SLTP yang berlandaskan Agama Islam. Kurikulumnya pun mengajarkan pendidikan umum dan pendidikan Agama. Masalah pendidikan agama Islam terutama mata pelajaran Al-Qur'an hadis perlu mendapat perhatian yang lebih intensif, mengingat betapa pentingnya materi Al-Qur'an hadis untuk dipahami peserta didik. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan agama Islam terutama

¹¹ Wawancara dengan pengawas tanggal 26 Januari 2019.

Al-Qur'an hadis sebagai suatu mata pelajaran yang wajib dipelajari anak sekolah.¹²

Permasalahan yang sering terjadi adalah peserta didik sulit menerima pelajaran karena tidak tertarik dengan materi dan guru yang menerangkan, hal ini menjadi evaluasi guru dalam mengajar. Diantara kejenuhan yang dialami peserta didik adalah tidak adanya suatu inovasi pembelajaran yang menarik perhatian mereka, sebagian peserta didik beranggapan pelajaran agama melulu pada pembelajaran yang bersifat hafalan saja. Sedangkan untuk peserta didik terutama dengan gaya belajar visual maupun kinestetik, mereka mendapatkan masalah yang cukup serius karena antara tuntutan dan ketertarikan belajar peserta didik yang tidak berimbang.

Sesuai dengan penelitian Lindstrom dalam Munir yang menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan, diharapkan dengan multimedia pembelajaran interaktif, peserta didik dapat melihat, mendengar dan melakukan aktivitas belajarnya. Sehingga 75% materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik.¹³

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru AL-Qur'an Hadis di dapatkan data siswa kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya pada Tahun 2020/2021 semester ganjil diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas

¹²Departemen Agama RI, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama. Proyek Pembinaan Pendidikan Agama, 1985, h. 92.

¹³ Munir, *Multimedia Konsep....*, Op. Cit, h. 111.

VIIA sebanyak 28 orang terdiri dari 19 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Untuk peserta didik kelas VIIB sebanyak 28 orang terdiri dari 15 perempuan dan 13 laki-laki. Untuk kelas VIIC sebanyak 28 orang terdiri dari 14 perempuan dan 14 laki-laki. Untuk peserta didik kelas VIID sebanyak 28 orang terdiri dari 15 perempuan dan 13 laki-laki. Untuk peserta didik kelas VIIE sebanyak 27 orang terdiri dari 14 perempuan dan 13 laki-laki.¹⁴

Berdasarkan observasi awal di MTs Muslimat NU Palangka Raya yang menyatakan bahwa media pembelajaran hanya terbatas dari penjelasan guru, buku mata pelajaran dan menggunakan media hanya sesekali. Beberapa peserta didik masih tidak dapat mengikuti arah pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dan keefektifan proses belajar dan pembelajaran Al-Qur'an hadis kurang menarik perhatian peserta didik itu sendiri. Karakter peserta didik yang berbeda, ada yang senang dijelaskan, ada yang senang melihat, mendengarkan, bahkan ada yang senang melihat dan mendengarkan secara bersamaan¹⁵ Sehingga peneliti merasa perlu dilakukan inovasi agar pembelajaran tersebut menjadi menarik dan peserta didik menjadi lebih mudah menerima materi yang diajarkan. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dan sesuai untuk membangkitkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga tidak lagi pasif selama dalam proses pembelajaran. Media tersebut bisa berbentuk seperti multimedia interaktif menggunakan *macromedia flash 8*. Peneliti memilih media aplikasi ini karena melibatkan beberapa jenis media dan

¹⁴ Wawancara dengan RI di Palangka Raya Tanggal 14 Januari 2019 pukul 09.30 WIB.

¹⁵ Observasi di MTs Muslimat NU Palangka Raya tanggal 14 Januari 2019 pukul 09.30 WIB.

peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, gambar, audio, dan animasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan mampu berkonsentrasi pada pelajaran.

Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 ini pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dalam materi toleransi. Hal ini dikarenakan mata pelajaran tersebut adalah salah satu pelajaran yang membosankan.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat beberapa permasalahan yang ada, maka sangat dimungkinkan untuk dikembangkannya *macromedia flash 8* di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Kombinasi beberapa unsur media dalam multimedia interaktif dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Pemilihan media ini juga didukung dengan sarana pembelajaran yang memadai, seperti Audio Player, Televisi, laboratorium komputer, OHP, VCD, LCD Proyektor, whiteboard dan lain-lain. Fenomena seperti inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengadakan penelitian dalam judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA DIDIK KELAS VII MTs MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis pada peserta didik kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *macromedia flash 8* dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis pada peserta didik kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis pada peserta didik kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya.
2. Untuk mendeskripsikan dan mengukur keefektifan penggunaan *macromedia flash 8* dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis pada peserta didik kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an hadis yang dikembangkan dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk berupa multimedia interaktif terdiri dari CD dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8*, program ini digunakan untuk menyampaikan materi dan pembuatan soal-soal yang bersifat interaktif dengan skor jawaban.
2. Isi program pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash 8* yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator mata pelajaran Al-Qur'an hadis dan petunjuk pengguna yaitu bisa digunakan secara mandiri maupun berkelompok.
3. Produk aplikasi *macromedia flash 8* terdiri dari beberapa unsur media yaitu meliputi teks, gambar, animasi, suara dan video yang dikombinasikan untuk menjelaskan konsep materi.
4. Penyajian media ini dilengkapi dengan buku petunjuk pengguna.
5. Produk aplikasi *macromedia flash 8* ini memuat komposisi halaman sebagai berikut:
 - a. Halaman muka, terdiri dari judul dan menu intro.
 - b. Halaman utama/menu utama, terdapat menu petunjuk pengguna, KI-KD, peta konsep, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi dan profil pengembang.
 - c. Halaman luaran, terdapat tombol keluar pada tiap menu.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya adanya penelitian pengembangan ini adalah untuk memperbaharui media-media pembelajaran yang selama ini digunakan dan

tentunya untuk menyadarkan para guru, bahwasanya sangat penting untuk menerapkan media di dalam proses pembelajaran. Karena melalui media proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran, terlebih pada media pembelajaran yang memungkinkan untuk peningkatan motivasi dan peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu dirancang, direncanakan dan dipilih dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik tentunya tidak dapat berlangsung secara spontanitas.

Alasan dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash 8* ini berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Al-Qur'an hadis selama ini media hanya terbatas dari penjelasan guru, buku mata pelajaran dan menggunakan power point hanya sesekali. Beberapa peserta didik masih tidak dapat mengikuti arah pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dan keefektifan proses belajar dan pembelajaran Al-Qur'an hadis kurang menarik perhatian peserta didik itu sendiri.

Beberapa kesulitan dan hambatan yang dihadapi guru adalah belum adanya contoh langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, keterbatasan waktu, kepadatan agenda kegiatan lainnya, dan kesulitan menyediakan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 ini diharapkan pembelajaran pada mata pelajaran agama khususnya Al-Qur'an hadis ini lebih praktis, variatif, kreatif dan dapat menarik minat serta motivasi peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran fiqih baik secara kelompok atau mandiri. Diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran PAI khususnya Al-Qur'an hadis, pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar peserta didik sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai. Lebih dari itu, dengan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 ini dapat membantu peserta didik mengerti, memahami serta mengamalkan apa yang telah di pelajari. Untuk itu diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran ini agar mengetahui efektivitas di dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* untuk mata pelajaran fiqih ini ialah sebagai berikut:

1. Setelah menggunakan *macromedia flash 8*, peserta didik kelas VII MTs muslimat NU Palangka Raya dapat lebih konsentrasi pada saat proses pembelajaran Al-Qur'an hadis karena menggunakan *macromedia flash 8* mampu menarik perhatian peserta didik, sebab *macromedia flash 8*

merupakan media pembelajaran yang memadukan teks, animasi, gambar dan audio.

2. Setelah dikembangkannya *macromedia flash 8* pelajaran Al-Qur'an hadis menjadi lebih bervariasi karena semula hanya buku teks dan penjelasan dari guru serta penggunaan media pembelajaran hanya sesekali sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan memperkokoh daya ingat.
3. Fasilitas sarana pembelajaran berupa laboratorium komputer dapat digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran Al-Qur'an hadis.
4. *Macromedia flash 8* ini dikemas secara sederhana dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun peserta didik berada maupun secara berkelompok di dalam kelas.
5. Apabila media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash 8* telah diuji coba terbukti efektif mampu meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka hasil pengembangan ini dapat dipakai oleh guru Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran Al-Qur'an hadis dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan ini hanya menghasilkan satu media pembelajaran berupa produk dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran Al-Qur'an hadis kelas VII MTs Musliamt NU Palangka Raya.
2. Hasil belajar pada subjek uji coba kelompok lapangan hanya mengambil sampel materi sikap toleransiku mewujudkan kedamaian.

3. Hanya di MTs Muslimat NU Palangka Raya dan atau dengan karakteristik peserta didik yang sama dengan masalah.
4. Batasan pada model pengembangan menggunakan ADDIE dan prosedur pengembangan menggunakan Borg dan Gall.

G. Definisi Isltilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya dan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih efektif dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses dimana peneliti membuat suatu media dimana hal ini adalah media pendidikan. Proses yang dilakukan adalah untuk membuat suatu media semenarik mungkin sehingga peserta didik merasa nyaman ketika belajar. Kemudian mengembangkan media peneliti tidak asal begitu saja karena harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

2. Macromedia Flash 8

Macromedia flash 8 merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentase, publikasi atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan saran interaksi dengan penggunaannya. Proyek yang dibangun mengguna macromedia flash 8 bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video atau efek-efek lainnya.

Macromedia flash 8 juga merupakan salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan flash dibandingkan dengan program yang lainnya adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil.

3. Pembelajaran Al-Qur'an hadis

Mata pelajaran Al-Qur'an hadis adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di Madrasah, mulai dari Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah yang membahas tentang penjelasan dan pemahaman kandungan ayat Al-Qur'an maupun hadis nabi sebagai pedoman hidup bagi umat manusia.

H. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan ini maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yakni sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan serta sistematika penelitian.

Bab II Kajian pustaka yang meliputi konsep dasar media pembelajaran, Multimedia Interaktif, *macromedia flash 8* dan pembelajaran Al-Qur'an hadis di MTs.

Bab III Metode Penelitian berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk meliputi: desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV hasil pengembangan, berisikan penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

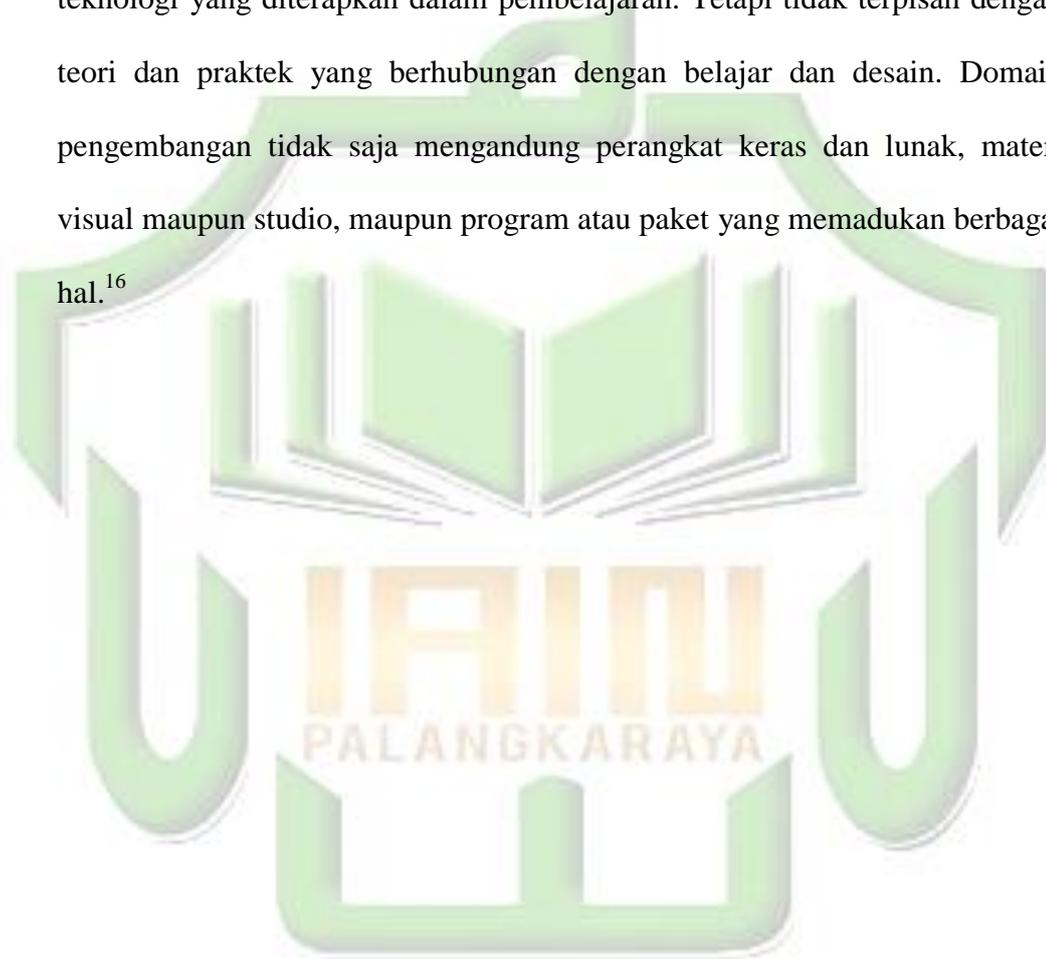
Bab V kajian dan saran, berisikan kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, diseminasi serta pengembangan produk lebih lanjut. Sedangkan bagian akhir berisi daftar pustaka serta lampiran-lampiran.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam 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.¹⁶



¹⁶ Mazrur, *Teknologi Pembelajaran*, Malang: Intimedia, 2011, h. 26.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, pembuatan dan mengembangkan.³¹

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman dkk, desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) perumusan tujuan pembelajaran, (3) perumusan butir-butir materi, (4) penyusunan instrument evaluasi, (5) penyusunan naskah media, (6) melakukan uji coba produk.³²

B. Konsep Dasar Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara (وسلئلم) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

³¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989, h. 414.

³² Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok: Rajawali Pers, 2012, h. 100.

mengandung materi instruksional di lingkungan pebelajar yang dapat merangsang pebelajar untuk belajar.³³



³³ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009, h. 1-2.

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Gerlach dan Ely misalnya, memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi dengan berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap wujud media adalah alat grafis, foto grafis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁰

2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah difahami.²¹

Di dalam proses belajar mengajar penggunaan media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai

²⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: PT. UIN Malang Press, 2009, h. 26.

²¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, h. 1

penyalur pesan. Selain itu juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan rasa motivasi dan rangsangan serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan, data dan memadatkan informasi.²²

Levied and Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah media visual dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut. Fungsi afektif yaitu media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Sedangkan dalam fungsi kompensatoris adalah media visual dapat mengkomodasi siswa lemah dalam menerima pembelajaran.²³

Melengkapi pendapat di atas, Hafni menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media Audio-visual bukan saja sekedar penyalur pesan, melainkan juga membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar. Selain memperjelas dan mempermudah, media juga dapat membantu pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik

²² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,h. 29.

²³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,h. 30.

menjadi lebih menarik. Sehingga dapat memitivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Disamping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Sehingga menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para guru.²⁴

Seorang guru dapat memotivasi peserta didik agar dapat membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri peserta didik. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami isi peajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.

3. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam mengklasifikasi media pembelajaran, beberapa ahli meberikan pandangan yang berbeda. Hal ini terlihat dari beberapa pendapat sebagai berikut: *Pertama*, menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 yaitu alat-alat visual yang dapat

²⁴ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran....* h. 31.

dilihat, alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar, alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, dan dramatisasi.²⁵

Kedua, Rudi Bretz mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 8 jenis, yaitu media audiovisual gerak, media audiovisual diam, audio semi gerak, visual gerak, visual diam, semi gerak audi, dan media cetak.²⁶

Ketiga, menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas 8 kelompok, yaitu: benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi. Dari ketiga pendapat tersebut bahwa pengklasifikasian media pembelajaran lebih didasarkan pada indra yang terlihat.

Jika dilihat dari segi intensitasnya, maka indera yang paling banyak membantu manusia dalam memperoleh pengetahuan adalah indera pengengaran dan penglihatan. Media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran disebut audio, sedangkan media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan disebut media visual. Dan media yang melibatkan keduanya dalam satu proses pembelajaran disebut sebagai media audio visual.

Namun jika dalam proses pembelajaran tersebut melibatkan banyak indera maka demikian dinamakan multimedia. Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan indera ini lebih disebabkan pada pemahaman

²⁵ Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran*, Bandung: Penerbit Alimni, 1985, h. 63

²⁶ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputra Pers, 2002, h. 27.

bahwa pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*).²⁷

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknik tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.²⁸

C. Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

²⁷ Aminuddin Rasyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Uhamka Press, 2003, h. 116.

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, Op. Cit, h. 75-76.

Secara etimologi multimedia berasal dari kata “*multi*” (Bahasa Latin, *nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam), dan “*medium*” (Bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu). Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi, subjek multimedia adalah informasi yang bisa dipresentasikan kepada manusia. Secara sederhana presentasi informasi itu sering dikategorikan sebagai ilmu pengetahuan.²⁹

Menurut Warsita, multimedia merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Dengan kata lain, komputer multimedia adalah sebuah komputer yang dilengkapi dengan perangkat lunak sehingga memungkinkan data berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video dapat dikelola.³⁰

Multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya.³¹

²⁹Niken Ariani dan Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Prospektif*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010, h. 1

³⁰Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, h. 36.

³¹Winarno, dkk, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*, Genius Prima Media, 2009, h. 8.

Menurut Rayandra Asyhar, bahan ajar multimedia dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia yang dituangkan dalam bentuk CD/DVD interaktif yang dilengkapi dengan kuis untuk latihan.

Menurut Niken Ariyani dan Hariyanto, multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

- 1) Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.
- 2) Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.³²

Azhar Arsyad menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan lebih dari satu media, media ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video.

Jacobs dalam Munir mengatakan bahwa interaktif menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna. Interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa dua arah atau lebih apabila dibantu media lain.

³²Niken Ariyani dan Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Prospektif*, op. cit, h. 25.

Menurut Rob Philip yang dikutip oleh Anisa Anindra:

“The term multimedia is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The multimedia component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation, and video; some or all of which are organized in to some coherence program, the interactive component refers to the processor of empowering the user to control the environment usually by computer”.

Berdasarkan pernyataan Rob Philip, dapat dikemukakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu media yang tersusun untuk menggambarkan tampilan *software* terutama yang berkaitan dengan penyampaian suatu informasi kepada orang banyak. Informasi yang dimaksud dalam hal ini ialah materi pelajaran dan orang banyak berarti peserta didik. Komponen multimedia berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video yang seluruhnya diorganisasikan menjadi satu. Multimedia interaktif mengacu pada proses pemberdayaan pengguna untuk mengontrol program yang terdapat dalam multimedia interaktif tersebut.³³

Daryanto berpendapat bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, tujuan dan terkendali.³⁴

³³ Anisa Nanindra Mahasatraja, *“Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Salat Untuk Kelas IV SDN Lempunyang Yogyakarta”*, Tesis Magister, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, h. 15, t.d:

³⁴Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010, h. 52.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang diciptakan dengan bantuan komputer berisikan materi pelajaran yang disajikan dalam berbagai unsur meliputi teks, gambar, animasi, video dan audio yang diperuntukkan untuk membantu proses pembelajaran serta dapat menciptakan hubungan dua arah atau interaktif antara media dengan pengguna. Multimedia yang dikembangkan penelitian ini adalah multimedia interaktif pada mata pelajaran fiqih yang berisi teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik maupun berkelompok di dalam kelas.

2. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Dengan hadirnya elemen-elemen atau komponen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Menurut Munir elemen atau komponen multimedia tersebut antara lain:

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan.³⁵

³⁵ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Op. cit, h. 17.

Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, *bold*, *italic*).

Kelebihan teks pada multimedia pembelajaran yaitu untuk menyampaikan informasi pada padat, untuk materi yang rumit dan kompleks seperti materi haji dan umrah. Adapun kelemahan teks pada multimedia yaitu kurang tepat untuk digunakan sebagai media memberikan motivasi, materi melalui teks yang panjang dan padat pada layar komputer mengakibatkan mata lelah dan mudah merasa bosan.

Dapat disimpulkan bahwa teks adalah media yang membentuk susunan kata atau kalimat yang dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga materi tersebut dapat dipahami oleh pembaca atau pengguna dan juga digunakan untuk memperjelas gambar.

b. Grafik

Grafik berasal dari kata *graphikos* (Yunani) yang artinya melukiskan atau menggambarkan garis-garis, grafik diartikan sebagai seni atau ilmu menggambar.³⁶ Grafik berarti juga gambar (*image*, *picture*, atau *drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apabila pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual.

c. Gambar (*image* atau visual diam)

³⁶ *Ibid*, h. 17.

Gambar menurut Agenwe dan Kellerman dalam Munir adalah gambar dalam bentuk garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks serta membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

d. Video (visual gerak)

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan.³⁷ Pada dasarnya, video adalah media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata.³⁸

Kelebihan video di dalam multimedia adalah:

- a) Menjelaskan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
- b) Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- c) Sangat cocok untuk mengajar materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
- d) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media teks.

³⁷ *Ibid*, h. 289.

³⁸ *Ibid*, h. 18.

e) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.³⁹

e. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Anima juga berasal dari bahasa *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* berarti menghidupkan.

Neo dalam munir mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata. Dalam multimedia pembelajaran interaktif, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.⁴⁰

Animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat dan sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting. Manfaat animasi dalam multimedia yaitu menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.⁴¹

f. Audio (suara, bunyi)

Audio atau suara adalah suara dalam bentuk suara seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar, sedangkan suara merupakan media yang ampuh untuk menyajikan informasi karena pemakai dapat mendengarkan suara kata dengan tepat. Dari segi

³⁹ *Ibid*, h. 295-296.

⁴⁰ *Ibid*, h. 18.

⁴¹ *Ibid*, h. 17- 18.

multimedia, audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital.

Sedangkan kelemahan *audio* yaitu memerlukan tempat penyimpanan yang besar di dalam komputer dan memerlukan *software* dan *hardware* yang spesifik agar suara dapat disampaikan melalui komputer.⁴² Menurut Ahmadi dan Amri kelemahan *audio* ialah jalur komunikasinya hanya satu arah, sehingga membutuhkan konsentrasi dalam pendengaran.

g. Interaktivitas

Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.⁴³ Interaktivitas dalam multimedia meliputi: pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi dan aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.⁴⁴ Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut *Interactive Multimedia*.⁴⁵

Berdasarkan penjelasan mengenai komponen-komponen multimedia di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran

⁴² *Ibid*, h. 265-266.

⁴³ *Ibid*, h. 19.

⁴⁴ *Ibid*, h. 110.

⁴⁵ *Ibid*, h. 18.

memiliki unsur pembelajaran yang lengkap untuk penyampaian pesan-pesan pembelajaran, sehingga bisa menjadi panduan penelitian produk media pembelajaran.

Adapun komponen-komponen yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ialah teks, gambar, animasi, audio dan interaktivitas yang akan digunakan saat pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8. Dengan adanya lima komponen itu, diharapkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran fiqh dapat dikategorikan layak menjadi sumber belajar dan media pembelajaran bagi peserta didik.

D. Macromedia Flash 8

1. Sejarah Perkembangan Flash

Sejak diperkenalkan pertama kali oleh macromedia pada tahun 1997, flash telah memiliki standar interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada web, mulai versi keduanya, flash dilengkapi dengan fitur untuk mengekspor animasi kedalam format video. Salah satu animasi flash pertama yang tampil di televisi adalah animasi buatan Honkworm Internasional yang berjudul *fishbar*. Animasi ini ditayangkan oleh stasiun tv bertaraf internasional MTV dalam *MTV's Cartoon Sushi* pada tahun 1998.⁴⁶

Ada banyak software yang dapat dimanfaatkan untuk membangun sebuah pembelajaran multimedia, terutama sekali dengan

⁴⁶ Wahana Komputer, *Teknik Pembuatan Animasi Dengan Adobe Flash CS3*, Jakarta: Salemba Infotek, 2009, h. 1.

memanfaatkan kualitas software serta dukungan spesifikasi komputer yang anda miliki. Di antara software yang sudah familiar di Indonesia, yang sering digunakan dalam membangun animasi adalah macromedia flash. Dalam perkembangannya hingga kini macromedia flash ini sudah dibeli lisensi produknya oleh kelompok perusahaan Adobe sehingga flash yang sekarang telah berintegrasi dengan kelompok software adobe, seperti Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Dreamweaver, Adobe After Effect dan sejenisnya.⁴⁷

2. Pengenalan Macromedia Flash 8

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan flash, dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu, animasi yang dihasilkan oleh program flash banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.⁴⁸

Macromedia flash 8 adalah versi terbaru dari flash, sejak diakuisisi oleh Adobe, kemampuan fitur-fiturnya menjadi sangat dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi web, kartun, multimedia

⁴⁷ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan pembelajaran Online)*, Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012, h. 231.

⁴⁸ *Ibid*, h. 232.

interaktif, sampai aplikasi untuk ponsel. Selain itu, flash 8 juga kompatibel dengan software-software desain dan animasi lainnya.⁴⁹

3. Komponen-Komponen Macromedia Flash 8

Ada beberapa komponen dalam flash. Kegunaan dari adanya komponen ini adalah agar dalam pembuatan media pembelajaran menjadi lancar. Dibawah ini merupakan tampilan dari aplikasi flash yang digunakan dalam pekerjaan pembuatan media interaktif.

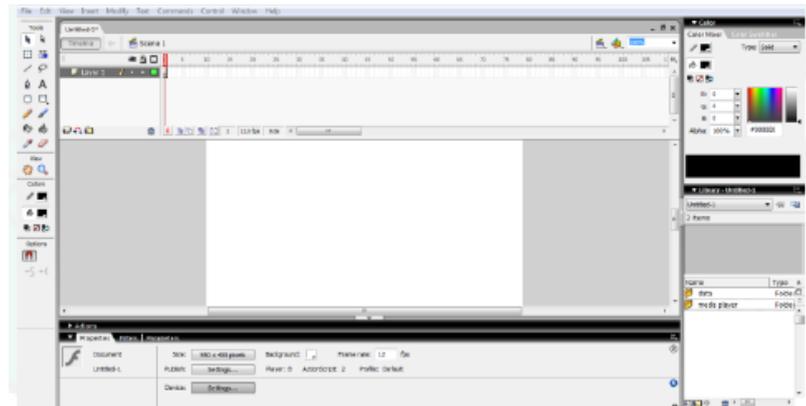
Tampilan awal saat membuka flash dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar : 2.1 Tampilan Awal Macromedia Flash 8

Pilih flash document, setelah itu akan tampil area kerja seperti di bawah ini:

⁴⁹ Andrisa ST, *Student Guide Series Macromedia Flash 8*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2007, h. 2.



Gambar: 2.2 Area Kerja Maromedia Flash 8.⁵⁰

1) Timeline

Jika anda membayangkan movie flash sebagai sebuah buku, Timeline merupakan tabel interaktif dari isinya. Setiap adegan seperti sebuah tab, setiap frime seperti halaman, dan layar seperti tumpukan buku.



Gambar 2.3 tampilan timeline

2) Stage (Area Kerja)

Stage merupakan tempat anda bekerja membuat gambar, membuat animasi, dan lain-lain di tempat ini. Pada flash, anda dapat mengontrol seberapa bedar layarnya, dan apa warnanya, melalui kotak dialog movie propertiens.

3) Tollbar

⁵⁰ Nurdinan Ardiansyah, *MacromediaFlash Sebuah Tutorial untuk Pemula*, Jakarta: PT. Jaya Abadi, 2010, h. 11.

Panel toolbar merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (tool) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi di dalam timeline dan stage. Toolbox terbagi menjadi tool dan modifier tertentu yang ditampilkan ketika memilih tool tersebut. Sebagai contoh jika memilih oval tool maka modifier seperti stroke color, fill color, jenis grafis dan lain-lain.

Berikut nama-nama toolbox pada macromedia flash 8 beserta fungsinya:

Tabel 2.1 Nama-nama toolbox dalam macromedia flash 8

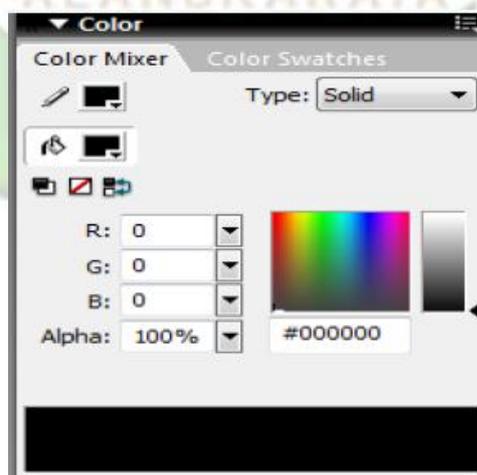
	Arrow tool, tool ini digunakan untuk memilih suatu objek atau untuk memindahkannya.
	Sub Selection Tool, tool ini digunakan untuk mengubah suatu objek dengan edit points.
	Free transform tool, tool ini berfungsi untuk memutar objek, merubah ukuran objek, merubah bentuk objek ke bentuk lain, contoh dari bentuk persegi menjadi jajar genjang dan lain-lain.
	Line tool, tool ini berfungsi untuk membuat suatu garis di stage.
	Lasso tool, tool ini berfungsi untuk memilih daerah objek yang akan di edit.
	Pen tool, tool ini berfungsi untuk menggambar dan merubah bentuk objek dengan memanfaatkan edit point, pen tool memiliki tingkat ekurasi yang lebih tinggi.
	Gradient transform tool, tool ini digunakan untuk warna gradasi pada objek.
	Text tool, tool ini tentunya berfungsi untuk membuat kata-kata maupun kalimat.
	Oval tool, sesuai dengan namanya tool ini berfungsi untuk membuat sebuah objek berbentuk lingkaran.
	Rectangle tool, sudah tentu tool ini berfungsi untuk menggambar objek berbentuk persegi, namun dapat juga di gunakan untuk membuat persegi panjang.
	Pencil tool, tool ini berfungsi untuk menggambar sesuai dengan yang akan dikehendaki.

	Brush tool, tool ini berfungsi untuk mewarnai pada objek bebas.
	Eyedrop tool, tool ini digunakan untuk mengambil warna yang diseleksi oleh tool ini
	Eraser tool, tool ini berfungsi untuk menghapus objek yang ingin anda hilangkan.
	Hand tool, tool ini berfungsi untuk menggerakkan suatu tampilan stage tanpa mengganggu letak objek-objek yang sudah di buat.
	Zoom tool, tool ini berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek pada stage.
	Fiil color, berfungsi untuk memberi warna sebuah objek.

4) Color Window

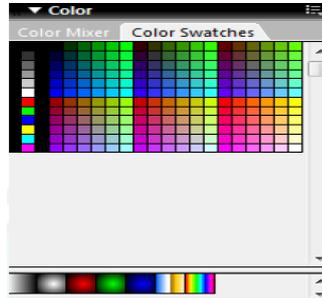
Color window merupakan bagian dari flash yang digunakan untuk mengatur warna pada ibjek yang anda buat. Color window terdiri dari:

- a. Color Mixer, digunakan untuk mengatur warna pada objek sesuai dengan keinginan anda. Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu None, Solid, Linear, Radial, Bitmap.



Gambar: 2.4 Tampilan Color Mixer

- b. Color Swatches, digunakan untuk memberi warna pada objek yang anda buat sesuai dengan warna pada window.



Gambar: 2.5 Tampilan Color Swatches

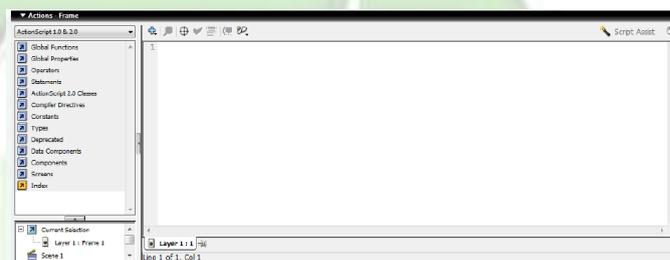
5) Action Frame

Action frame merupakan window yang digunakan untuk menuliskan Action Script untuk flash. Biasanya actionscript digunakan untuk mengendalikan objek yang anda buat sesuai dengan keinginan anda. Dengan adanya action memungkinkan pemberian perintah terhadap animasi yang kita buat. Misalnya, kita buat tombol play, stop, dan sebuah objek lingkaran. Jika kita klik tombol play, maka lingkaran bergerak dari kiri ke kanan. Jika kita klik stop, maka lingkaran akan berhenti. Semua itu bisa dilakukan dengan memberikan perintah pada tombol serta lingkarannya sehingga mengikuti apa yang kita inginkan.

Selain memberikan perintah pada animasi, kita juga bisa mengisikan pemograman dengan action, misalnya kita bisa membuat kalkulator yang dapat digunakan untuk menghitung atau bahkan

membuat game sekalipun. Namun, pembuatan hal tersebut sangat kompleks dan membutuhkan banyak usaha.

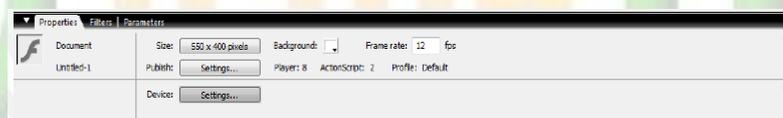
Flash menggunakan bahasa actionScript untuk menambahkan interaktif ke dalam animasi. Bahasa ActionScript ini mirip dengan bahasa JavaScript. Pada dasarnya ActionScript ini adalah suatu kumpulan perintah yang digunakan untuk mengaktifkan suatu action tertentu.



Gambar: 2.6 Tampilan Action Frame

6) Properties

Properties merupakan bagian yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang anda buat.



Gambar: 2.7 Tampilan Properties

7) Components

Components digunakan untuk menambahkan objek-objek yang diperlukan untuk kebutuhan web application maupun media interaktif



Gambar: 2.8 Tampilan Components

Bagian-bagian di atas merupakan bagian-bagian utama yang sering digunakan dalam pembuatan media interaktif dengan default layout.⁵¹

4. Aspek-Aspek Yang Dinilai Dalam Media Pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8

Pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar peserta didik atau bahkan dapat berpengaruh terhadap psikologis peserta didik. Oleh karena itu, media yang akan dikembangkan nantinya diharapkan sesuai dengan karakter peserta didik sehingga mampu membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.

Media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash yang dikembangkan mengandung beberapa aspek yang dilihat dari segi tampilan media, tetapi tan[a meninggalkan aspek pedagogis. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan sesuatu yang abstrak kemudian dikemas seperti masalah nyata. Setelah media

⁵¹ Deni Darmawan, *Op. Cit*, h. 232-237.

pembelajaran tersebut selesai diproduksi, maka evaluasi merupakan proses selanjutnya. Evaluasi digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Walker & Hess dalam Azhar Arsyad memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas.

1) Kualitas isi dan tujuan

- a) Ketepatan
- b) Kepentingan
- c) Kelengkapan
- d) Keseimbangan
- e) Minat/perhatian
- f) Keadilan
- g) Kesesuaian dengan situasi peserta didik

2) Kualitas instruksional

- a) Memberikan kesempatan belajar
- b) Memberikan bantuan untuk belajar
- c) Kualitas memotivasi
- d) Fleksibilitas instruksionalnya
- e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
- f) Kualitas sosial instruksionalnya
- g) Kualitas tes dan penilaiannya
- h) Dapat memberi dampak bagi peserta didik

- i) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
- 3) Kualitas teknis
- a) Keterbacaan
 - b) Mudah digunakan
 - c) Kualitas tampilan/tayangan
 - d) Kualitas penanganan jawaban
 - e) Kualitas pengelolaan programnya
 - f) Kualitas pendokumentasiannya⁵²

E. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah

Mata pelajaran Al-Qur'an hadis merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Al-Qur'an hadis yang telah dipelajari peserta didik di MI. Pada MTs, mata pelajaran ini memiliki beban belajar 2 jam pelajaran perminggunya dan termasuk dalam kelompok pelajaran wajib.

Secara substansial, mata pelajaran Al-Qur'an hadis memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an-Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan kehari-hari.

Adapun tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an hadis sebagai berikut:

⁵² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, Op. cit, 2011, h. 175-176.

Tujuan mata pelajaran Al-Qur'an hadis adalah:

- a) Untuk meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Qur'an dan Hadis
- b) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan
- c) Meningkatkan pemahaman dan pengalaman isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis yang dilandasi oleh dasar-dasar keimuan tentang Al-Qur'an dan Hadis

Berikut pemetaan materi yang akan dikembangkan dalam macromedia flash 8 berdasarkan KD dan indikator sebagai berikut:⁵³

Kompetensi dasar:

- 1.1 Meyakini pentingnya sikap tasumuh
- 2.1 Memiliki sikap tasumuh sesuai isi kandungan Q.S. Al-Kafirun, Al-Bayyinah dan hadis tentang toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.1 Memahami isi kandungan Q.S. Al-Kafirun, Al-Bayyinah tentang toleransi dan membangun kehidupan umat beragama dan hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجُيَرَانِ عِنْدَ اللَّهِ) وَالَّذِي (خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ)

(نَفْسِي بِيَدِهِ لَا يُؤْمِنُ مِنْ عَبْدُحَتَّى يُجَلِّجَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ)

⁵³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Guru Al-Qur'an Hadis Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, Jakarta: Kementerian Agama, 2014, h. 73-74.

- 4.2 Menulis hadis tentang sikap tasumuh
- 4.3 Menerjemahkan hadis tentang sikap tasumuh
- 4.4 Menghafal hadis tentang sikap tasumuh hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik (وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ لَا يُؤْمِنُ مَنْ) (عَبْدُحَتَّى يُجَلِّجَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ)

Indikator:

1. Membaca Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah
2. Menerjemahkan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah
3. Menjelaskan isi kandungan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah tentang toleransi
4. Mengaitkan isi kandungan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah tentang toleransi dengan fenomena kehidupan
5. Menuliskan hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik (وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ لَا يُؤْمِنُ مَنْ) (عَبْدُحَتَّى يُجَلِّجَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ)

tentang toleransi

6. Menerjemahkan hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (*خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ*) (*لصاحبه وخير الجيران عند الله خيرهم لجاره*) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik (*والذي نفسي بيده لا يؤمن من عبد حتى يحب لجاره ما يحب لنفسه*)

tentang toleransi

7. Menghafal hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (*خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لَصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لَجَارِهِ*) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik (*والذي نفسي بيده لا يؤمن من عبد حتى يحب لجاره ما يحب لنفسه*) tentang toleransi

F. Orisinalitas Penelitian

1. Dyah Listiyani, Tesis , 2018, “**Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Professional 8 pada pembelajaran al-Qur’an Hadis Kelas X Semester genap di MAN I Yogyakarta.**” Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model *Dick and Carey*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif Al-Qur’an hadis kelas X MA memenuhi kriteria kelayakan dengan hasil uji ahli kelayakan sebesar 88%, ahli materi mencapai

kelayakan sebesar 98,75% dan guru mata pelajaran Al-Qur'an hadis mencapai kelayakan sebesar 91,25%. Hasil uji coba lapangan dengan menggunakan penelitian eksperimen yakni dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen di dapatkan hasil terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan signifikan sebesar 0,971 lebih besar dari 0,05.

2. Endik Waskito, Tesis, 2014, **“Pengembangan Media Pembelajaran Toleransi dan Kerukunan Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran PAI untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA).”** Dalam penelitian ini, hasil uji ahli materi dan media terhadap pengembangan media pembelajaran ini adalah pada kualitas baik. Dengan hasil prosentase kevalidan mencapai 89%, efisein 93% dan menarik 90%.
3. Kristien Indah, Tesis, 2011, **“Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN Pare 2 Melalui Pembelajaran Berbantuan Macromedia Flash 8”**. Rancanganyang dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, masing-masing siklus melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan bantuan Macromedia Flash 8 ternyata

prestasi belajar siswa kelas VIII mengalami kenaikan skor rata-rata dari siklus I

ke siklus II yaitu 78,25 menjadi 85,75.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Reseach and Development. Pengembangan atau Reseach and Development ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.⁵⁴

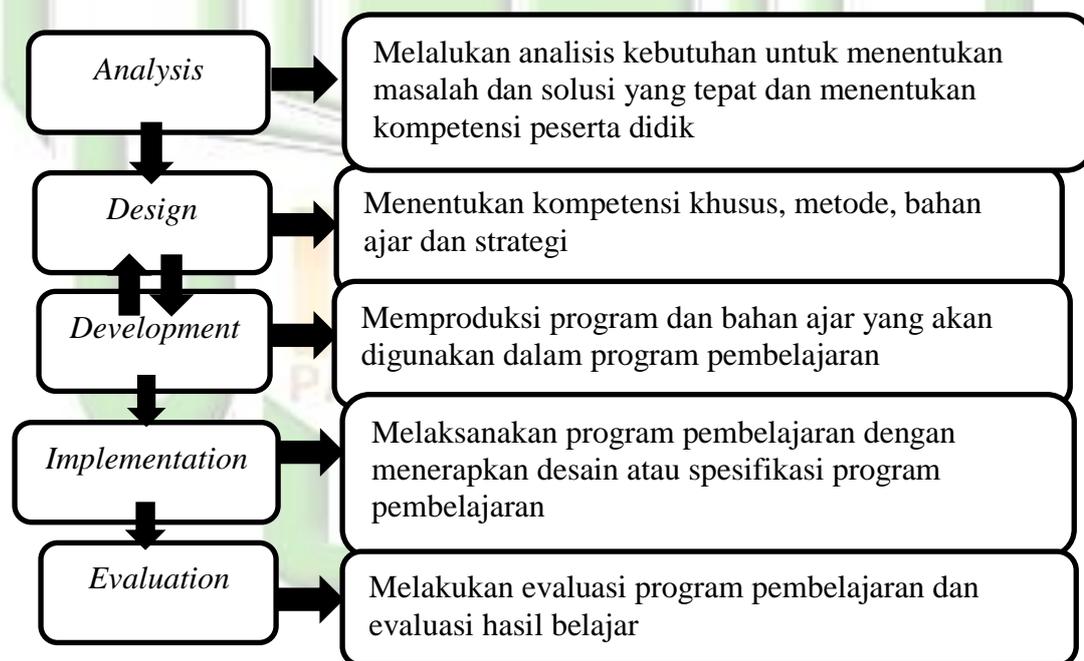


⁵⁴Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011, h. 297.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian agar dapat menguji keefektifannya. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal atau bertahap.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahap pengembangan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Menurut Benny A. Pribadi, bagian dari model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Skema 3.1 model ADDIE⁵⁵

⁵⁵ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2009, h. 127.

1. Analysis (analisis)

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Diantaranya mengenai analisis karakteristik peserta didik, analisis situasi, analisis media, dan analisis kurikulum yang akan digunakan dalam mengembangkan media ini. Analisis tersebut diuraikan menjadi sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan dengan cara memilih materi Al-Qur'an hadis yang akan dibelajarkan dengan media, serta menganalisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator yang harus dicapai peserta didik setelah mempelajari pokok bahasan tersebut. Hal ini dilakukan agar materi yang akan diajarkan sesuai dengan peserta didik dan kurikulum disekolah itu sendiri.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Selain materi yang akan dikembangkan, perlu diketahui juga karakteristik peserta didik sebagai sasaran pengembangan media ini. Analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yaitu kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Analisis ini dilakukan dengan menanyakan kepada guru yang mengampu mata pelajaran Al-Qur'an hadis di kelas tersebut dan secara observasi.

c. Analisis Situasi atau Lingkungan Sekolah

Analisis ini dilakukan dengan observasi langsung ke sekolah. observasi dilakukan di laboratorium komputer yang akan digunakan, hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimanakan pemanfaatannya dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis, kenyamanan tempat untuk pembelajaran dan komputer yang digunakan apakah dapat menunjang untuk penggunaan macromedia flash 8. Selain itu, wawancara dilakukan kepada guru Al-Qur'an hadis MTs Muslimat NU Palangka Raya untuk mengetahui penggunaan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 agar mendapatkan informasi mengenai aspek-aspek apa saja yang harus ditampilkan atau dimunculkan dalam media tersebut.

d. Analisis teknologi

Analisis teknologi bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang akan dikembangkan yaitu software macromedia flash 8. Selain itu, dilakukan kecocokan software dengan kebutuhan materi yang akan dikembangkan yaitu materi sikap toleransiku mewujudkan kedamaian. Analisis ini dilakukan dengan cara berdiskusi kepada dosen pembimbing, guru mata pelajaran dan ahli media untuk mencari kecocokan macromedia flash 8 dengan materi tersebut.

2. Design (desain)

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain *template* dan materi. Selain itu, penentuan alur pembelajaran yang akan dibuat serta merencanakan isi dalam penyajian materi. Tidak lupa membuat *flowchart view*, dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Desain dan *storyboard* yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Revisi dan perbaikan akan dilakukan jika desain tersebut belum selesai. Pembuatan produk tersebut berpedoman pada desain dan *storyboard* yang telah dibuat. Jika desain telah dinilai baik, proses pengembangan media tersebut meningkat ke tahap selanjutnya, yaitu *development* (pembuatan produk).

3. *Development* (pengembangan dan pembuatan produk)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat. Selain itu, hal-hal yang dilakukan antara lain: pengetikan dan naskah-naskah soal latihan, pembuatan animasi, gambar, tombol navigasi dan pemberian musik. Dalam pembuatan media ini peneliti hanya membuat desain dan

pembuat naskah, karena keterbatasan pengetahuan peneliti dalam IT maka dibantu oleh pengisi suara (narator), editing, dan musik oleh orang lain. Pada tahap awal pembuatan media ini, peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk revisi dan tindak lanjut tahap demi tahap. Media yang telah disusun kemudian dikaji oleh beberapa para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. *Review* media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai tampilan dan cakupan materi yang disajikan. Hasil penilaian *reviewer* digunakan untuk pedoman revisi sehingga nantinya akan dihasilkan media yang layak uji baik dari segi tampilan maupun materi.

Pada tahap pengembangan ini menggunakan prosedur Borg dan Gall dengan 9 tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji lapangan awal, revisi produk awal, uji lapangan lanjut, revisi produk operasional, uji lapangan operasional dan uji lapangan akhir. Jika 9 tahap itu terlaksana maka pengembangan ini akan kembali ke model ADDIE dengan tahap implementasi.

4. *Implementation* (Implementasi atau uji coba media)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya diujicobakan kepada para peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Kemudian para peserta didik dan guru mengikuti implementasi mengisi angket evaluasi media dan respon. Hal tersebut dimaksudkan untuk

mengetahui segi kepraktisan pengeperasian media pembelajaran, respon guru dan peserta didik terhadap media yang digunakan, dan layak tidaknya media pembelajaran Al-Quran hadis tersebut untuk diproduksi dan disebarluaskan.

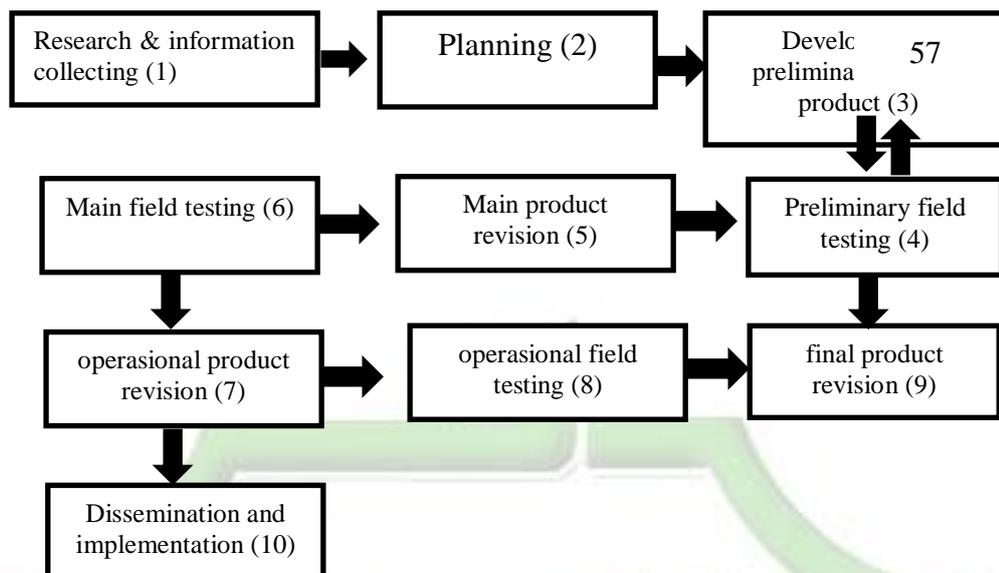
5. *Evaluation* (evaluasi)

Dari tahap uji coba akan diperoleh penilaian dan hasil angket dari guru dan peserta didik yang mengikuti implementasi. Hasil tes tersebut akan dianalisis dan dievaluasi yang selanjutnya dapat diketahui kualitas, nilai manfaat dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Hasil analisis, evaluasi dan respon peserta didik ini digunakan sebagai acuan perlu tidaknya revisi media tahap akhir.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan dikembangkan adalah mengacu pada Borg and Gall. Prosedur pengembangan dengan R & D dari Borg and Gall mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Model tersebut mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

Skema 3.1 Model Desain R & D Borg & Gall⁵⁶



1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan produk (*develop preliminary form of product*)
4. Uji lapangan awal (*preliminary field testing*)
5. Revisi produk awal (*main product revision*)
6. Uji lapangan lanjut (*main field testing*)
7. Revisi produk operasional (*operasional product revision*)
8. Uji lapangan operasional (*operasional field testing*)
9. Uji lapangan akhir (*final product revision*)
10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).⁵⁷

⁵⁶ Borg R. Walter, Gall Meredith D, *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*, New York: Longman, 1989, h. 676.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015, h. 35-36.

Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba lapangan akhir, yaitu tahapan ke 9 uji produk media pembelajaran dengan macromedia flash 8 dalam mata pelajaran AL-Qur'an hadis pada peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya, sehingga tidak sampai pada tahap ke 10 diseminasi dan implemetasi produk.

Pemilihan model Borg dan Gall berdasarkan pertimbangan model pengembangan yang disusun secara terprogram dengan langkah-langkah persiapan dan perencanaan yang teliti.

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dan mengumpulkan data informasi awal terkait produk yang dikembangkan dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru. Hal ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai masalah-masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta analisis kebutuhan guna menyusun latar belakang masalah dan rumusan masalah dengan penelitian pengembangan.

- a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan peeliti untuk menemukan konsep-konsep yang memperkuat produk media pembelajaran. Selain itu studi literatur juga berguna untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk media pembelajaran.

b. Penelitian dalam skala kecil

Dalam penelitian skala kecil yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa masalah, antara lain:

- 1) Masih ada sebagian peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya yang belum mengetahui dan memahami materi yang disampaikan guru.
- 2) Penyampaian materi sikap toleransiku mewujudkan kedamaian lebih banyak teori daripada praktik.
- 3) Sumber belajar peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya materi sikap toleransiku mewujudkan kedamaian terbatas dari penjelasan guru dan buku mata pelajaran, serta video yang tidak interaktif.
- 4) MTs Musliman NU Palangka Raya memiliki sarana pembelajaran dan teknologi berupa laboratorium komputer dan LCD proyektor yang terpasang permanen di setiap kelas tetapi belum digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran Al-Qur'an hadis. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 pada materi sikap toleransiku mewujudkan kedamaian.

2. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilakukan peneliti berdasarkan observasi awal sesuai dengan data yang telah terkumpul. Tahap perencanaan ini meliputi:

a. Analisis tujuan

Tujuan peneliti dalam pengembangan produk media pembelajaran yaitu mengembangkan sebuah produk yang layak untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai silabus yang digunakan oleh guru AL-Qur'an hadis.

b. Merencanakan konsep dan isi materi

Peneliti merencanakan konsep isi dan materi dengan guru sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pada mata pelajaran fiqih materi sikap toleransiku mewujudkan kedamaian yang telah sesuai dengan kurikulum.

c. Pengumpulan materi dengan mencari isi materi, gambar, audio, dan animasi melalui buku teks terkait dan dari internet.

d. Menyediakan berbagai kebutuhan yang akan menunjang proses pengembangan media pembelajaran. Kebutuhan tersebut berupa lapto, aplikasi macromedia flash 8.

3. Pengembangan produk (*develop preliminary form of product*)

Tahap pengembangan produk adalah tahap mewujudkan desain pembelajaran ke dalam suatu desain program komputer,

sehingga dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Terdapat beberapa tahap yang dilakukan, sebagai berikut:

a. Merumuskan isi materi, berkonsultasi dengan guru Al-Qur'an hadis MTs Muslimat NU Palangka Raya terkait materi sikap toleransiku mewujudkan kedamaian.

b. Membuat desain produk yang akan dikembangkan

Pada tahap desain produk, peneliti membuat *flowchart* untuk mempermudah dalam perencanaan programnya dan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang *frame*.

c. Mengumpulkan bahan-bahan pendukung

Dalam tahapan ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan pendukung, seperti animasi, gambar, *sound* dan lain-lain.

d. Proses produksi

Peneliti membuat produk yang akan dikembangkan menggunakan macromedia flash 8 dengan memasukkan materi, gambar, animasi dan audio yang mendukung.

e. *Finishing* produk

Pengemasan program dalam bentuk kepingan *Compad Disk* (CD) yang didalamnya memuat *software* multimedia pembelajaran interaktif dan dapat di akses melalui link.

f. Validasi Ahli

Validasi ahli dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini siap dan layak untuk dilakukan uji coba lapangan.

Uji coba ahli dilakukan sebelum media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Hal ini dilakukan agar ahli media dan ahli materi dapat menilai serta menyarankan tentang perbaikan produk yang sedang dikembangkan, untuk menghimpun data para ahli dilakukan konsultasi dan menggunakan kuesioner.

Adapun ahli materi yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah yang memiliki latar belakang Pendidikan Agama Islam dan memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran Al-Qur'an hadis. Tujuan dari uji coba pada ahli materi adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian materi pembelajaran dengan produk yang sedang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Sedangkan ahli media yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah yang memiliki kualifikasi dalam bidang media pembelajaran. Tujuan dari uji coba ahli media adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek desain dan media interaktif dari produk sedang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran.

Untuk kegiatan pengembangan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8, peneliti meminta masukan kepada ahli materi terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah materi pembelajaran yang telah dikembangkan itu sesuai atau perlu adanya revisi. Kemudian kepada ahli media untuk meminta komentar mengenai desain dan kualitas media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8, apakah media yang telah dikembangkan tersebut sudah cocok atau perlu adanya revisi.

4. Uji lapangan awal (*preliminary field testing*)

Uji coba lapangan awal seharusnya dilakukan terhadap 1-3 sekolah menggunakan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis.⁵⁸ namun dikarenakan terbatasnya jumlah subjek yang diteliti maka uji coba lapangan hanya melibatkan 3 peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

5. Revisi produk awal (*main product revision*)

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan-masukan dari uji coba lapangan tahap awal.

6. Uji lapangan lanjut (*main field testing*)

⁵⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 206.

Tahap uji lapangan seharusnya dilakukan terhadap 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek.⁵⁹ Namun dikarenakan terbatasnya jumlah subjek yang diteliti maka uji coba lapangan awal hanya dilakukan pada beberapa peserta didik yaitu 15 peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

7. Revisi produk operasional (*operasional product revision*)

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan-masukan dari uji coba lapangan,

8. Uji lapangan operasional (*operasional field testing*)

Uji lapangan operasional seharusnya dilakukan 10-30 sekolah menggunakan 40-200 subjek⁶⁰, namun dikarenakan terbatasnya jumlah subjek yang diteliti maka uji pelaksanaan lapangan hanya melibatkan 32 peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

9. Uji lapangan akhir (*final product revision*)

Revisi terhadap produk akhir media pembelajaran dilakukan setelah uji pelaksanaan lapangan. Data yang dimasukkan kemudian dianalisis terlebih dahulu apakah masih ada masukan dan saran, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang dijadikan sebagai acuan merevisi produk.

Dalam penelitian pengembangan, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap sembilan, tidak melakukan sampai tahap

⁵⁹ *Ibid*, h. 206.

⁶⁰ *Ibid*, h. 206.

diseminasi dan implementasi. Hal ini disebabkan karena tujuan peneliti hanya mengembangkan produk media pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran di MTs Muslimat NU Palangka Raya.

C. Uji Coba Produk

Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba produk media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk media pembelajaran ini. Produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8, sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahapan yakni :

a) Tahap Konsultasi

Tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media yang kurang.
- 2) Pengembangan melakukan perbaikan media berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan.

b) Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran (Guru Al-Qur'an hadis kelas VII) memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap media yang dihasilkan.
- 2) Pengembangan melakukan analisis data penilaian dan masukan berupa kritik dan saran.
- 3) Pengembangan melakukan perbaikan media berdasarkan kritik dan saran.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman sebagaimana disebutkan di atas untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.⁶¹

Validasi ini disebut validasi isi (content) dan validasi desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran. Hasil penilaian dan tanggapan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang disusun layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu validasi empirik.

c) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

⁶¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.... Op.Cit*, h. 302.

- 1) Pengembang mengamati peserta didik yang sedang menggunakan media hasil pengembangan.
- 2) Peserta didik memberikan penilaian terhadap media hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis data hasil penelitian.
- 4) Pengembang melakukan perbaikan terhadap media hasil pengembangan.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada kelompok besar yakni peserta didik kelas VII dengan menggunakan teknik sampling.

2. Subjek Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan alat ukur terdiri atas:

a) Ahli Materi

Bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan media ini adalah seorang sarjana di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang pendidikan. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran.

b) Ahli Media

Bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan media ini adalah seorang yang ahli dalam bidang desain dan media

pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain dan media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran secara umum terhadap media pembelajaran.

c) Peserta Didik Kelas

Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas VII semester genap pada MTs Muslimat NU Palangka Raya dengan menggunakan One Group pre test-post test. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada sampel sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan yang kemudian data akan dianalisis dengan menggunakan uji t.

3. Jenis Data

Jenis data dalam pengembangan media dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran fiqih ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Pada tahap validasi ahli, data kuantitatif berasal dari kritik, saran dan komentar dari para ahli terhadap media pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif berasal dari penilaian dan tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli dan peserta didik terhadap pengembangan media dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis sesuai dengan penilaian yang diberikan.

4. Instrument pengumpulan Data

Pengembangan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 ini menggunakan instrument berupa observasi, angket, tes, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap aspek-aspek yang dibutuhkan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8. Diantaranya tentang lingkungan sekolah dan pembelajaran di kelas, pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar mengajar di kelas, serta laboratorium komputer yang ada di sekolah.

b. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁶² Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindak Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta: 2006), h. 124.

tentang ketepatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8, ketepatan materi, ketepatan sistematika, ketepatan perancangan atau desain, dan keefektifan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8. Selanjutnya angket akan dianalisis untuk menentukan kelayakan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 sekaligus dijadikan sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

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

Adapun pedoman *rating scale*, yaitu pilihan skala "1" bila sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang menarik/sangat kurang mudah/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas, pilihan skala "2" bila kurang baik/kurang layak/kurang menarik/kurang mudah/kurang sesuai/kurang tepat/kurang jelas, pilihan skala "3" bila cukup

baik/cukup layak/cukup menarik/cukup mudah/cukup sesuai/cukup tepat/cukup jelas, pilihan skala “4” bila baik/layak/menarik/mudah/sesuai/tepat/jelas, dan pilihan skala “5” bila sangat baik/sangat layak/sangat menarik/sangat mudah/sangat sesuai/sangat tepat/sangat jelas.

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

Adapun pedoman dan kriteria skor yang divisualisasikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Pedoman dan Kriteria Skoring⁶³

Skor	Interprestasi
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup Baik
60-69	Kurang Baik
<60	Sangat Kurang Baik

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

⁶³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005, h. 118.

menurut pendapatnya. Digunakannya angket jenis terbuka adalah untuk memberikan data kualitatif berupa masukan, saran dan komentar dari responden berkenaan dengan produk media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 yang telah dikembangkan.

Penggunaan instrumen angket dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 oleh peneliti digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Angket yang disusun terdiri dari tiga angket, yaitu ngket untuk penilaian produk oleh ahli materi, penilaian produk oleh ahli teknis atau media pembelajaran dan pengguna media pelajaran (peserta didik dan guru)

Instrumen angket untuk ahli materi, ahli media peneliti mengadopsi dari buku Azhar Arsyad sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi⁶⁴

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nilai (1,2,3,4,5)
1	Kualitas Isi	Ketepatan cakupan materi	1	
		Kesesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan indikator	1	
		Keruntutan materi	1	
		Kebenaran konsep materi melalui aktivitas peserta didik	1	
		Kualitas soal	1	

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran....*, Op.Cit, h. 175.

		Ketepatan penggunaan Bahasa	1	
2	Kualitas Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	
		Kejelasan alur pembelajaran	1	
		Peningkatan minat belajar peserta didik	1	
		Peningkatan motivasi peserta didik	1	
		Penguatan konsep peserta didik	1	
		Pemberian fasilitas belajar	1	
		Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	1	
		Ketepatan umpan balik latihan soal	1	

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nilai (1,2,3,4,5)
1	Kesederhanaan	Kesederhaan gambar	1	
		Karakteristik gambar	1	
2	Keterpaduan	Perpaduan warna	1	
		Kejelasan tulisan dan bahasa	1	
		Pepaduan animasi	1	
3	Interaksi Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	
		Kejelasan alur pembelajaran	1	
		Kualitas interaksi	1	
		Penyajian materi	1	
		Keefektifan umpan balik soal	1	
		Kemudahan penggunaan navigasi		
4	Keseimbangan	Penempatan gambar	1	
		Ukuran gambar	1	
		Ukuran huruf	1	
		Tata letak tulisan	1	
		Penggunaan animasi	1	
5	Bentuk	Ketepatan huruf	1	

		Keterbacaan teks/kalimat	1	
		Gambar	1	
		Kualitas intro	1	
		Kualitas animasi	1	
6	Warna	Warna <i>background</i>	1	
		Warna tulisan	1	
		Warna gambar	1	
7	Bahasa	Ketepatan bahasa	1	
		Ketepatan kalimat	1	

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk evaluasi guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nilai (1,2,3,4,5)
1	Kualitas isi dan tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1	
		Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator	1	
		Keterurutan materi	1	
		Kejelasan alur pembelajaran	1	
2	Kualitas teknik	Kejelasan tampilan, gambar, warna, tulisan dan animasi	1	
		Pemilihan huruf dan keterbacaan teks	1	
		Latihan soal dan umpan balik	1	
		Kualitas simulasi	1	
3	Kualitas pembelajaran dan instruksional	Peningkatan motivasi peserta didik	1	
		Peningkatan minat belajar peserta didik	1	
		Peningkatan prestasi	1	
		Penguatan konsep dan pemberian bantuan dalam belajar	1	

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk respon peserta didik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nilai (1,2,3,4,5)
----	-----------------	-----------	--------------	-------------------

1	Kualitas isi dan tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1	
		Kesesuaian materi	1	
		Kejelasan alur pembelajaran	1	
		Mediannya interaktif	1	
2	Kualitas teknik	Kejelasan tampilan, gambar, warna, tulisan dan animasi	1	
		Teks/ kalimat mudah dipahami	1	
		Latihan soal dan umpan balik	1	
		Simulasi yang baik	1	
3	Kualitas pembelajaran dan instruksional	Meningkatkan dorongan untuk belajar	1	
		Meningkatkan minat belajar	1	
		Lebih menyingkat waktu	1	
		Penguatan konsep dan pemberian bantuan dalam belajar	1	
		Keinginan untuk mempelajari materi yang lain dengan media yang sejenis	1	

c. Tes

Dalam penelitian ini digunakan tes sebagai salah satu instrumen penelitian. Tes berfungsi untuk menilai keefektifan dan melihat kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk pengembangan.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai pelengkap data angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru Al-Qur'an

hadis dan peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

e. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi-informasi yang dibutuhkan. Dokumentasi diperoleh dari foto-foto selama proses pengembangan dan dokumentasi berupa silabus.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang kongkret tentang keberhasilan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8. Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan, yaitu, analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Qur'an hadis berdasarkan Kompetensi inti serta menata organisasi isi pembelajaran. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 yaitu sikap toleransiku mewujudkan kedamaian.

b. Analisis deskriptif

Pada tahap ini uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Sebagaimana diutarakan, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif presentase. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan produk pengembangan berupa media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 pada pembelajaran Al-Qur'an hadis di kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Keefektifan media pembelajaran dapat diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: 1) Review oleh ahli, dan 2) uji validitas dan reabilitas. Rumus untuk mengelola data tanggapan hasil uji coba per aspek adalah:

- 1) Rumus untuk mengolah data per item

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

Keterangan:

P adalah Prosentase kelayakan.

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum x_1$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

- 2) Rumus untuk mengolah data per kelompok item dan keseluruhan item

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

Keterangan:

P adalah skor yang dicari.

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum x_1$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item⁶⁵

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

Tabel 3.6 Kriteria Konversi Nilai⁶⁶

Presentase (%)	Kualifikasi Keputusan	Keputusan
90-100	Sangat baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
80-89	Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
70-79	Cukup baik	Produk dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan terlalu besar, dan tidak mendasar.
60-69	Kurang baik	Merevisi dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan-kelemahan produk untuk disempurnakan.
<60	Sangat kurang baik	Produk gagal, merevisi secara besar-besaran dan mendasar tentang isi produk

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan...* h. 313.

⁶⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...* h. 128.

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 70%, maka media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dengan layak untuk proses belajar mengajar mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Sedangkan data hasil belajar yang diperoleh dari *post-test* dianalisis dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), jika rata-rata hasil belajar di atas KKM (75) maka disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 tersebut efektif.

c. Analisis uji t

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kemenarikan, keefesienan, dan keefektifan produk terhadap hasil belajar kelompok uji coba lapangan pada peserta didik kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 pada mata pelajaran Al-Qur'an hadis. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre test dan post test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil pre test dan post test kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif persentase untuk mengetahui

persentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara lain hasil pre test dan pos test. Uji t dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 25, kriteria ujinya adalah uji t dengan derajat bebas (db) atau *degrees of freedom* (df) pada harga kritik pada taraf signifikansi 5%.



BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil pengembangan yang meliputi :
Penyajian Data Uji Coba, Analisis Data, dan Revisi Produk.

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Analisis

Analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Diantaranya mengenai analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis situasi atau lingkungan sekolah dan analisis teknologi atau media.

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku di Indonesia terutama di MTs Muslimat NU Palangka Raya saat ini yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, diantaranya yaitu media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penyempurnaan pola pikir kurikulum 2013 yaitu:

- a) Pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam-sumber/media lainnya).

- b) Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia.⁶⁷

b. Analisis Karakteristik peserta didik

Dari hasil obeservasi yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya, bahwa mereka lebih menyukai membaca, melihat, menulis atau mendengarkan

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh peserta didik ARP sebagai berikut :

“Saya lebih menyukai mendengarkan daripada menulis dan membaca karena itu membosankan”⁶⁸

Peserta didik FA mengungkapkan sebagai berikut:

“Saya lebih suka membaca, karena dengan membaca lebih konsentrasi dan lebih faham”.⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Al-Qur’an

Hadis beliau mengatakan:

“Setiap kali masuk kelas yang terlihat adalah mereka merasa bosan dan ingin sekali istirahat, mereka belum sadar akan pentingnya materi yang disampaikan dan menganggap materi pelajaran adalah hal yang menjenuhkan. Mereka asik dengan dirinya sendiri tanpa menghiraukan penjelasan materi yang disampaikan.”⁷⁰

Berangkat dari temuan di atas, maka menurut peneliti diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 yang efektif, efisien dan

⁶⁷ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013, Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab, h. 7.

⁶⁸ Hasil wawancara dengan ARP, tanggal 19 Maret 2019.

⁶⁹ Hasil wawancara dengan FA, tanggal 19 Maret 2019.

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Guru Al-Qur’an Hadis, tanggal 18 Maret 2019.

menarik serta memberikan kemudahan dalam memberikan pemahaman dan penguasaan materi bagi peserta didik.

c. Analisis situasi atau lingkungan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kegiatan Belajar Mengajar Al-Qur'an Hadis di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Berdasarkan hasil Observasi diperoleh bahwa:

- a) Pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih menggunakan metode konvensional.
- b) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Al-Qur'an Hadis berupa buku Teks, buku LKS, dan power point yang digunakan hanya sesekali.
- c) Kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti LCD Proyektor, computer dan lain-lain.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Al-Qur'an Hadis serta melihat kondisi di sekolah melalui observasi, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru Al-Qur'an Hadis di MTs Muslimat NU Palangka Raya dengan metode ceramah menggunakan power point, buku teks, dan LKS.

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Kepala Sekolah MTs Muslimat NU Palangka Raya, beliau mengatakan :

“Sejauh ini pembelajaran yang dilakukan oleh para guru disekolah ini adalah pembelajaran konvensional, artinya mayoritas guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah daya tarik peserta didik, semuanya masih mengandalkan menulis dan ceramah. Jangankan menggunakan *Macromedia Flash 8*, menggunakan Pauer Point saja masih jarang. Padahal sekolah ini sudah tersedia fasilitas pendukung, seperti LCD Proyektor disetiap kelas dan Lap Komputer tetapi pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal. Tapi semua kami kembalikan ke guru masing-masing karna tidak semua guru mahir dalam menggunakan media”⁷¹

Jika melihat keterangan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah di atas, maka dapat dikatakan sekolah ini belum banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah daya tarik peserta didik. Apabila menggunakan macromedia flash 8 yang peneliti kembangkan.

Berdasarkan dari hasil studi lapangan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8.

d. Analisis teknologi atau media

Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut, ternyata dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Muslimat NU Palangka Raya ditemukan bahwa tidak ada media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash 8. Menurut penuturan guru Al-Qur'an Hadis, LKS merupakan buku wajib untuk digunakan di sekolah dan dianjurkan dimiliki oleh peserta didik.

⁷¹ Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah MTs Muslimat NU Palangka Raya

Jika peneliti melihat, fasilitas atau sarana prasarana yang terdapat dalam sekolah tersebut seharusnya guru Al-Qur'an Hadis dapat memanfaatkan dengan baik, adapun fasilitas yang dimaksud adalah LCD Proyektor yang ada di setiap ruang kelas, Laptop Komputer, sound system yang biasa dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar Al-Qur'an Hadis di MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Namun dari berbagai macam fasilitas tersebut belum semua guru terutama guru Al-Qur'an Hadis memanfaatkan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran terutama dengan menggunakan macromedia flash 8 yang berkaitan dengan materi di Al-Qur'an Hadis.

2. Design (desain)

Tahap desain atau perencanaan ini adalah proses perancangan media pembelajaran dibutuhkan sketsa desain untuk membuat pembuatan media pembelajaran. Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah *flowchart* untuk mempermudah dalam perencanaan programnya dan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang tiap *frame*.

3. *Development* (pengembangan dan pembuatan produk)

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Pengembangan media ini menggunakan tahapan pengembangan model Borg dan Gall sebagaimana dijelaskan pada BAB III yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk awal, (6) uji lapangan lanjut, (7) revisi produk operasional, (8) uji lapangan operasional, (9) uji lapangan akhir. Adapun tahapan pengembangan sebagai berikut:

a. Penelitian dan pengumpulan informasi

Penelitian dan pengumpulan data terdiri dari dua langkah yaitu kajian kurikulum dan studi lapangan, dalam kegiatan penelitian dan pengumpulan data akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Kajian Kurikulum

Kajian kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku di Indonesia terutama di MTs Muslimat NU Palangka Raya saat ini yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, diantaranya yaitu media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penyempurnaan pola pikir kurikulum 2013 yaitu:

- a) Pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam-sumber/media lainnya).
- b) Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia.⁷²

2) Studi Lapangan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kegiatan belajar mengajar Al-Qur'an Hadis di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa:

- a) Pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih menggunakan metode konvensional.
- b) Media pembelajaran yang digunakan guru pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Al-Qur'an Hadis berupa buku paket dan buku LKS.
- c) Kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti LCD Proyektor, komputer dan lain-lain.

Berdasarkan dari hasil studi lapangan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi toleransi.

⁷² Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013, Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab, h. 7.

b. Perencanaan

Perencanaan terdiri dari empat tahap yaitu menerapkan bidang kajian yang akan dipadukan, mempelajari KI dan KD, mengembangkan indikator dari KD materi, dan pengembangan isi media pembelajaran. Dalam kegiatan perencanaan akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Menetapkan Bidang kajian Yang Akan Dipadukan

Bidang kajian yang dipadukan berupa materi toleransi. Materi tersebut dipadukan dengan audio dan video tentang toleransi.

2) Mempelajari KI dan KD

Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh dari KI dan KD yang akan dipelajari.

KI dan KD yang dipelajari sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini pentingnya sikap tasamuh
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara	2.1. Memiliki sikap tasamuh sesuai isi kandungan Q.S. Al-Kafirun, Al-Bayyinah dan hadis tentang toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

<p>efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p>	
<p>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah</p>	<p>3.1. Memahami isi kandungan Q.S. Al-Kafirun, Al-Bayyinah tentang toleransi dan membangun kehidupan umat beragama dan hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik (وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ لَا يُؤْمِنُ مِنْ عَبْدٍ حَتَّى يُجَبِّجَ جَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ)</p>
<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung</p>	<p>4.1. Menulis Q.S. Al-Kafirun, Al-Bayyinah dan hadis tentang sikap tasumuh 4.2. Menerjemahkan Q.S. Al-Kafirun, Al-Bayyinah dan hadis tentang sikap tasumuh 4.3. Menghafal Q.S. Al-Kafirun, Al-Bayyinah dan hadis tentang sikap tasumuh hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik (وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ لَا يُؤْمِنُ مِنْ عَبْدٍ حَتَّى يُجَبِّجَ جَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ)</p>

3) Mengembangkan Indikator dari KD

Indikator yang dikembangkan berdasarkan dari KD sebagai berikut:

Tabel 4.2
Indikator

1.	Membaca Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah
2.	Menerjemahkan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah
3.	Menjelaskan isi kandungan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah tentang toleransi
4.	Mengaitkan isi kandungan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah tentang toleransi dengan fenomena kehidupan
5.	Menuliskan hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ (خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ (لَا يُؤْمِنُ مَنْ عَبْدَحَتَّى يُحِبَّ جَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ) tentang toleransi
6.	Menerjemahkan hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ (خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ (لَا يُؤْمِنُ مَنْ عَبْدَحَتَّى يُحِبَّ جَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ) tentang toleransi
7.	Menghafal hadis riwayat Ahmad, Turmudzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA (خَيْرُ الْأَصْحَابِ عِنْدَ اللَّهِ (خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عِنْدَ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ (لَا يُؤْمِنُ مَنْ عَبْدَحَتَّى يُحِبَّ جَارَهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ) tentang toleransi

c. Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan isi media pembelajaran ini merupakan pengembangan isi materi yang akan dituangkan dalam media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi toleransi. Pengembangan isi materi tersebut setelah melalui tahapan pengembangan indikator dari KD. Isi materi yang dikembangkan

Membaca Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah, Menerjemahkan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah, Menjelaskan isi kandungan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah tentang toleransi dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap pengembangan awal media pembelajaran dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Penulisan naskah untuk bahan media

Pada tahap ini peneliti merumuskan isi pada naskah dengan berkonsultasi pada pembimbing dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di sekolah MTs Muslimat NU Palangka Raya. Seperti merumuskan isi materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikatif dan tujuan. Lalu menentukan jalan cerita, pemeran atau pengisi suara, menempatkan dan memilih instrumen musik pendukung sebagai tema dan latar dan menempatkan *sound effect*.

2) Membuat desain produk yang akan di kembangkan

- a) Membuat *flowchart*
- b) Membuat *story board*
- c) Memperbanyak naskah
- d) Mempelajari naskah
- e) Mengadakan latihan
- f) Mempersiapkan alat-alat rekaman

- g) Mengumpulkan animasi dan video untuk mendukung pembuatan media supaya lebih menarik.
- h) Persiapan rekaman yaitu mempersiapkan ruang rekaman, memperlajari naskah yang akan direkam, menyiapkan microfon.
- i) Memulai rekaman dengan mengisi suara
- j) Proses editing rekaman, dari mulai menghapus noise pada suara rekaman, mengedit instrumen musik tema dan latar, memisahkan suara sesuai alur cerita, dan menggabungkan narasi, musik dan *sound effect* sesuai naskah.

3) Mengumpulkan bahan-bahan pendukung

Memperbanyak animasi, gambar, dan video untuk mendukung media pembelajaran menjadi lebih menarik.

4) Proses Produksi Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan produk media pembelajaran yaitu sesuai desain, media dibagi dalam 7 pilihan menu utama, yaitu petunjuk, kurikulum, motivasi, materi, video, kuis, dan profil. Pada saat memulai media ini pengguna akan terlebih dahulu menemukan intro. Intro memuat informasi judul media. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 intro



Gambar 4.2 Menu Utama

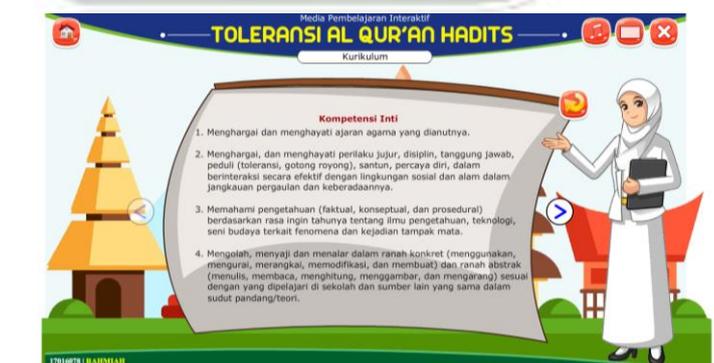
Seperti yang dilihat pada menu utama, pojok kiri atas ada tombol berwarna merah animasi rumah yang berfungsi untuk menuju ke menu utama, tombol merah animasi orang yang berfungsi untuk menunjukkan profil, dan tombol merah

animasi tanda tanya yang menunjukkan petunjuk penggunaan. Pada pojok kanan atas tombol merah animasi musik yang berfungsi untuk sound, tombol merah animasi kotak untuk memperbesar dan memperkecil layar serta tombol merah atau tombol out yang berfungsi untuk keluar dari media pembelajaran ini. Untuk lebih jelasnya dalam penggunaan media ini terdapat menu petunjuk tampiln petunjuk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan

Menu selanjutnya adalah kurikulum, kurikulum memuat informasi tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator. Tampilan pada kurikulum dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.4 Kompetensi Inti

Media Pembelajaran Interaktif

TOLERANSI AL QUR'AN HADITS

Kurikulum

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menyadari pentingnya sikap tasamuh.
- 2.1 Memiliki sikap tasamuh sesuai isi kandungan al-Kafirun (109), Q.S al-Bayyinah (98) dan hadis tentang toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.1 Memahami isi kandungan al-Kafirun (109) dan Q.S al-Bayyinah (98) tentang toleransi dan membangun kehidupan umat beragama dan hadis riwayat Ahmad, Turmuzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar Ra
(خَيْرُ الْأَسْحَابِ عَدَدُ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عَدَدُ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik.
(وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ لَا يُؤْمِنُ مِنْ عَدُوَّتِي يُحْتَدِرُهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ)
- 4.1 Menulis hadis tentang sikap tasamuh.
- 4.2 Menerjemahkan hadis tentang sikap tasamuh.
- 4.3 Menghafal hadis tentang sikap tasamuh hadis riwayat Ahmad, Turmuzi, Ibnu Hibban, Hakim, Baihaqi dari Ibnu Umar RA
(خَيْرُ الْأَسْحَابِ عَدَدُ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِصَاحِبِهِ وَخَيْرُ الْجِيرَانِ عَدَدُ اللَّهِ خَيْرُهُمْ لِجَارِهِ) dan hadis riwayat Muslim dari Anas bin Malik.
(وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ لَا يُؤْمِنُ مِنْ عَدُوَّتِي يُحْتَدِرُهُ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ)

17016078 | RAHMILAH

Gambar 4.5 Kompetensi Dasar

Media Pembelajaran Interaktif

TOLERANSI AL QUR'AN HADITS

Kurikulum

Indikator

- 1.1.1 Meyakini pentingnya sikap tasamuh.
- 2.1.1 Memiliki sikap tasamuh sesuai isi kandungan al- Kaafirun, Q.S al-Bayyinah dan hadis tentang toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.1.1 Membaca Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah.
- 3.1.2 Menerjemahkan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah.
- 3.1.3 Menjelaskan isi kandungan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah tentang toleransi.
- 3.1.4 Mengaitkan isi kandungan Qs. Al-kafirun dan Qs. Al-Bayyinah tentang toleransi dengan fenomena kehidupan.

17016078 | RAHMILAH

Gambar 4.6 Indikator

Menu berikutnya adalah motivasi. Menu ini berisi komik yang diadabtasi dari komik luxima katabaca yang membahas tentang dialog anak-anak yang berbeda keyakinan.

Media Pembelajaran Interaktif

TOLERANSI AL QUR'AN HADITS

Motivasi

MEMBANTU TEMAN BEDA KEYAKINAN

HELPING FRIEND WITH DIFFERENT BELIEF

17016078 | RAHMILAH

siswa 10 | sidi karaker samsi

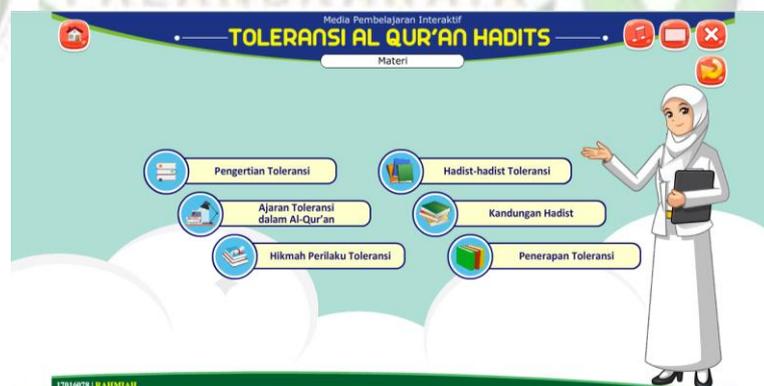
Gambar 4.7 Motivasi

Menu berikutnya adalah video yang diadaptasi dari nussa story official yang berjudul nussa toleransi berisikan sikap seorang muslim terhadap orang yang berbeda keyakinan.



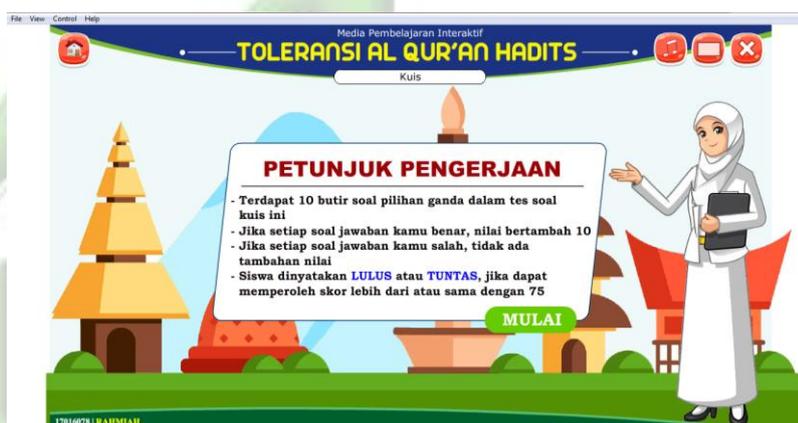
Gambar 4.8 Video

Menu berikutnya adalah materi. Materi berisi sub tema yang akan dipelajari. Sub tema materi ini berisi 6 menu yaitu pengertian toleransi, ajaran toleransi dalam Al-Qur'an, hadist-hadits toleransi, kandungan hadist, hikmah perilaku toleransi dan penerapan toleransi.



Gambar 4.9 Materi

Menu berikutnya adalah kuis. Kuis yang berhubungan dengan 6 materi yaitu pengertian toleransi, ajaran toleransi dalam Al-Qur'an, hadist-hadits toleransi, kandungan hadist, hikmah perilaku toleransi dan penerapan toleransi yang dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.10 Kuis

Menu yang terakhir adalah profil. Profil berisi tentang foto penyusun dan data penyusun. Tampilan penyusun dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.11 Profil

5) *Finishink* produk

Pengemasan program dalam bentuk kepingan *Compad Disk* (CD) yang didalamnya memuat *software* multimedia pembelajaran interaktif.

Produk ini juga bisa diakses melalui google drive yaitu <https://drive.google.com/file/d/1Mf2N47rf9PoekfJ8oJjEI07c1-Z35AWE/view?usp=drivesdk>.

6) Validasi Ahli

Hasil dari pengembangan produk awal terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dengan meminta masukan dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu guru MA Muslimat NU yang berkompeten pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, memberikan penilaian terkait aspek materi dan kebenaran materi. Sedangkan ahli media oleh dosen IAIN Palangka Raya yang berkompeten mengenai media pembelajaran.

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil pengembangan pada langkah pengembangan produk awal media pembelajaran materi toleransi selanjutnya diserahkan kepada ahli materi untuk divalidasi atau meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*). Ahli materi guru yang berkompeten di bidang mata pelajaran Al-Qur'an hadis, yaitu Bapak M. Sehan, S.Pd.I. Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi toleransi

dalam media pembelajaran. Validasi dilakukan dalam 2 tahap hingga materi dalam media dinyatakan layak tanpa revisi.

1. Validasi Ahli Materi Tahap I

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli materi tahap I terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 yang diajukan dengan metode kuisioner angket. Validasi ahli materi tahap I dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2020.

Hasil penilaian Aspek Pembelajaran oleh ahli materi pelajaran Al-Qur'an hadis dapat dilihat dalam tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3
Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Isi oleh Guru Ahli Materi Tahap 1

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Ketepatan cakupan materi	4	Baik
2	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan indikator	3	Kurang Baik
3	Keruntutan materi	4	Baik
4	Kebenaran konsep materi melalui aktivitas peserta didik	4	Baik
5	Kualitas soal	5	Sangat Baik
6	Ketepatan penggunaan Bahasa	3	Kurang Baik
	Jumlah skor	23	
	Rata-rata skor (%)	77	
	Kriteria penilaian	Cukup Baik	

Hasil penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh guru ahli materi dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Guru Ahli Materi Tahap 1

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	3	Cukup Baik
2	Kejelasan alur pembelajaran	4	Baik
3	Peningkatan minat belajar peserta didik	4	Baik
4	Peningkatan motivasi peserta didik	4	Baik
5	Penguatan konsep peserta didik	4	Baik
6	Pemberian fasilitas belajar	4	Baik
7	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	3	Cukup Baik
8	Ketepatan umpan balik latihan soal	5	Sangat Baik
	Jumlah skor	32	
	Rata-rata skor (%)	80	
	Kriteria penilaian	Baik	

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi tahap I memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

1. Secara umum sudah bagus hanya revisi pada kompetensi dasar. Sebelumnya kompetensi dasar 3.1, 4.1, 4.2 dan 4.3 adalah pengetahuan jadi digabungkan menjadi satu kompetensi dasar yaitu 3.1 dan mengganti menjadi menganalisis. Dan ditambahkan pada kompetensi dasar untuk keterampilan.

2. Revisi Indikator, karena sebelumnya dilakukan revisi pada kompetensi dasar untuk keterampilan yaitu 4.1 maka indikator juga harus ada revisi.
3. Untuk isi materi sudah bagus.

2. Validasi Materi Tahap II

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli materi tahap I terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 yang diajukan dengan metode kuisisioner angket. Validasi tahap II ini dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2020.

Tabel 4.5
Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Isi oleh Guru Ahli Materi Tahap 2

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Ketepatan cakupan materi	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan indikator	4	Baik
3	Keruntutan materi	5	Sangat Baik
4	Kebenaran konsep materi melalui aktivitas peserta didik	5	Sangat Baik
5	Kualitas soal	5	Sangat Baik
6	Ketepatan penggunaan Bahasa	5	Sangat Baik
	Jumlah skor	29	
	Rata-rata skor (%)	97	
	Kriteria penilaian	Sangat Baik	

Hasil penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh guru ahli materi dapat dilihat dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran
oleh Guru Ahli Materi Tahap II

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	Baik
2	Kejelasan alur pembelajaran	5	Sangat Baik
3	Peningkatan minat belajar peserta didik	5	Sangat Baik
4	Peningkatan motivasi peserta didik	5	Sangat Baik
5	Penguatan konsep peserta didik	5	Sangat Baik
6	Pemberian fasilitas belajar	5	Sangat Baik
7	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	4	Baik
8	Ketepatan umpan balik latihan soal	5	Sangat Baik
	Jumlah skor	38	
	Rata-rata skor (%)	95	
	Kriteria penilaian	Sangat Baik	

b) Validasi Ahli Media

1. Ahli Media Tahap I

Hasil pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis selanjutnya diserahkan kepada ahli media pembelajaran untuk divalidasi atau meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*). Ahli media pembelajaran adalah dosen IAIN Palangka Raya yang berkompeten mengenai media pembelajaran, yaitu Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek kesederhanaan,

keterpaduan, interaksi pembelajaran, keseimbangan, bentuk, warna dan bahasa. Dari aspek tersebut peneliti menggabung menjadi dua aspek yaitu yang pertama aspek pemrograman yang terdiri dari aspek kesederhaan, aspek keterpaduan dan aspek interaksi pembelajaran. Yang kedua adalah aspek tampilan yang meliputi aspek keseimbangan, bentuk, warna dan bahasa. Kegiatan validasi dilakukan 2 tahap sampai media dinyatakan layak tanpa revisi. Validasi ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 22 November 2020.

Hasil penilaian aspek pemrograman oleh dosen ahli media pembelajaran tahap I dapat dilihat dalam tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Data hasil Penilaian Aspek Pemrograman oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap I

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kesederhanaan	Kesederhaan gambar	3	Cukup Baik
		Karakteristik gambar	2	Kurang Baik
2	Keterpaduan	Perpaduan warna	2	Kurang Baik
		Kejelasan tulisan dan bahasa	3	Cukup Baik
		Pepaduan animasi	2	Kurang Baik
3	Interaksi Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	3	Cukup Baik

		Kejelasan alur pembelajaran	3	Cukup Baik
		Kualitas interaksi	3	Cukup Baik
		Penyajian materi	3	Cukup Baik
		Keefektifan umpan balik soal	2	Kurang Baik
		Kemudahan penggunaan navigasi	3	Cukup Baik
		Jumlah skor	29	
		Rata-rata skor	53	
		Kriteria penilaian	Sangat Kurang Baik	

Hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran tahap I dapat dilihat dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap I

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Keseimbangan	Penempatan gambar	3	Cukup Baik
		Ukuran gambar	3	Cukup Baik
		Ukuran huruf	2	Kurang Baik
		Tata letak tulisan	3	Cukup Baik
		Penggunaan animasi	2	Kurang Baik
2	Bentuk	Ketepatan huruf	3	Cukup Baik
		Keterbacaan teks/kalimat	3	Cukup Baik
		Gambar	2	Kurang Baik
		Kualitas intro	2	Kurang

				Baik
		Kualitas animasi	2	Kurang Baik
3	Warna	Warna <i>background</i>	2	Kurang Baik
		Warna tulisan	3	Cukup Baik
		Warna gambar	3	Cukup Baik
4	Bahasa	Ketepatan bahasa	2	Kurang Baik
		Ketepatan kalimat	2	Kurang Baik
		Jumlah skor	37	
		Rata-rata skor	49	
		Kriteria penilaian	Sangat Kurang Baik	

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi tahap I memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

Tabel 4.9
Masukan Ahli Media

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Menu utama	Pada menu utama tulisan “toleransi Al-Qur’an Hadits”	Di rubah menjadi “toleransi”
2	Menu kurikulum	Tulisan “kurikulum”	Diperbesar dan arna pada tepi seperti bayangan pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator. Warna abu-abu tua di buang jadi hanya menggunakan abu-abu muda.

3	Menu motivasi	Cerita komik hampir sama dengan video	Jika berbentuk komik dan ceritanya hampir sama dengan video lebih baik yang dipakai video karena langsung ada narator atau suara.
4	Menu materi	Sub BAB pada materi apabila di klik berwarna kuning	Di ubah menjadi warna hijau dan tulisan materi diperbesar sedikit.
5	Pengertian toleransi	animasi atau gambar jangan tampil bersamaan dan penambahan musik dan narator.	Kalimat dulu yang dimunculkan kemudian animasi dan di tambah musik dan narator
6	Pada materi ajaran toleransi dalam Al-Qur'an surah Al-Kafirun dan Al-Bayyinah	Tulisan Ayat, terjemah dan bunyi di beri warna.	Di tambah warna dan narator saat membaca ayat dan terjemah
7	Pada surah Al-Kafirun	di kolom jangan sama dengan background	Sebaiknya warna lebih muda atau lebih tua dari background dan di tambah orang yang membaca ayat dan terjemah.
8	Hikmah surah Al-Kafirun	Isi slide terlalu kosong	Tambah animasi
9	Hikmah toleransi	<ul style="list-style-type: none"> - Tulisan "berikut ini beberapa hikmah apabila sikap toleransi diterapkan dengan baik" - simbol (-) - gambar 	<ul style="list-style-type: none"> - Dihilangkan kata "Berikut ini beberapa". - Simbol (-) diganti langsung : 1, 2, 3 - Muncul jangan bersamaan dengan kalimat
10	Hadis-hadis toleransi	Kalimat sebelum hadis Ibnu Umar r.a	Disingkat kalimatnya jangan terlalu panjang

11	Hadis-hadis toleransi	Kalimat sebelum hadis Anas bin Malik r.a	Buang kalimat di atasnya karena sama dengan kalimat sebelumnya
12	Kandungan hadis	Kalimat dan gambar jangan muncul bersamaan	Kalimat terlebih yang dimunculkan baru gambar atau animasi
13	Penerapan toleransi	Gambar	Beri gerak pada gambar atau animasi
14	Sumber	-	Tambah sumber buku pada akhir kalimat sehingga menjadi kutipan

2. Ahli Media Tahap II

Validasi tahap II dilaksanakan pada tanggal 12 November 2020. Hasil penilaian aspek pemrograman oleh dosen ahli media pembelajaran tahap II dapat dilihat dalam tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10
Data hasil Penilaian Aspek Pemrograman oleh
Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap II

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kesederhanaan	Kesederhaan gambar	4	Cukup Baik
		Karakteristik gambar	4	Kurang Baik
2	Keterpaduan	Perpaduan warna	4	Kurang Baik
		Kejelasan tulisan dan bahasa	4	Cukup Baik
		Pepaduan animasi	4	Kurang Baik
3	Interaksi Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	Cukup Baik
		Kejelasan alur pembelajaran	4	Cukup Baik
		Kualitas interaksi	4	Cukup Baik
		Penyajian materi	5	Cukup

				Baik
		Keefektifan umpan balik soal	4	Kurang Baik
		Kemudahan penggunaan navigasi	5	Cukup Baik
		Jumlah skor	47	
		Rata-rata skor	85	
		Kriteria penilaian	Baik	

Hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran tahap II dapat dilihat dalam tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap II

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Keseimbangan	Penempatan gambar	5	Cukup Baik
		Ukuran gambar	4	Cukup Baik
		Ukuran huruf	4	Kurang Baik
		Tata letak tulisan	4	Cukup Baik
		Penggunaan animasi	4	Kurang Baik
2	Bentuk	Ketepatan huruf	5	Cukup Baik
		Keterbacaan teks/kalimat	5	Cukup Baik
		Gambar	4	Kurang Baik
		Kualitas intro	5	Kurang Baik
		Kualitas animasi	4	Kurang Baik
3	Warna	Warna <i>background</i>	4	Kurang Baik
		Warna tulisan	4	Cukup

				Baik
		Warna gambar	4	Cukup Baik
4	Bahasa	Ketepatan bahasa	4	Kurang Baik
		Ketepatan kalimat	4	Kurang Baik
		Jumlah skor	64	
		Rata-rata skor	85	
		Kriteria penilaian	Baik	

3. Data Uji Penilaian Guru Al-Qur'an Hadis Kelas VII

Data uji ini diambil dari tanggapan atau penilaian guru pelajaran Al-Qur'an hadis di MTs Muslimat NU Palangka Raya, yaitu Bapak M. Hardy S. S.Pd. beliau adalah guru di MTs Muslimat NU.

Peneliti mempertimbangkan guru tersebut karena beliau sebagai sumber yang lebih mengerti kebutuhan dan situasi kondisi peserta didik. Dari sini peneliti menganggap perlu menyediakan angket untuk perbaikan produk sehingga dapat lebih baik dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Data hasil penilaian guru mata pelajaran menggunakan angket yang meliputi 3 aspek dengan 13 indikator penilaian. Setiap indikator memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Hasil penilaian guru mata pelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode kuisioner angket.

Tabel 4.12
Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Kualitas isi dan tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
		Kejelasan petunjuk penggunaan	5
		Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator	5
		Keterurutan materi	5
		Kejelasan alur pembelajaran	5
2	Kualitas teknik	Kejelasan tampilan, gambar, warna, tulisan dan animasi	5
		Pemilihan huruf dan keterbacaan teks	4
		Latihan soal dan umpan balik	5
		Kualitas simulasi	5
3	Kualitas pembelajaran dan instruksional	Peningkatan motivasi peserta didik	5
		Peningkatan minat belajar peserta didik	4
		Peningkatan prestasi	5
		Penguatan konsep dan pemberian bantuan dalam belajar	4
		Jumlah Skor	61
		Rata-Rata Skor	94
		Kriteria Penilaian	Sangat Baik

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka Bapak M. Hardy S. S.Pd memberikan komentar dan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini sangat membantu dalam pembelajaran. Video yang ditampilkan membuat peserta didik semakin antusias dalam belajar.
- b. Media pembelajaran ini sebaiknya terus dikembangkan dengan materi yang lainnya agar para peserta didik dapat meningkat semangat belajarnya apalagi saat masa pandemi covid seperti ini.

d. Implementasi (Penerapan)

Pada tahap penerapan ini meliputi uji coba individu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektivan produk yang dikembangkan.

1) Data Uji Coba Individu / Perorangan

Pada tahap ini peneliti menguji cobakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik kelas VII A di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Uji coba lapangan awal dilakukan dengan 3 orang peserta didik

yang dipilih sesuai dengan peringkat dikelas dari peringkat 1-3. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 04 Maret 2021. Hasil uji coba ini akan dijadikan sebagai bahan revisi selanjutnya.

Tabel 4.13
Nama Peserta Didik Uji Coba Individu

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Ananda Rizqi Pratama	L
2	Faizatul Amiroh	P
3	Maulida Az Zahra	P

Dalam penentuan sampel yang diambil peneliti menggunakan teknik sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan populasi yang diberi nomor urut.⁷³ Jadi sample disini berdasarkan dari peringkat peserta didik dikelas dari rangking 1-3.

Data hasil uji lapangan masing-masing subjek terhadap produk pengembangan media pembelajaran dipaparkan sebagai berikut:

4.14
Data Hasil Penilaian Aspek Materi Pada Uji Coba Individu

No	Indikator	Total Skor Responden
1	Kemudahan memahami kalimat teks	13
2	Kemudahan memahami isi materi	13
3	Ketepatan urutan penyajian materi	14
4	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	13

⁷³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Op.Cit ,h. 142.

5	Kesesuaian materi dengan latihan soal	13
6	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	14
	Jumlah skor	80
	Rata-rata skor	89
	Kriteria penilaian	Baik

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba lanjutan ini dilakukan dalam uji coba kelompok kecil pada 9 orang peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 08 Maret 2021. Untuk hasil uji coba kelompok kecil ini akan dijadikan sebagai bahan revisi selanjutnya.

Tabel 4.15
Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Ahmat Aulia Diani	L
2	Aufa Nabila	P
3	Fatimatuz Zahra	P
4	Yudha Prasetyo	L
5	Siti Alya Ramadhani	P
6	Rizka Wahyuni	P
7	Nur Rahmadiyah	P
8	Norhalisa	P
9	Tiara Andiny	P

Dalam penentuan sampel yang diambil peneliti menggunakan teknik sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan anggota populasi yang telah diberi nomor urut.⁷⁴ Jadi sampel disini berdasarkan dari peringkat peserta didik dikelas dari rangking 4-12.

⁷⁴ *Ibid*, h. 142.

Data hasil uji lapangan masing-masing subjek terhadap produk pengembangan media pembelajaran dipaparkan sebagai berikut:

4.16
Data Hasil Penilaian Aspek Materi Pada Uji Coba
Kelompok Kecil

No	Indikator	Total Skor Responden
1	Kemudahan memahami kalimat teks	39
2	Kemudahan memahami isi materi	43
3	Ketepatan urutan penyajian materi	40
4	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	41
5	Kesesuaian materi dengan latihan soal	40
6	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	40
	Jumlah skor	243
	Rata-rata skor	90
	Kriteria penilaian	Sangat Baik

3) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba lapangan akhir ini dilakukan dalam uji coba kelompok besar yaitu pada 17 orang peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2021. Hasil uji coba kelompok besar ini merupakan hasil akhir dari uji coba peserta didik dan tidak dilakukan revisi.

Tabel 4.17
Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Salma Nur Kamilah	P
2	Muhammad Haiqal Ramadhan	L
3	Gt. ahmadRizal Masaid	L
4	Vivi Barokah Laraswati	P

5	Anissa Latief	P
6	Dian Nur Khair	L
7	Cinta Kasih Jelita	P
8	Djidran Hanafi	L
9	Daffa Zidan Nasrullah	L
10	Hafsoh Jelita	P
11	Muhammad Randi Setiadi	L
12	Siti Gadiza Ruwaida	P
13	Risma Anjani	P
14	Keisya Zafira G.A	P
15	Rashya Adi Pratama	L
16	Nur Atikarani	P
17	Khaira Resky Ramadhania	P

Dalam penentuan sampel yang diambil peneliti menggunakan teknik sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan anggota populasi yang telah diberi nomor urut.⁷⁵ Jadi sampel disini berdasarkan dari peringkat peserta didik dikelas dari rangking 13-29.

Data hasil uji lapangan masing-masing subjek terhadap produk pengembangan media pembelajaran dipaparkan sebagai berikut:

4.18 **Data Hasil Penilaian Aspek Materi Pada Uji Coba** **Kelompok Besar**

No	Indikator	Total Skor Responden
1	Kemudahan memahami kalimat teks	77
2	Kemudahan memahami isi materi	79
3	Ketepatan urutan penyajian materi	72
4	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	82

⁷⁵ *Ibid*, h. 142.

5	Kesesuaian materi dengan latihan soal	80
6	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	76
	Jumlah skor	466
	Rata-rata skor	91
	Kriteria penilaian	Sangat Baik

B. Analisis Data

1. Analisis Validasi Ahli

a. Ahli Materi

1) Validasi Materi Tahap I

Berdasarkan tabel 4.3 yaitu hasil validasi materi tahap I. Hasil penilaian aspek kualitas isi oleh guru materi tahap1 jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 1 indikator, kriteria penilaian “baik” 3 indikator, kriteria penilaian “cukup baik” 2 indikator, kriteria penilaian “kurang baik” 0 indikator, kriteria penilaian “sangat kurang baik” 0 indikator. Satu indikator telah dinilai sangat baik oleh ahli materi sehingga tidak memerlukan revisi. Tiga indikator dinilai baik oleh ahli materi sehingga tidak memerlukan revisi atau perubahan konsep, hanya beberapa saran atau masukan dari ahli. Sedangkan untuk dua indikator yang berkriteria cukup, memerlukan beberapa revisi atau perubahan seperti penyesuaian kompetensi dasar dan indikator. Hasil penilaian aspek kualitas isi oleh guru ahli materi menunjukkan bahwa kriteria penilaian “cukup baik” dengan rata-rata skor 78. Hasil didapat karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 6 indikator yang dinilai

dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 6 indikator tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 30.

Sedangkan Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil penilaian aspek kualitas pembelajaran oleh guru ahli materi tahap 1 jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 1, kriteria penilaian “baik” 5, kriteria penilaian “cukup baik” 2, kriteria penilaian “kurang baik” 0, kriteria penilaian “sangat kurang baik” 0. Satu indikator yang bernilai cukup baik, memerlukan beberapa revisi atau perubahan seperti penambahan menu petunjuk pengguna. Hasil penilaian aspek kualitas pembelajaran menunjukkan kriteria “baik” dengan rata-rata skor 80. Hasil didapat karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 6 indikator yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 8 indikator tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 40.

Berdasarkan ketentuan rumus, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian data hasil uji ahli materi tahap I pada media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 sebagai berikut :

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

Hasil validasi materi aspek kualitas isi :

$$\frac{23}{30} \times 100\% = 77$$

Hasil validasi materi aspek pembelajaran :

$$\frac{32}{40} \times 100\% = 80$$

Hasil dari rata-rata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi materi yang terdapat pada tabel 4. 22 berikut:

Tabel 4.19
Data Hasil Penilaian oleh Guru Ahli Materi Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata skor	Kategori
1	Aspek Kualitas Isi	77	Cukup Baik
2	Aspek Kualitas Pembelajaran	80	Baik
	Rata-rata	79	Cukup Baik

Tabel 4.22 di atas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 79. Skor tersebut menunjukkan hasil rata-rata masuk dalam kategori “cukup baik”. Hasil diperoleh dari penjumlahan rata-rata skor kedua aspek yang dinilai (77+80) kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 79. Penilaian ahli materi pada media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur’an hadis pada tahap 1 mendapat nilai 79 yang termasuk dalam kategori cukup baik dan dilakukan revisi dari ahli materi.

Berikut ini merupakan masukan ahli materi sebagai berikut:

- 1) Revisi pada kompetensi dasar. Sebelumnya kompetensi dasar 3.1, 4.1, 4.2 dan 4.3 adalah pengetahuan jadi digabungkan menjadi satu kompetensi dasar yaitu 3.1 dan mengganti

menjadi menganalisis. Dan ditambahkan pada kompetensi dasar untuk keterampilan yaitu 4.1.

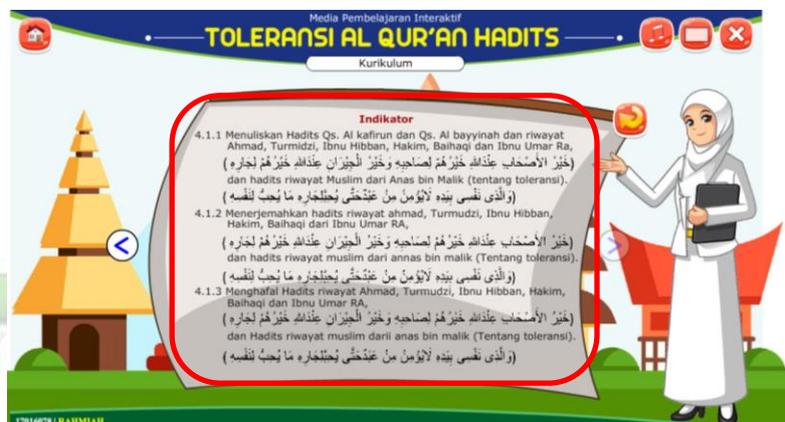


Gambar 4. 12 (Sebelum direvisi)



Gambar 4. 13 (Sesudah direvisi)

2) Revisi Indikator, karena sebelumnya dilakukan revisi pada kompetensi dasar untuk keterampilan yaitu 4.1 maka indikator juga harus ada revisi.



Gambar 4. 14 (Sebelum direvisi)



Gambar 4. 15 (Sesudah direvisi)

2) Validas Ahli Materi Tahap II

Berdasarkan tabel 4.5 di atas hasil penilaian aspek kualitas isi oleh guru ahli materi tahap 2 jumlah kriteria penilaian “sangat baik” terdapat 5 indikator, kriteria penilaian “baik” terdapat 1 indikator, kriteria penilaian “cukup baik” 0, kriteria penilaian “kurang baik” 0, dan kriteria penilaian “sangat kurang baik” 0. Pada validasi materi tahap 2 ini, hasil yang didapatkan mengalami peningkatan pada rata-rata skor yaitu 97 dengan kategori “sangat baik”. Tiga indikator yang “baik” menjadi “sangat baik” dan dua indikator “cukup baik” menjadi “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa, revisi produk yang telah dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi.

Sedangkan berdasarkan tabel 4.6 di atas hasil penilaian aspek kualitas pembelajaran oleh guru ahli materi tahap 2 jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 1, kriteria penilaian “baik” 2, kriteria penilaian “cukup baik” 0, dan kriteria penilaian “sangat kurang baik” 0. Pada penilaian ahli materi tahap 2, lima indikator pada tahap 1 berkriteria “baik” menjadi “sangat baik” dan dua indikator “kurang baik” menjadi “baik”. Hasil penilaian pada aspek kualitas pembelajaran menunjukkan bahwa kriteria penilaian “sangat baik” dengan rata-rata skor 95. Ahli materi sebagai validator sudah tidak memberikan saran untuk perbaikan sehingga materi pada media pembelajaran dengan menggunakan

macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis yang dikembangkan layak tanpa revisi.

Hasil didapat karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 6 indikator yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 8 indikator tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 40.

Berdasarkan ketentuan rumus tersebut, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian data hasil uji ahli materi tahap II pada media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 sebagai berikut :

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

Hasil validasi materi aspek kualitas isi :

$$\frac{29}{30} \times 100\% = 97$$

Hasil validasi materi aspek pembelajaran :

$$\frac{38}{40} \times 100\% = 95$$

Hasil dari rata-rata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi materi yang terdapat pada tabel 4.23 berikut:

Tabel 4.20
Data Hasil Penilaian oleh Guru Ahli Materi Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata skor	Kategori
1	Aspek Kualitas Isi	97	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas Pembelajaran	95	Sangat Baik
	Rata-rata	96	Sangat Baik

Tabel 4.23 di atas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 96. Skor tersebut menunjukkan hasil rata-rata masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil diperoleh dari penjumlahan rata-rata skor kedua aspek yang dinilai (97+95) kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 96. Penilaian ahli materi pada media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur’an hadis pada tahap 2 mendapat nilai 96 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan layak uji coba tanpa revisi oleh ahli materi.

b. Validasi Ahli Media

1) Validasi Ahli Media Tahap I

Berdasarkan tabel 4.7 di atas hasil penilaian aspek pemrograman oleh dosen ahli media pembelajaran tahap I didapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 0, kriteria penilaian “baik” 0, kriteria penilaian “cukup baik” 7, kriteria penilaian “kurang baik” 4, kriteria penilaian “sangat kurang baik” 0. Hasil penilaian aspek pemrograman oleh ahli media

pembelajaran mendapat jumlah skor 23 dengan rata-rata skor 53. Rata-rata skor menunjukkan kriteria penilaian “sangat kurang baik”.

Berdasarkan tabel 4.8 di atas hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media dengan jumlah indikator 15 di dapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 0, kriteria penilaian “baik” 0, kriteria penilaian “cukup baik” 7, kriteria penilaian “kurang baik” 8, dan kriterian penilaian “sangat kurang baik” 8. Hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran mendapat jumlah skor 37 dan rata-rata skor 49. Rata-rata skor menunjukkan kriteria penilaian “sangat kurang baik”.

Berdasarkan ketentuan rumus tersebut, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian data hasil uji ahli materi tahap I pada media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 sebagai berikut :

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

Hasil validasi materi aspek kualitas isi :

$$\frac{29}{55} \times 100\% = 53$$

Hasil validasi materi aspek pembelajaran :

$$\frac{37}{75} \times 100\% = 49$$

Hasil rata-rata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. dari hasil konvensi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi media tahap I yang dapat dilihat pada tabel 4.24 berikut ini:

Tabel 4.21
Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Media Pembelajaran
Tahap I

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pemrograman	53	Sangat Kurang Baik
2	Aspek Tampilan	49	Sangat Kurang Baik
	Rata-rata	51	Sangat Kurang Baik

Tabel 4.24 diatas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 51. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “ Sangat kurang baik” hasil rata-rata dari penjumlahan rata-rata skor kedua aspek yang dinilai (53+49) kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 51. Penilaian ahli media pembelajaran tahap I ialah sangat kurang baik sehingga harus dilakukan revisi.

2) Validasi Ahli Media Tahap II

Berdasarkan tabel 4.10 di atas hasil penilaian aspek pemrograman oleh dosen ahli media pembelajaran tahap II didapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 2, kriteria penilaian “baik” 13, kriteria penilaian “cukup baik” 0, kriteria penilaian “kurang baik” 0, kriteria penilaian “sangat kurang baik” 0. Hasil penilaian aspek pemrograman oleh ahli media

pembelajaran mendapat jumlah skor 47 dengan rata-rata skor 85. Rata-rata skor menunjukkan kriteria penilaian “baik”.

Berdasarkan tabel 4.11 di atas hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media dengan jumlah indikator 15 di dapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 4, kriteria penilaian “baik” 11, kriteria penilaian “cukup baik” 0, kriteria penilaian “kurang baik” 0, dan kriterian penilaian “sangat kurang baik” 0. Hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran mendapat jumlah skor 64 dan rata-rata skor 85. Rata-rata skor menunjukkan kriteria penilaian “baik”. Hasil rata-rata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konvensi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi media tahap II yang dapat dilihat pada tabel 4.22 berikut ini:

Tabel 4.22
Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Media Pembelajaran
Tahap II

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pemrograman	85	Baik
2	Aspek Tampilan	85	Baik
	Rata-rata	85	Baik

Tabel 4.22 diatas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 85. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “ Sangat kurang baik” hasil hata-rata dari penjumlahan rata-rata skor kedua aspek yang dinilai (85+85)

kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 85. Penilaian ahli media pembelajaran tahap II ialah baik dan tidak dilakukan revisi.

Berikut ini masukan ahli media mengenai produk media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 yang dikembangkan:

Tabel 4.23
Masukan Ahli Media

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Menu utama	Pada menu utama tulisan “toleransi Al-Qur’an Hadits”	Di rubah menjadi “toleransi”
2	Menu kurikulum	Tulisan “kurikulum”	Diperbesar dan arna pada tepi seperti bayangan pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator. Warna abu-abu tua di buang jadi hanya menggunakan abu-abu muda.
3	Menu motivasi	Cerita komik hampir sama dengan video	Jika berbentuk komik dan ceritanya hampir sama dengan video lebih baik yang dipakai video karena langsung ada narator atau suara.
4	Menu materi	Sub BAB pada materi apabila di klik berwarna kuning	Di ubah menjadi warna hijau dan tulisan materi diperbesar sedikit.
5	Pengertian toleransi	animasi atau gambar jangan tampil bersamaan dan penambahan musik dan narator.	Kalimat dulu yang dimunculkan kemudian animasi dan di tambah musik dan narator
6	Pada materi	Tulisan Ayat,	Di tambah warna dan

	ajaran toleransi dalam Al-Qur'an surah Al-Kafirun dan Al-Bayyinah	terjemah dan bunyi di beri warna.	narator saat membaca ayat dan terjemah
7	Pada surah Al-Kafirun	di kolom jangan sama dengan background	Sebaiknya warna lebih muda atau lebih tua dari background dan di tambah orang yang membaca ayat dan terjemah.
8	Hikmah surah Al-Kafirun	Isi slide terlalu kosong	Tambah animasi
9	Hikmah toleransi	<ul style="list-style-type: none"> - Tulisan "berikut ini beberapa hikmah apabila sikap toleransi diterapkan dengan baik" - simbol (-) - gambar 	<ul style="list-style-type: none"> - Dihilangkan kata "Berikut ini beberapa". - Simbol (-) diganti langsung : 1, 2, 3 - Muncul jangan bersamaan dengan kalimat
10	Hadis-hadis toleransi	Kalimat sebelum hadis Ibnu Umar r.a	Disingkat kalimatnya jangan terlalu panjang
11	Hadis-hadis toleransi	Kalimat sebelum hadis Anas bin Malik r.a	Buang kalimat diatasnya karena sama dengan kalimat sebelumnya
12	Kandungan hadis	Kalimat dan gambar jangan muncul bersamaan	Kalimat terlebih yang dimunculkan baru gambar atau animasi
13	Penerapan toleransi	Gambar	Beri gerak pada gambar atau animasi
14	Sumber	-	Tambah sumber buku pada akhir kalimat sehingga menjadi kutipan

c. Analisis Penilaian Guru Al-Qur'an Hadis

Berdasarkan tabel penyajian data, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. Analisis data dilakukan melalui data dari penilaian guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan peserta didik kelas VII.

Berdasarkan tabel 4.12 data uji coba hasil penilaian guru yang dihimpun melalui kuesioner, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan media pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

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

Melihat angket yang disiapkan berupa 3 aspek dengan 13 indikator penilaian dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, jika 13 indikator dikalikan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah:

$$\text{Prosentase} = \frac{62}{65} \times 100\% = 94 \text{ (Sangat Baik)}$$

Bila kita melihat tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi sangat baik, itu artinya produk baru siap digunakan untuk pembelajaran dan dapat dilanjutkan.

4. Implementasi (Penerapan)

a. Uji Coba Individu / Perorangan

Berdasarkan hasil uji coba individu / perorangan terhadap 3 orang peserta didik pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut :

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

Pada angket aspek materi yang dipersiapkan terdiri dari 6 indikator penilaian dengan skor antara 1 sampai 5. Penilaian dilakukan terhadap setiap indikator penilaian dari jawaban 3 orang peserta didik. Bila setiap indikator tersebut dikalikan dengan 3 orang dengan skor maksimal 5, maka skor maksimal jawabannya untuk setiap indikator akan mencapai angka 15. Dengan demikian, jumlah skor ideal dari keseluruhan indikator penilaian adalah 90.

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

$$\text{Prosentase} = \frac{80}{90} \times 100\% = 89$$

Diatas menunjukkan hasil rata-rata dengan skor 89. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “ baik”. Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan BAB III, maka berada pada kualifikasi 89 atau baik yang berarti produk baru media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-

Qur'an Hadis kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya tidak dilakukan revisi.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 9 orang peserta didik pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut :

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

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

$$\text{Prosentase} = \frac{243}{270} \times 100\% = 90$$

Diatas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 89. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “sangat baik”. Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan BAB III, maka berada pada kualifikasi 90 atau sangat baik yang berarti produk baru media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya tidak dilakukan revisi

c. Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar terhadap 17 orang peserta didik pada pengembangan media pembelajaran

dengan menggunakan macromedia flash 8, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut :

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

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

$$\text{Prosentase} = \frac{466}{510} \times 100\% = 91$$

Diatas menunjukkan hasil rata-rata dengan skor 91. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “sangat baik”. Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan BAB III, maka berada pada kualifikasi 91 atau sangat baik yang berarti produk baru media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadis kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya tidak dilakukan revisi dan siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran.

d. Validasi Tingkat Efektivitas Produk

Data uji coba lapangan merupakan rangkaian proses akhir kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadis di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Data yang ingin diperoleh pada tahap ini adalah data kuantitatif sebagai landasan tingkat keefektifan media yang

sudah dikembangkan yaitu membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang sudah dikembangkan. Sebagai patokan kriteria ketuntasan belajar peserta didik, sekolah menetapkan KKM 75 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Uji coba lapangan diikuti oleh 34 peserta didik kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Berikut akan disajikan paparan data dari hasil uji coba lapangan terhadap produk pengembangan media sebelum dan sesudah pemakaian produk pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji Coba Lapangan

No	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pre-Test (X1)	Post-Test (X2)
1	Ahmat Aula Diani	75	90
2	Ananda Rizqi Pratama	55	80
3	Anissa Latief	80	90
4	Aufa Nabila	65	80
5	Cinta Kasih Jelita	75	90
6	Daffa Zidan Nasrullah	85	100
7	Dian Nur Khair	75	90
8	Djidran Hanafi	75	90
9	Faizatul Amiroh	75	90
10	Fatimatuz Zahra	80	100
11	Gt. Ahmad Rizal Masaid	65	80
12	Hafsoh Jelita	80	90
13	Keisya Zafira Gieztiarani Awwalunnisa	70	90
14	Khaira Resky Ramadhania	85	100
15	Maulida Al Zahra	70	100
16	Muhammad Haiqal Ramadhan	75	90
17	Muhammad Randi Setiadi	75	90

18	Norhalisa	80	100
19	Nur Atikarani	80	100
20	Nur Rahmaniah	70	90
21	Rashya Adi Pratama	75	90
22	Risma Anjani	60	90
23	Rizka Wahyuni	65	100
24	Salma Nur Kamilah	70	90
25	Siti Alya Ramadhani	85	100
26	Siti Gadiza Ruwaida	70	90
27	Tiara Andiny	75	90
28	Vivi Barokah Laraswati	80	90
29	Yudha Prasetyo	70	90
	Σ	2140	2660

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata perolehan nilai *pre-test* 73,7, sedangkan nilai rata-rata *post-test* 91,7. Nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$MD = \frac{\sum X_1}{N} \qquad MD = \frac{2140}{29} = 73,7$$

$$MD = \frac{\sum X_2}{N} \qquad MD = \frac{2660}{29} = 91,7$$

Dari hitungan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test* ($91,7 > 73,7$). Dengan demikian peningkatan hasil *pre-test* dan *post test* sebesar 24%.

Dari hasil tersebut sama pula ketika dilakukan analisis dengan menggunakan alat pengolah data statistik SPSS 25.0 yang di paparkan sebagai berikut:

Tabel 4.30

Hasil Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics

Pair 1		Maen	N	Std. deviation	Std. Error Maen
	SEBELUM	73,7931	29	7,27706	1,35132
	SESUDAH	91,7241	29	6,01722	1,11737

Paired Samples Corralations

Pair 1		N	Correlation	Sig.
	SEBELUM & SESUDAH	29	,620	,000

		Paired Differences					t	df	Sig. (2- talled)
		Maen	Std. Deviati on	Std. Error Maen	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upp er			
Pair 1	SEBELUM- SESUDAH	-17,93103	5,9035 8	1,09627	-20,17663	- 15,6 854 3	-16,356	28	,000

Dari uji statistik di atas dapat diketahui bahwa signifikansi dari uji beda menggunakan bantuan SPSS 25 sebesar $0,000 \leq 0,05$, maka diperoleh kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran dengan macromedia flash 8 dari produk hasil pengembangan dan dapat dikatakan bahwa produk pengembangan ini terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari kedua rumus perhitungan yang dipakai peneliti, semakin memperjelas bahwa hasil belajar setelah menggunakan produk media pembelajaran dengan

menggunakan macromedia flash 8 lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media sebelumnya. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan serta lebih efektif.

C. Revisi Produk

Setelah proses pembuatan media pembelajaran ini selesai, untuk selanjutnya media tersebut divalidasi oleh ahli yang akan menilai kesesuaian isi dan kevalidan media. Ahli media pembelajaran tersebut adalah ahlu media dan ahli materi. Masing-masing ahli mengisi angket evaluasi yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan dan didiskusikan bersama dosen pembimbing. Selain angket perskoran komponen-komponen media, angket tersebut disediakan pula bagian isian untuk memberikan kritik dan saran. Berdasarkan angket tersebut, maka selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan media pembelajaran.

Berikut hasil revisi media pembelajaran dari ahli materi

Tabel 4.31
Hasil Media Pembelajaran dari Ahli Materi

No	Kritik dan Saran
1	Revisi pada kompetensi dasar. Sebelumnya kompetensi dasar 3.1, 4.1, 4.2 dan 4.3 adalah pengetahuan jadi digabungkan

menjadi satu kompetensi dasar yaitu 3.1 dan mengganti menjadi menganalisis. Dan ditambahkan pada kompetensi dasar untuk keterampilan yaitu 4.1.



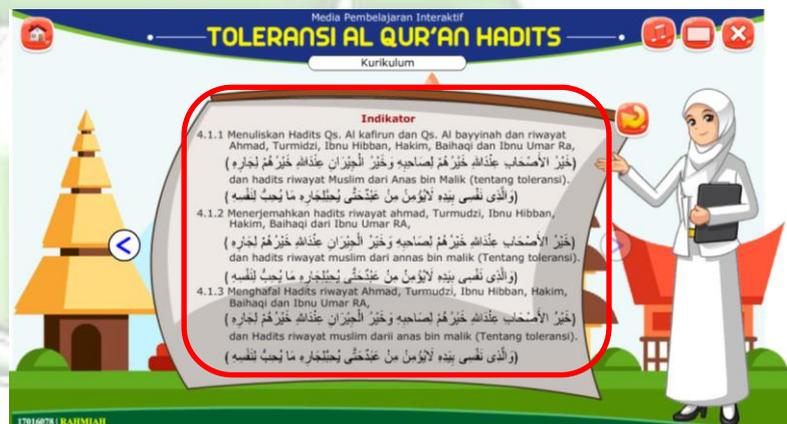
Gambar 4. 18 (Sebelum direvisi)



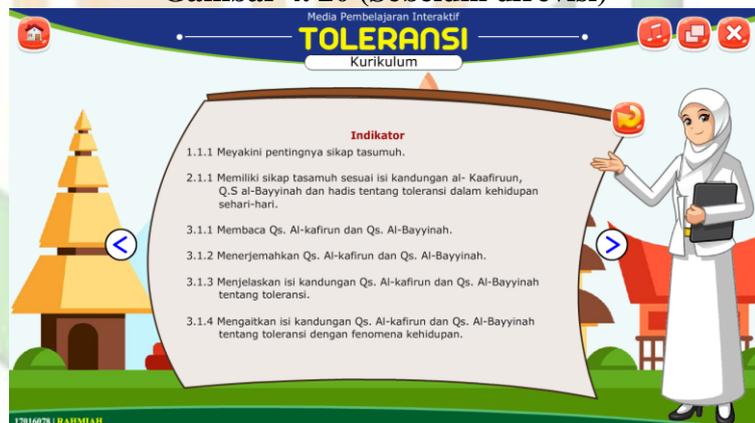
Gambar 4. 19 (Sesudah direvisi)

Tabel 4.32
Hasil Media Pembelajaran dari Ahli Materi

No	Kritik dan Saran
1	Revisi Indikator, karena sebelumnya dilakukan revisi pada kompetensi dasar untuk keterampilan yaitu 4.1 maka indikator juga harus ada revisi.



Gambar 4. 20 (Sebelum direvisi)





Gambar 4. 21 (Sesudah direvisi)

Setelah produk direvisi, kemudian dilakukan validasi atau review produk yang kedua. Validasi kedua tidak ada saran untuk revisi. Materi dinyatakan sudah selesai dengan sub tem yang telah diambil dan layak untuk di uji cobakan.

Berikutnya dilakukan validasi oleh ahli media setelah dinyatakan tidak ada revisi oleh ahli materi.

1. Pada menu utama tulisan “toleransi Al-Qur’an Hadits” . Di rubah menjadi “toleransi”.

Berdasarkan saran di atas dijelaskan bahwa perlu adanya perbaikan pada tulisan toleransi Al-Qur’an Hadits agar membuang kata Al-Qur’an Hadis sehingga tulisan toleransi yang di pakai. Berikut adalah tampilan sebelum dan sesudah revisi:



Gambar 4. 22 (Sebelum Revisi)



Gambar 4. 23 (Sesudah direvisi)

2. Tulisan “kurikulum”, Diperbesar dan karena pada tepi seperti bayangan pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator. Warna abu-abu tua di buang jadi hanya menggunakan abu-abu muda.

Berdasarkan kritik dan saran di atas bahwa tulisan kurikulum terlalu besar dan tidak menggunakan warna abu-abu pada slide bagian kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator.



Gambar 4. 24 (Sebelum Revisi)



Gambar 4. 25 (Sesudah Revisi)

3. Cerita komik yang terdapat di menu motivasi hampir sama dengan video, Jika berbentuk komik dan ceritanya hampir sama dengan video lebih baik yang dipakai video karena langsung ada narator atau suara.

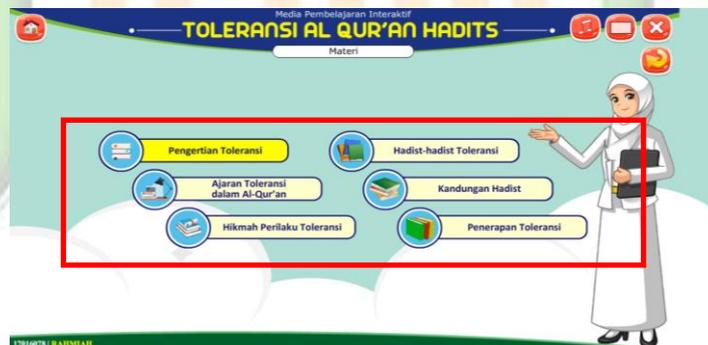


Gambar 4. 26 (Sebelum Revisi)

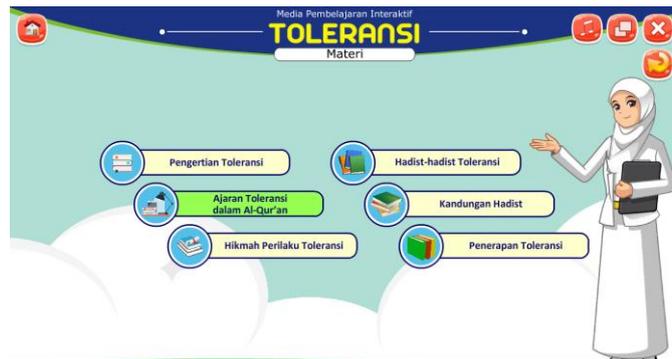


Gambar 4. 27 (Sesudah Revisi)

4. Sub BAB pada materi apabila di klik berwarna kuning, Di ubah menjadi warna hijau dan tulisan materi diperbesar sedikit.



Gambar 4. 28 (Sebelum Revisi)



Gambar 4. 29 (Sebelum Revisi)

5. Animasi atau gambar jangan tampil bersamaan dan penambahan musik serta narator.



Gambar 4. 30 (Sebelum Revisi)



Gambar 4. 31 (Sesudah Revisi)

6. Pada materi ajaran toleransi dalam Al-Qur'an surah Al Kafirun dan Al-Bayyinah, Tulisan Ayat, terjemah dan bunyi di beri warna serta narator saat membaca ayat dan terjemah.

Media Pembelajaran Interaktif
TOLERANSI AL QUR'AN HADITS
Ajaran Toleransi dalam Al-Qur'an

Belajar Toleransi dari QS. Al-Kafirun

Ayat	Terjemah	Bunyi Ayat
1	Katakanlah: "Hai orang-orang kafir"	قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ
2	Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah.	لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ
3	Dan kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah.	وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُونَ مَا أَعْبُدُ
4	Dan aku tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah.	وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ
5	Dan kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah Tuhan yang aku sembah.	وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُونَ مَا أَعْبُدُ
6	Untukmu agamamu, dan untukkulah, agamaku.	لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ

Gambar 4. 32 (Sebelum Revisi)

Media Pembelajaran Interaktif
TOLERANSI
Ajaran Toleransi dalam Al-Qur'an

Belajar Toleransi dari QS. Al-Kafirun

Ayat	Terjemah	Bunyi Ayat
1	Katakanlah: "Hai orang-orang kafir"	قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ
2	Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah.	لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ
3	Dan kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah.	وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُونَ مَا أَعْبُدُ
4	Dan aku tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah.	وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ
5	Dan kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah Tuhan yang aku sembah.	وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُونَ مَا أَعْبُدُ
6	Untukmu agamamu, dan untukkulah, agamaku.	لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ

Sumber : Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama

Gambar 4. 33 (Sesudah Revisi)

7. Pada menu materi Hikmah surah Al-Kafirun, Isi slide terlalu kosong bisa ditambah animasi.

Media Pembelajaran Interaktif
TOLERANSI AL QUR'AN HADITS
Ajaran Toleransi dalam Al-Qur'an

Hikmah Surah Al-Kafirun :

- Islam menghargai eksistensi agama lain.
- Agama islam tidak pernah memaksa.
- Toleransi dengan agama lain diperbolehkan selama dalam ramach mu'amalah dan tidak dalam ranah akidah.
- Islam menghargai pluralitas agama tapi tidak untuk pluralisme agama.

Gambar 4. 34 (Sebelum Revisi)



Gambar 4. 35 (Sebelum Revisi)

8. Pada Hikmah toleransi, Tulisan “berikut ini beberapa hikmah apabila sikap toleransi diterapkan dengan baik” Dihilangkan kata “Berikut ini beberapa”. Penggunaan simbol sebaiknya diganti nomor dan untuk gambar atau animasi sebaiknya muncul jangan bersamaan.

9.



Gambar 4. 36 (Sebelum Revisi)



Gambar 4. 37 (sesudah Revisi)

10. Hadis-hadis toleransi, dipersingkat kalimatnya.



Gambar 4. 38 (sebelum revisi)



Gambar 4. 39 (sesudah revisi)

11. buang kalimat di atasnya karena sama dengan kalimat sebelumnya.



Gambar 4. 40 (sebelum revisi)

12. Kandungan hadis, Kalimat dan gambar jangan muncul bersamaan.



Gambar 4. 41 (sebelum revisi)



Gambar 4. 39(sesudah revisi)

13. Penerapan toleransi, beri gerak pada gambar atau animasi.



Gambar 4. 40 (sesudah revisi)

14. Penambahan sumber buku pada tiap slide.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Nurdinan, *Macromedia Flash Sebuah Tutorial Untuk Pemula*, Jakarta, PT. Jaya Abadi, 2010.
- Ariani, Niken dan Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Prospektif*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta: Departemen Agama RI, 2009.
- Arifin, Zainal, Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Yogyakarta: Skrita Media Creative, 2012.
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta, Referensi Jakarta, Cet. 1, 2012.
- Azhar, Arsyad, *Media Pendidikan*, Jakarta, PT. Grafindo Persada, 2017.
- Darmawan, Denny, *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktek Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)* Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Departemen Agama RI, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama. Proyek Pembinaan Pendidikan Agama, 1985.
- Gulo, W, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002.
- H, Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2008.
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- _____, *Media Pembelajaran*, Bandung: Penerbit Alimni, 1985.
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

- Karim, A. Syafi'i, *Fiqih-Ushul Fiqih*, Bandung, Pustaka Setia, 1997.
- Komaruddin dkk, *Kamus Istilah Karya Ilmiah*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2002.
- Komputer, Wahana, *Teknik Pembuatan Animasi Dengan Adobe Flash CS3*, Jakarta: Salemba Infotek, 2009.
- Mazrur, *Teknologi Pembelajaran*, Malang, Intimedia, 2011.
- Mustaji, *Media Pembelajaran*, Surabaya: Unesa Unipersity Press, 2013.
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Namsa, Yunus, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Ternate: Puataka Firdaus, 2000.
- Naim, Ngainun dan Achmad Patoni, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran PAI (MPDP-PAI)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Nata, Abuddin, *Studi Islam Komprehensif*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Pribadi, Benny A, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2009.
- Rasyad, Aminuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, jakarta: Uhamka Press, 2003.
- Republik Indonesia, Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003, BAB I, Ketentuan Umum Pasal I, Yogyakarta, Media Wacana, 2003.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: PT. UIN Malang Press, 2009.
- Sadirman, S Arief, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok, Rajawali Pers, 2012.
- Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Setyasari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta, Kencana, 2010.
- ST, Andika, *Student Guide Series Macromedia Flash 8*, Jakarta: PT. Elec Media Komputindo, 2007.

- Sudirman, dkk, *Ilmu Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosda Karya, 1992.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2011.
- _____, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, Bandung, Alfabeta, 2010.
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputra Pers, 2002.
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Winarno, dkk, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*, Genius Prima Media, 2009.
- Yusuf, Tayar dan Syaiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1995.



IAIN
PALANGKARAYA