

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKIDAH AHLAK
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* MATERI ASMAUL HUSNA PADA SISWA
KELAS VII DI MTS AL-HIDAYAH KECAMATAN JATI AGUNG LAMPUNG
SELATAN**

Skripsi

Oleh:

OKTA FIANTRI HANDOYO

NPM. 1411010068

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Drs. Mukti Sy, M.Ag

Pembimbing II : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H/2018 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKIDAH AHLAK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA SISWA MTS

Oleh : Okta Fiantri Handoyo

Latar belakang dari penelitian ini adalah 1) Bagaimana Pengembangan Media pembelajaran interaktif Akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada materi Asmaul Husna pada siswa kelas VII di Mts Al-Hidayah 2) Bagaimana respon peserta didik terhadap Media pembelajaran interaktif Akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada materi Asmaul Husna pada siswa kelas VII di Mts Al-Hidayah.

Pengembangan dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) yang mengadopsi model penelitian Brog and Gall, yang meliputi 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Ujicoba produk 7) Revisi produk 8) Ujicoba pemakaian 9) revisi produk 10) Produksi masal. Penelitian dibatasi pada tujuh tahapan yaitu 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Ujicoba produk 7) Revisi produk. Uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di Mts Al-hidayah kecamatan Jati Agung Lampung selatan, dengan jumlah 29 peserta didik, yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan lembar validasi berupa angket dan analisis data untuk menghitung skor jawaban berdasarkan skala likert.

Kualitas Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada materi asmaul husna dikategorikan sangat layak oleh ahli materi, ahli media, dan guru MTs dengan persentase 83,33% oleh ahli materi, 90,09% oleh ahli media sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif ini memperoleh rata-rata 86,98% pada uji coba kelompok kecil dan 90,45% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat baik.

Kata kunci : Media pembelajaran Interaktif, *Macromedia Flash*





MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۗ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: Dan tolong menolonglah kamu dalam (*mengerjakan*) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya (Al Maidah: 2)¹



¹ Qur'an Surat Al-Maidah Ayat 2, PT Toha Putra, Semarang. Hlm. 85

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk orang yang berjasa dalam hidupku yang telah memberikan arti kehidupan bagiku:

1. Teruntuk Ayahku Prayitno dan Ibuku Suparmi yang tercinta, yang selama ini telah mencurahkan segala daya, upaya, waktu, pikiran dan cucuran keringatnya untukku. Mereka bagiku merupakan sosok figur orang tua yang istimewa, pengasuh yang setia, sabar, penuh cinta dan kasih sayang.
2. Kakak-kakaku yang tersayang: Ismiyati, Sulistri, yang selalu memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Teman-temanku Pendidikan Agama Islam 2014 (khususnya kelas B) yang telah menjadi teman-teman yang baik selama di kampus.
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman ilmiah, yang akan selalu terkenang, seraya berharap mudah-mudahan Allah menerima amal baktiku.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Okta Fiantri Handoyo dilahirkan di Desa Marga Agung, kec Jati Agung Lampung Selatan, pada tanggal 03 Oktober 1996 . Penulis merupakan anak Ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Prayitno dan ibu Suparmi, memiliki kakak perempuan yang bernama Ismiyati Dan Sulistri.

Penulis mengawali proses pendidikan di Taman Kanak Kanak Darmawanita lulus pada tahun 2003 kemudian melanjutkan sekolah di SDN 1 Marga Agung kemudian melanjutkan pendidikan di Mts Al-Hidayah Jati Agung, selama di Mts penulis mengikuti kegiatan extra kulikuler Kesenian dari kelas VII sampai kelas VIII dan lulus pada tahun 2011, lalu melanjutkan pendidikan lagi di sekolah MAN 1 (model) Bandar Lampung program keahlian IPS (Ilmu Pendidikan Sosial) selama di MAN 1 penulis aktif dalam bidang kegiatan extra kulikuler Futsal dan lulus pada tahun 2014. Setelah itu melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung melalui jalur SBM PTAIN Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2014.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat, Hidayah, dan kemudahan Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

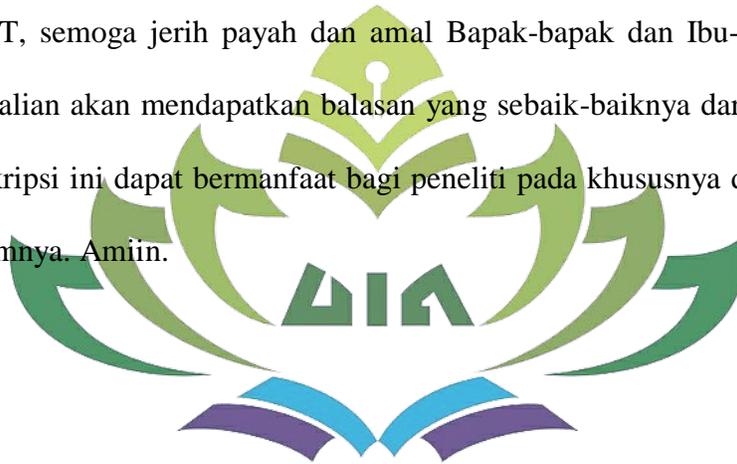
Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini perkenankanlah peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Rijal Firdaus, M.Pd. I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam, Pembimbing I, Drs. Mukti Sy, M.Ag Dan Pembimbing II Bapak Dr. Nanang Supriyadi, Ssi., M.Sc yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
4. Fajeri, S. Pd. I dan Ibu Setiyati Budiningsih, S.Pd , selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah dan guru Akidah Ahlak Mts Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan dan beserta staf jajarannya yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data.

5. Kepala Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang banyak memberikan inspirasi kepada peneliti.

Peneliti menyadari penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karenanya kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang sifatnya membangun.

Akhirnya dengan iringan ucapan terima kasih peneliti memanjatkan do'a kehadiran Allah SWT, semoga jerih payah dan amal Bapak-bapak dan Ibu-ibu serta Teman-teman sekalian akan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. Amiin.



Bandar Lampung,

2018

Okta Fiantri Handoyo

NPM. 1411010068

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	14
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
C. <i>Macromedia Flash</i>	23

D. Materi Asmaul husna.....	33
E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	48
F. Kerangka Berpikir	50

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian	52
B. Prosedur Penelitian	54
C. Jenis Data	60
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	61
E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian dan pengembangan	68
1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	68
2. Deskripsi hasil validasi desain.....	74
a. Validasi ahli materi.....	75
b. Validasi ahli media	78
3. Revisi Produk Produk	81
4. Deskripsi dan Analisis Uji coba pemakaian oleh siswa	85
B. Pembahasan	87
a. Pengembangan Media pembelajaran interaktif akidah akhlak.....	87
b. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pengembangan..	106

c. Keterbatasan penelitian 109

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 87

B. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

DAFTAR DOKUMENTASI



DAFTAR TABEL

2.1 Tools Panel.....	28
3.1 Aturan Pemberian Skor.....	66
3.2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran.....	67
4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
4.2 Hasil Validasi Desain Media.....	79
4.3 Hasil Uji Coba di MTs Al-Hidayah.....	85
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	97
4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	101
4.6 Hasil uji coba di MTs Al-Hidayah.....	104



DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan Awal <i>Macromedia Flash</i>	25
2.2 Tampilan Jendela Kerja <i>Macromedia Flash</i>	27
2.3 Kerangka Berpikir	51
3.1 Langkah-langkah Pengembangan Produk.....	53
4.1 Tampilan awal media pembelajaran.....	71
4.2 Tampilan Home.....	71
4.3 Tampilan Kompetensi dasar.....	72
4.4 Tampilan awal kuis Gambar	73
4.5 Tampilan Contoh Soal kuis nomor 1	73
4.6 Tampilan Penyelesaian Contoh Soal dan kunci jawaban.....	74
4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	78
4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	81
4.9 Tampilan KD Sebelum revisi.....	83
4.10 Tampilan KD Sebelum.....	84
4.11 Tampilan Awal <i>Macromedia Flash 8</i>	92
4.12 Tampilan Layar Jendela Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	92
4.13 <i>Script</i> Tombol Melanjutkan	93
4.14 <i>Script</i> Tombol berhenti.....	93
4.15 Tampilan <i>library</i>	94
4.16 Tampilan <i>Texttool</i>	94
4.17 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Setelah Revisi	98
4.18 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Setelah Revisi	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	i.	Daftar Nama Tim Validator.....
Lampiran	ii.	Kisi-kisi Lembar Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi.....
Lampiran	iii.	Lembar Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi
Lampiran	iv.	Surat pernyataan ahli materi.....
Lampiran	v.	kisi-kisi Lembar Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media
Lampiran	vi.	Lembar Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media
Lampiran	vii.	Surat pernyataan ahli media
Lampiran	viii.	Kisi-Kisi Lembar Respon Peserta Didik
Lampiran	ix.	Lembar Penilaian Instrumen Respon Peserta Didik
Lampiran	x.	Skor penilaian ahli materi.....
Lampiran	xi.	Skor penilaian ahli media
Lampiran	xii.	Skor penilaian peserta didik uji coba kelompok kecil dan besar.
Lampiran	xiii.	Foto dokumentasi uji coba produk di MTs Al-Hidayah.....
Lampiran	xiv.	Nota Dinas Skripsi.....
Lampiran	xv.	Lembar Pengesahan Proposal.....
Lampiran	xvi.	Surat Izin Melaksanakan Pra Penelitian.....
Lampiran	xvii.	Surat permohonan mengadakan penelitian.....
Lampiran	xviii.	Surat pernyataan telah mengadakan penelitian.....
Lampiran	xix.	Surat permohonan validasi
Lampiran	xx.	Kartu Bimbingan Skripsi.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Kompetensi menggunakan media pembelajaran idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menguasai media pembelajaran sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Dampak dari pembelajaran konvensional antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya peserta didik kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Kualitas program pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor seperti kualitas peserta didik, kualitas guru, kualitas dan ketersediaan media pembelajaran, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelolaan, dan sebagainya.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.¹

Ada beberapa jenis media yang ada dalam pembelajaran salah satu nya yaitu Media interaktif berbasis komputer, media interaktif adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Dalam hal ini Media pembelajaran, belum semua sekolah mempunyai kesempatan memperoleh media pembelajaran yang cukup, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Pengadaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada alokasi dana, guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang sudah jadi, media pembelajaran yang sering kali digunakan di sekolah, yaitu buku teks/buku paket/buku pelajaran, sedangkan guru dapat mengambil kesempatan ini untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien untuk proses pembelajaran yaitu pada mata pelajaran akidah ahlak materi asmaul husna

Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang pendidikan juga menjelaskan yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Gava Media, 2013). Cetakan ke-2 h.4

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan ketrampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya. Pendidikan juga termasuk faktor penting bagi sebuah bangsa, karena untuk menjadi bangsa yang maju haruslah di bangun oleh manusia-manusia yang berpendidikan, cerdas, dan terampil. Sebagaimana firman Allah SWT dalam *QS. Al-Mujadalah* ayat 11, yang berbunyi :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ
وَإِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan." (Q.S. *Al-Mujadalah*:11)³

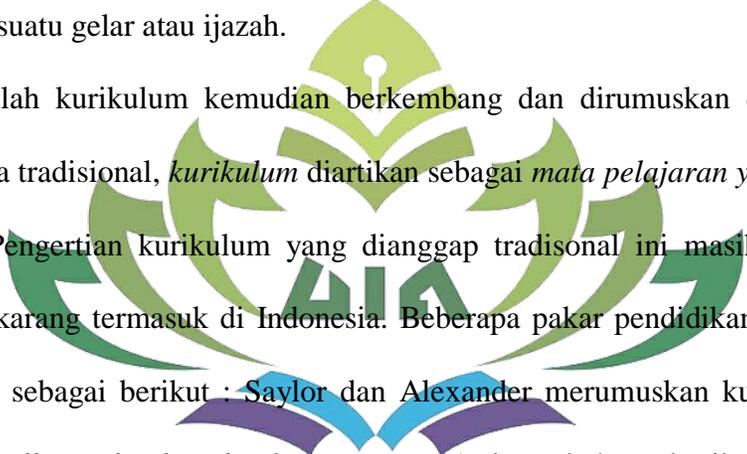
Ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi kehidupan seperti perintah Allah SWT, bukan hanya berguna dalam kehidupan namun Allah Pun sudah berjanji bahwasannya orang-orang yang berilmu akan di angkat derajatnya. Maka dari itu

² Hasbullah, *Dasar-Dasar ilmu pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.5

³ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung :cordoba internasional indonesia, 2013), h. 543

proses pendidikan senantiasa menjadi perhatian dan terus dikembangkan dalam memajukan kehidupan

Pembelajaran PAI di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari kurikulum pendidikan. Istilah *kurikulum* berasal dari bahasa latin, yaitu *curriculum* yang artinya *running course* atau *race course, especially a chariot race course*. Juga di ambil dari bahasa perancis, yakni *courier* artinya berlari (*to run*). Kemudian, istilah itu digunakan untuk sejumlah *courses* atau mata kuliah yang harus ditempuh untuk mencapai suatu gelar atau ijazah.



Istilah kurikulum kemudian berkembang dan dirumuskan dengan berbagai arti. Secara tradisional, *kurikulum* diartikan sebagai *mata pelajaran yang diajarkan di sekolah*. Pengertian kurikulum yang dianggap tradisional ini masih banyak dianut sampai sekarang termasuk di Indonesia. Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan kurikulum sebagai berikut : Saylor dan Alexander merumuskan kurikulum sebagai *the total effort of teh school situations*, Artinya bahwa kurikulum merupakan keseluruhan usaha yang dilakukan oleh lembaga pendidikan atau sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Definisi ini menggambarkan bahwa kurikulum tidak sekedar mata kuliah atau mata pelajaran, tetapi termasuk proses belajar mengajar, dan usaha lain yang berkaitan dengan sekolah atau lembaga pendidikan. Usaha untuk mencapai tujuan pendidikan, berkaitan dengan arti kurikulum di aatas, dilakukan di dalam situasi internal kelas maupun eksternal kelas. Artinya, dapat dilaksanakan di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Oleh karena itu, kurikulum berkaitan dengan metodologi pendidikan. Smith mengartikan kurikulum sebagai *a sequence of potential experiences of disciplining children and youth in group ways of thinking and acting*. Dengan definisi ini, kurikulum di pandang sebagai perangkat usaha dan upaya pendidikan dan bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan hidup bermasyarakat.

Anak didik dibina agar memiliki kemampuan menyesuaikan diri untuk menjadi bagian dari masyarakat. selain itu juga Harold Rugg mengatakan bahwa kurikulum sebagai *the entire program of the school. It is the essential means of education. It is everyting the students and their teacher do*. Artinya, kurikulum adalah program sekolah yang di dalamnya terdapat semua anak didik atau siswa-siswi dan pekerjaan guru-guru mereka.⁴

Pendidikan Islam juga mempunyai ciri-ciri khusus dalam kurikulumnya diantaranya yaitu:

- a. Dalam Kurikulum Pendidikan Islam, tujuan utamanya adalah pembinaan anak didik untuk bertauhid. oleh karena itu, semua sumber yang di anut berasal dari ajaran Islam.
- b. Kurikulum harus di sesuaikan dengan fitrah manusia, sebagai mahluk yang memiliki keyakinan kepada Tuhan.
- c. Kurikulum yang di sajikan merupakan hasil pengujian materi dengan landasan Al-Qur'an dan As-Sunnah.

⁴Hasan Basri, Beni Ahmad Saebani, *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010), h. 176-177

- d. Mengarahkan minat dan bakat serta meningkatkan kemampuanakliah anak didik serta ketrampilan yang akan diterapkan dalam kehidupan konkret.
- e. Pembinaan ahlak anak didik, sehingga pergaulannya tidak keluar dari tuntunan Islam.
- f. Tidak ada kadaluarsa kurikulum karena ciri Khas kurikulum islam senantiasa relevan dengan perkembangan zaman bahkan menjadi filter kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam penerapannya di dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan Islam formal di Indonesia itu sendiri secara garis besar dapat terbagi menjadi 2 macam yaitu sistem madrasah dan sistem pondok.⁵ Hubungan kurikulum dengan Pembelajaran yaitu menurut Oliva (1997:12) menyatakan secara tegas bahwa *“curriculum itself is a contruct or concept, a verbalization of an extremely complex idea or set of ideas”*. Dengan kata lain, salah satu pengertian yang melekat dengan kurikulum adalah kurikulum sebagai verbalisasi dari ide atau gagasan yang terangat kompleks yang ingin dicapai oleh dunia pendidikan ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sesungguhnya gagasan tersebut memerlukan penerapan atau pelaksanaan dalam bentuk proses pengajaran dan pembelajaran.⁶

⁵Hasan Basri,Beni Ahmad Saebani, *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*, (Bandung Pustaka Setia,2010),h.182

⁶Suparlan,*Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum Dan Materi Pembelajaran*,(Jakarta: Bumi Aksara,2012),h.52

Pembelajaran akidah ahlak merupakan pembelajaran yang menyangkut suatu keimanan seseorang yang mana aqidah itu sendiri berasal dari bahasa arab ‘aqada-ya’ qidu-uqdatan-wa ‘aqidatan yang artinya ikatan atau perjanjian, maksudnya sesuatu yang menjadi tempat bagi hati dan hati nurani terikat padanya ⁷. istilah akidah di dalam istilah umum di pakai untuk menyebutkan keputusan pikiran yang mantap, benar maupun salah. Jika keputusan pikiran yang mantap itu benar, itulah yang di sebut dengan akidah yang benar seperti keyakinan umat islam tentang ke-esaan Allah. Salah satu yang menjadi aspek bahasan mengenai akidah dalam Islam yaitu mengenai asmaul husna. Yang di maksud dengan asmaul husna adalah nama-nama allah yang baik atau indah. Nama-nama itu bukan sekedar nama, namun dapat di jadikan jalan untuk bermakrifat kepada allah, dengan cara memahami baik nama-nama itu. ⁸

Pembelajaran akidah ahlak yaitu khususnya pada materi asmaul husna yang nantinya akan di kemas dalam sebuah media interaktif yang bertujuan agar siswa tidak cenderung hanya mendengarkan saja tetapi dapat melihat langsung yang ada dalam pembelajaran saat itu juga sehingga akan menimbulkan semangat belajar dan tentunya pembelajaran akan lebih menarik.

Salah satu penerapan yang dapat digunakan untuk pengembangan atau pembuatan Media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan software *macromedia flash*. Pembelajaran berbantuan aplikasi komputer (termasuk *macromedia Flash*)

⁷ Rosihon Anwar, *Akidah ahlak*, (Bandung: pustaka setia, 2014) h.13

⁸ Sayyid Sabiq (Rosihon Anwar, *Akidah ahlak*, (Bandung: pustaka setia, 2014) h. 108)

memungkinkan peserta didik untuk melakukan *self evaluating* atau evaluasi diri dari proses belajar mereka.

Pembelajaran dengan menggunakan berbantuan aplikasi tersebut dapat mengurangi metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran dan mempunyai keunggulan lebih interaktif dengan peserta didik karena adanya animasi yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan yang akhirnya pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien⁹

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII Mts Al-hidayah Jati Agung Lampung selatan, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran akidah ahlak yang dilakukan Guru masih kurang fariatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukn cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang di pakai didalamnya masih monoton. Sementara itu ditemukan banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran ketika guru meminta peserta didik

⁹ Widi Hardiyanto, Eko Setyadi Kurniawan, Nurhidayati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 1 No.1 (2012), h. 56

untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak merespond.¹⁰

Sedangkan dari hasil wawancara, motivasi peserta didik dalam pembelajaran akidah ahlak masih rendah, peserta didik menganggap mata pelajaran akidah ahlak khususnya pada materi Asmaul husna, Pembelajaran akidah ahlak oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.¹¹ Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran akidah ahlak relatif masih kurang memuaskan, nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang dicapai belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik.

Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya yang kurang menarik buku teks yang dipakai di dalamnya masih monoton, motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi Asmaul husna dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik dengan media pembelajaran menggunakan software macromedia flash

¹⁰ Setiyati, Observasi, Mts Al-hidayah Jati Agung Lampung Selatan, 20 Januari 2018

¹¹ Setiyati, wawancara, Mts A-lhidayah Jati Agung Lampung selatan, 22 Januari 2018

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan adanya dukungan media pembelajaran, baik itu media cetak, media elektronik maupun objek nyata. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan materi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi Pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (Materi Pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.¹²

Jika masih ada beberapa pendidik yang belum menggunakan media, hanya diperlukan pendalaman dalam memilih media pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian peserta didik bukan hanya terpaku pada materi yang ada pada buku teks. Oleh karena itu, media terbaik adalah media yang ada dan bagaimana pendidik dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik peserta didik untuk menentukan media pembelajaran tersebut. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Berdasarkan uraian dan penjelasan dari hasil wawancara tersebut, maka

¹² Rusman, *model-model pembelajaran pengembangan profesionalisme Guru Edisi Kedua*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2012),h.77

peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* karena guru belum mengembangkan media pembelajaran tersebut melainkan guru masih mengandalkan media pembelajaran yang sudah jadi salah satu contohnya yaitu seperti buku paket/LKS

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yang melibatkan peserta didik secara aktif.
2. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berupa buku paket/LKS
3. Belum dikembangkannya Media pembelajaran interaktif aqidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada siswa kelas VII materi asmaul husna di Mts Al-hidayah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti hanya membatasi masalahnya menjadi:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada siswa MTS
2. Pengembangan media pembelajaran dibatasi pada materi asmaul husna.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada siswa MTS ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada siswa MTS?

E. Tujuan Penelitian



1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada siswa MTS.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada siswa MTS.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Fungsi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran akidah ahlak pada materi asmaul husna.

2. Fungsi praktis

- a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti ketika mengembangkan media pembelajaran akidah ahlak pada materi asmaul husna.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi asmaul husna dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan praktis.
- c. Menambah sumbangan karya berupa media pembelajaran akidah ahlak kelas VII Di Mts Al-hidayah Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
- d. Bagi sekolah yaitu untuk menjadikan media pembelajaran aqidah ahlak menggunakan *macromedia flash*, sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.²

Media atau bahan juga dapat di artikan sebagai perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.³ Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik⁴. Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2014). Cetakan ke-17 h.3

² Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Gava Media, 2013). Cetakan ke-2 h.4

³ Arief S Sadiman Dkk, *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali pers, 2012). Cetakan ke 16 h.19

⁴ Rusman, Deni kurniawan, Cepi riyana, *Pembelajaran Berbasis Tehnologi Informasi dan Komunikasi ; “Mengembangkan profesionalitas guru”*. (Jakarta : Rajawali pers, 2012). Cetakan ke-2 h. 16

ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan dan terkendali.⁵ Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.⁶

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kebutuhan di sekolah untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai bagian dari upaya reformasi pembelajaran. Perkembangan teknologi canggih dianggap sebagai alat dan media pembelajaran yang sangat penting dan strategis untuk mencapai tujuan reformasi pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan penguasaan saintek.

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁷ Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk

⁵ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*. (Jakarta : Predana Media Group, 2009). Cetakan ke-4 h. 457

⁶ Arif S Sadiman dkk, *Op. Cit.*, h 11

⁷ Rusman, Deni kurniawan, Cepi riyana, *Op. Cit.*, h. 60

teknologi perangkat keras.⁸ Menurut Latuheru, media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran.⁹

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau software yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran agar interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna sehingga memudahkan guru menyampaikan pelajaran kepada peserta didik dan sebaliknya, memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

*Rudy bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak.*¹⁰ Di dalam Al-Qur'an secara tersirat berupa media suara yang di tangkap oleh indra pendengar, media visual yang di tangkap oleh media penglihatan, seperti yang tercantum dalam QS. An-Nahl ayat 78 berikut.

⁸National Education Associaton (1969), (online) tersedia di : <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. Di akses pada 20 Januari 2018

⁹ Fitriani, 2013, *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*, (online) tersedia : <http://fitrianielektronika.blogspot.com/2013/04/pengertian-media-pembelajaran-menurut.html>. Diakses pada 20 Januari 2018

¹⁰ Arief S Sadiman DKK, *Op. Cit.*, h. 20

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.¹¹

Gerlach & Ely juga mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya

- 1) *Ciri fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek
- 2) *Ciri manipulative*, transformasi suatu kejadian atau objek di mungkinkan karena memiliki ciri ini
- 3) *Ciri distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut di sajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.¹²

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung :cordoba internasional indonesia, 2013), h.275

¹² Azhar Arsyad, *Op Cit.*, h. 15

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.¹³

Levie & Lents mengemukakan Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Visualisasi yang ditampilkan secara menarik, dapat digerakkan dan diubah bentuk serta ukurannya, memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dan observasi dengan mudah. Eksplorasi sangat diperlukan ketika siswa berusaha memahami suatu konsep untuk membangun pengetahuannya.¹⁴

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserya didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

¹³ *Ibid.*, h. 19

¹⁴ Nanang supriyadi, “Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman”, *Jurnal pendidikan matemattika*, Vol.6 No 1 (Juni 2015), h.71

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁵

Menurut Edgar Dale, Finn dan Hobar, media dapat: a). Memberikan pengalaman konkrit bagi pemikiran yang abstrak b). Mempertinggi perhatian murid c). Memberikan realitas, mendorong *self activity* d). Memberikan hasil belajar yang *permanent* e). Menambah perbendaharaan bahasa f). Memberikan pengalaman lain yang sukar diperoleh dengan cara lain”¹⁶.

Beberapa fungsi media oleh para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat

¹⁵ Azhar Arsyad. *Op Cit.*, h. 20.

¹⁶ Fitriani. 2013, *Op. Cit*

menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi, selain itu media juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima isi pelajaran yang disajikan karena media dapat memberi pengalaman kongkrit dan mempertinggi perhatian peserta didik.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media di klasifikasi dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, tutor dll); (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide); (4) media berbasis audio visual (televisi, film, video), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian di antaranya memproses pesan atau informasi yang di ungkapkan oleh peserta didik. dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.¹⁷

Menurut ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat di kelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audi visual, film,televise dan multimedia. (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran dan berat. (3) media interaktif, karakteristik terpenting kelompok ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.¹⁸

¹⁷ Azhar Arsyad. *Op. Cit.* h.38.

¹⁸ Yusufhadi Miarso. *Op. Cit.*, h. 462

Jenis media pembelajaran yang telah di sebutkan di atas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling tepat untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif, karena media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran bahkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut sehingga pembelajaran Akidah ahlak akan menjadi lebih hidup dan peserta didik dapat memberi respon langsung pada proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran interaktif

a. Pengertian media pembelajaran interaktif

Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan.¹⁹ Beberapa model media interaktif yaitu model drills, model tutorial, model simulasi dan model instruction.²⁰

Media interaktif biasanya di kemas dalam CD interaktif. CD interaktif adalah merupakan salah satu hasil implementasi dari multimedia, dimana hampir semua konten multimedia terdapat dalam satu keeping CD, yaitu berupa gambar, video, animasi, teks dan audio.²¹

¹⁹ Rusman, Deni kurniawan, Cipi riyana. *Op. Cit.*, h. 63

²⁰ *Ibid.*, h. 68

²¹ Ahmad Musyaffak, *Cara aktif membuat CD interaktif*. (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2014). h.1

b. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kelebihan media pembelajaran interaktif di bandingkan dengan media pembelajaran lain yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata. Dengan bantuan multimedia maka dapat di tampilkan benda-benda seperti kuman, bakteri, elektron, dll. dengan demikian benda-benda tersebut akan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah. Dengan demikian kita dapat menyajikan benda-benda seperti gedung, gajah, gunung, candi, rumah, dll. Sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara riil melalui gambar, movie atau animasi.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat. Adanya kemampuan ini maka guru dapat menyajikan melalui gambar animasi atau movie tentang susunan atom, sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet-planet, berkembangnya bunga, dll.
- 4) Menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh. melalui multimedia maka guru dapat menghadirkan obyek-obyek seperti planet, bulan, bintang, salju ke dalam ruang kelas.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Dengan kemampuan ini maka guru dapat menyajikan peristiwa-peristiwa

yang berbahaya seperti ledakan bom, peluncuran roket, letusan gunung berapi, kebakaran, binatang buas, racun, dll.

- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²²

c. Unsur-unsur Media Pembelajaran Interaktif

Jika dilihat dari strukturnya, media pembelajaran interaktif dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: struktur CD interaktif dan struktur orang. Media pembelajaran yang berbentuk CD interaktif, strukturnya meliputi enam komponen, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian.

3. *Macromedia Flash*

a. Pengertian *macromedia flash*

Macromedia flash adalah salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. Saat membuka situs atau halaman internet tertentu, biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil, dari terang menjadi redup, dan masih banyak lagi yang lain. *Macromedia flash* merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di web.²³

²² Multimedia Interaktif dalam Proses Pendidikan (online) tersedia di : <http://www.trainforfly.blogspot.com/>. Diakses pada 20 Januari 2018

²³ I Made Some, Asri Arbie, Citron S, "Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika", *Jurnal Pendidikan* 2013, h. 5.

Macromedia flash merupakan bahasa pemrograman yang bekerja pada sistem *windows*, dan mempunyai kemampuan menggabungkan pemrograman yang memudahkan progamer. Selain itu, *macromedia flash* juga dapat digunakan untuk memvisualisasikan simulasi dan animasi.²⁴

Macromedia merilis beberapa program aplikasi yang salah satunya adalah *flash*. *Flash* sengaja didesain untuk keperluan presentasi, desain web, animasi, dan pembuatan interaktif *movie*. Kefleksibelan program ini mampu menampilkan animasi dan pemrograman yang ada dan dapat dimanfaatkan untuk pembuatan program simulasi eksperimen fakta dengan tampilan yang bagus dan pengolahan data yang kuat.²⁵

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Keandalan *flash* di banding dengan program lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil.²⁶ *Flash* mampu mengaktifkan perintah pengaktifan program lain untuk menggerakkan obyek, memasukkan informasi maupun menampilkan beberapa operasi.²⁷

Penggunaan media komputer salah satunya yaitu *macromedia flash* dalam bidang pendidikan memiliki keuntungan antara lain, dengan

²⁴ Munir Tanrer, Sumiati Side, “ Pengembangan Media Chemo-Edutainment Melalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA KIMIA SMP”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 18 No. 2 (Juni 2012), h. 158.

²⁵ Samian, Yhosep Gita Y. Y, “ Peran Fisika Terapannya Sebagai Modal Pengembangan Kemandirian Bangsa Dibidang Industri dan Kedokteran”. *Prosiding Seminar Nasional Fisika II*, (Surabaya, 17 Juli 2010), h. 64.

²⁶ Daryanto , “*Belajar Computer Animasi Macromedia Flash*, (Bandung: Yrama Widya, 2005) cetakan ke-3, h.9.

²⁷ Dhani Yudhiantoro, *Panduan Lengkap Menggunakan Macromedia Flash 5* (Yogyakarta: Andi. 2002), h.5.

teknologi ini bahan ajar dapat ditampilkan dalam berbagai animasi, dan nantinya dapat disimpan dalam bentuk CD sehingga lebih mudah diakses dan disebarluaskan.²⁸ Tampilan awal *Macromedia Flash 8* dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 tampilan awal *macromedia flash 8*²⁹

Keunggulan *Macromedia Flash*

- 1) Memiliki ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik
- 2) Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi
- 3) Dapat membuat *website*, CD-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan web, presentasi cantik, membuat permainan, aplikasi web, dan *handphone*.

²⁸ Ira Novita Sari, Sulistyio Saputro, Ashadi, " Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri". *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 2 No. 3 tahun 2013, h. 153.

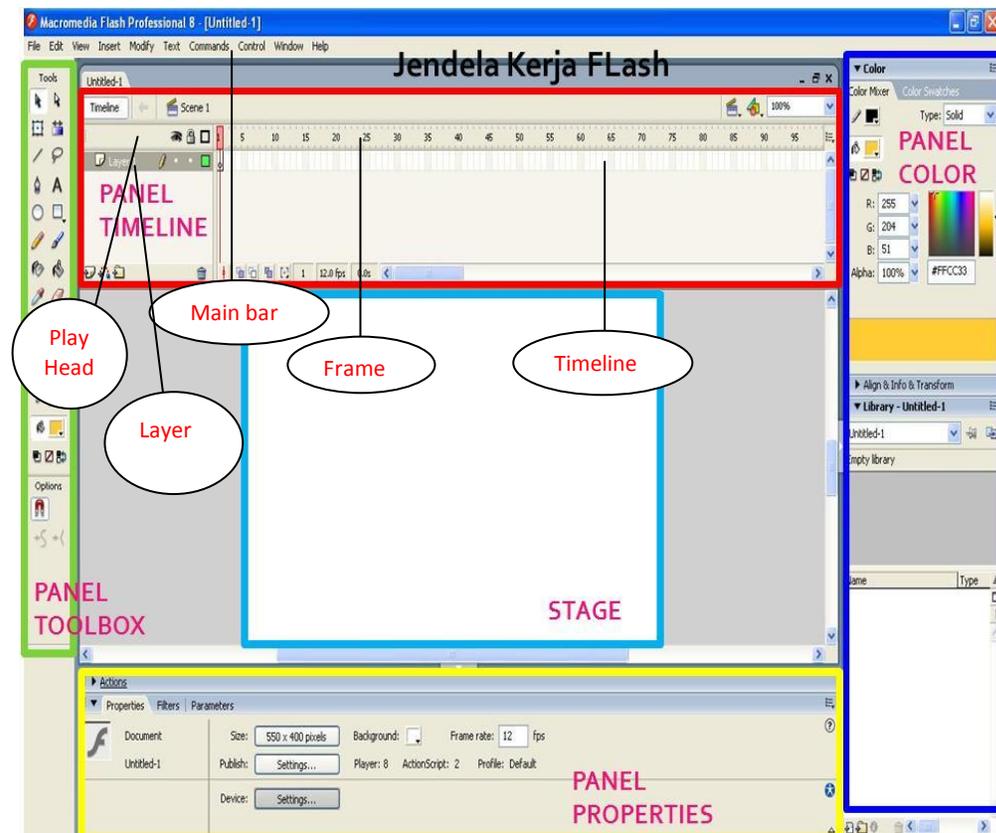
²⁹ *Tampilan Flash*. (2008, April 26). Retrieved januari 20, 2018, from warung Flash: <http://warungflash.com/2009/04/tampilan-flash/>

- 4) Dapat ditampilkan di banyak media seperti web, CD-ROM, VCD, DVD, televisi, *handphone*, dan PDA
- 5) Hasil akhir *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish)
- 6) *Flash* dapat mengimpor hampir semua gambar dan *file-file* audio sehingga dapat lebih hidup
- 7) Animasi dapat di bentuk dan dikontrol
- 8) Gambar *flash* tidak akan pecah walaupun di zoom beberapa kali karna gambar *flash* bersifat gambar vektor



b. Perlengkapan pemrograman dalam *macromedia flash*

Di bawah ini merupakan gambar jendela kerja *macromedia flash 8* dan keterangan dari kegunaan masing-masing komponen *macromedia flash 8* secara detail. Adapun gambar jendela kerja *macromedia flash 8* dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 tampilan jendela kerja *macromedia flash*³⁰

³⁰ *Tampilan Flash*. (2008, April 26). Retrieved januari 20, 2018, from warung Flash: <http://warungflash.com/2009/04/tampilan-flash/>

Adapun keterangan dari kegunaan masing-masing komponen *Macromedia Flash 8* secara detail, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Timeline* untuk melihat ada atau tidaknya objek dalam bentuk *frame*. Dalam *Timeline* dapat juga membuat objek menjadi beberapa lapisan, yang disebut dengan *Layer*. Dalam *timeline* ada tiga cara memasukkan *frame* (*Insert Frame*) selanjutnya, yaitu:
 - a) *Frame*: menambahkan *frame* dengan isi yang sama dalam satu ruang lingkup *frame* sebelumnya
 - b) *Keyframe* : menambahkan *frame* dengan isi yang sama dalam ruang lingkup yang berbeda dari sebelumnya.
 - c) *Blank Keyframe* : menambahkan *frame* dengan isi yang sama dalam ruang lingkup yang berbeda dari sebelumnya.
- 2) *Tools Panel* Berisi perangkat yang dapat digunakan dalam *strage* untuk menggambar, mewarnai, menggaris, dan sebagainya. Berikut ini adalah perangkat dan kegunaannya:

Tabel 2.1 Tools Panel

Nama	Fungsi/Kegunaan
<i>Selection Tool</i>	Untuk memilih suatu objek atau memindahkannya
<i>free Transform</i>	Untuk mengubah bentuk objek ataupun letak objek
<i>Gradient Transform</i>	Untuk mengubah letak warna gradasi pada suatu objek

<i>Line Tool</i>	Untuk menggambar sebuah grafis
<i>Lasso Tool</i>	Untuk menyeleksi objek secara bebas
<i>Pen Tool</i>	Untuk menggambar garis secara menghubungkan titik
<i>Text Tool</i>	Untuk membuat teks
<i>Oval Tool</i>	Untuk membuat objek oval (elips ataupun lingkaran)
<i>Rectangle Tool</i>	Untuk membuat objek kotak (persegi panjang atau persegi)
<i>Pencil Tool</i>	Untuk menggambar objek sesuai dengan garis garis pensil
<i>Brush Tool</i>	Untuk menggambar objek dengan ketebalan garis yang dapat di tentukan sesuai kuas cat
<i>Ink Bottle Tool</i>	Untuk mewarnai sebuah garis
<i>Paint Bucket Tool</i>	Untuk mewarnai sebuah objek
<i>Eyedropper Tool</i>	Untuk mengambil warna sampel dari warna yang sudah ada
<i>Eraser Tool</i>	Untuk menghapus garis ataupun suatu objek

- 3) *Stage* Merupakan tempat kerja yang dapat diisi layaknya secarik kertas, biasanya stage dapat digunakan dengan menggunakan tool-tool yang ada di dalam Tool Panel.

- 4) *Action Fram* yaitu suatu fasilitas tambahan dari *flash* berupa *action script* atau listing program yang dapat kita gunakan untuk menambah interaktivitas suatu objek tombol ataupun gambar.

Sebelum melakukan penerapan pemograman *Action Script*, maka ada beberapa sintaks pemograman dasar yang perlu diketahui, anantara lain:

- a) *Goto* Merupakan pernyataan percabangan bahasa pemograman umum.

Penerapan sintaks ini sering dilakukan pada *frame* pada *timeline*.

Sintaks goto pada prakteknya sering dirangkai bersama pernyataan *Play*

atau *Stop*. Apabila *Macromedia Flash 8* menemukan sintaks ini pada

frame atau item animasi maka kendali program akan melompat ke

nomor *frame* yang ada pada sintaks.

Bentuk penulisan:

gotoAnd (Stop/Play) ("target")

- b) *Play*, sintaks ini adalah pernyataan umum yang berfungsi untuk menjalankan animasi. Secara otomatis, animasi akan dijalankan apabila dalam *frame* tersebut terdapat sintaks ini

Bentuk penulisan:

Play0 ;

- c) *Stop*, sintaks ini adalah pernyataan umum yang sama dengan sintaks *play*, namun sintaks ini adalah kebalikannya, dimana animasi ini akan dihentikan secara otomatis apabila dalam *frame* tersebut terdapat sintaks ini

Bentuk penulisan:

`Stop0`

d) *Telltarget* sintaks ini sangat berguna untuk mengontrol navigasi. Bila sebuah tombol memiliki sintaks *telltarget* maka kita bisa memerintahkan kepada tombol tersebut untuk memulai atau menghentikan sebuah *movie* dimanapun *movie* itu berada.

e) *Stop All Sound*, sintaks ini dipakai pada animasi yang melibatkan suara. Apabila menemukan sintaks ini maka semua item suara akan dihentikan.

Bentuk penulisan:

`stopAllSound0;`

f) *Mouse Event* adalah salah satu *event handler* yang dimiliki *Flash*. *Event* menandakan suatu kejadian yang terjadi, yang diberlakukan khususnya pada objek tombol (*button*). *Event handler* tidak ada artinya jika tidak diikuti perintah lainnya.

Event on (press) menerangkan apa yang akan terjadi saat tombol dikenai *event* tertentu, yaitu *press*, dimana *user* sedang menekan tombol kiri *mouse*. Dalam contoh di atas memerintahkan untuk memainkan *movie* mulai *frame 2*.

5) *Library* Merupakan suatu tempat penyimpanan objek yang telah dibuat atau dikonversi ke dalam bentuk simbol. Dalam *Library* ada 3 jenis simbol, yaitu: *Movie Clip*, *Button*, dan *Graphic*.

6) *Properties* Merupakan sebuah *panel* yang dapat digunakan untuk mengatur properti sebuah objek (Teks, Gambar, Animasi) yang ada pada *stage*.

7) *Publishing*

Untuk menjadikan *file* ini bisa berjalan tanpa aplikasi *flash*, maka filenya harus dijadikan *file* berikstensi *.exe*.

Caranya:

1) Klik menu *file > publishing setting*

Lalu pada jendela yang muncul centang pada *windows projector*, dan juga klik *select publish destination* serta tempatkan di dalam *folder* media interaktif.

2) Kemudian klik tombol *publish*, tunggu hingga proses *publish* selesai. Setelah selesai klik tombol *ok*.

3) Setelah selesai, buka *windows explorer* dan buka *folder master*, maka akan tampak sebuah *file exe* dengan *icon* biru.

4) Untuk menjalankannya klik ganda *file exe* tersebut, maka aplikasi CD interaktif ini akan tampil.

5) Untuk tampilan tidak *full screen*, maka harus di tambahkan *action script*. Ketik pada *scene* menu *intro layer background*

6) Lalu mengulang langkah *publishing*.³¹

³¹ Ahmad Musyaffak, *Cara Aktif Membuat CD Interaktif* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), h.171 *et seq.*

c. Kelemahan *macromedia flash*

1. Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan *software* desain grafis sebelumnya.
2. Grafisnya kurang lengkap.
3. Lambat *login*.
4. Kurang *Simpel*.
5. Perlu banyak referensi tutorial.
6. Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.
7. Bahasa pemrogramannya agak susah.
8. Belum ada *template* di dalamnya.
9. Ukuran *file* besar.³²

4. Materi Asmaul Husna

A. Pengertian Asmaul Husna

1. Arti secara bahasa dan istilah

Kata *asmaul husna* berasal dari bahasa arab “al-asmaa’u” yang berarti nama-nama, beberapa nama dan “al-husnaa” yang berarti baik, yang indah.

Menurut istilah, asmaul husna berarti nama-nama yang indah bagi Allah swt.

Asmaul husna hanya pantas di miliki Allah swt. Sesuai dengan kebesaran dan ke agungan-Nya.

³² Zakiyudin, M. (2013, Oktober 3). *Macromedia flash*. Retrieved Januari 20, 2018, from Zakiyudin 94: <https://zakiyudin94.wordpress.com/>

2. Sejarah di turunkannya ayat tentang asmaul husna

Di dalam kitab *Ashabunnuzul* di terangkan bahwa pada suatu hari Rasulullah saw. Melakukan shalat di mekah dan berdoa dengan kata kata “ *ya rahman, ya rahim* “ Doa tersebut terdengar oleh sebagian kaum musyrikin. Kala itu berkatalah mereka “ perhatikan orang yang murtad dari agamanya! Ia melarang kita menyeru dua tuhan, dan dia sendiri menyeru dua tuhan.” Dengan adanya ucapan mereka itu, turunlah ayat sebagai berikut.

قُلِ ادْعُوا اللَّهَ أَوْ ادْعُوا الرَّحْمَنَ أَيًّا مَا تَدْعُوا فَلَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ وَلَا تَجْهَرُوا
بِصَلَاتِكُمْ وَلَا تَخَافُوهَا وَاتَّبِعُوا بَيْنَهُمَا سَبِيلًا

Artinya : Katakanlah: "Serulah Allah atau serulah Ar-Rahman. dengan nama yang mana saja kamu seru, Dia mempunyai Al asmaul husna (nama-nama yang terbaik) dan janganlah kamu mengeraskan suaramu dalam shalatmu dan janganlah pula merendahkanNya dan carilah jalan tengah di antara kedua itu".(Q.S al-Isra' /17.110) ³³

Menurut ayat di atas, kaum musyrikin mengira bahwa rasulullah saw. Menyebut nama Allah dan *Ar-Rahman* karena mereka tahu bahwa di yammamah ada orang yang bernama Rahman. Dengan turunnya Q.S al-Isra' ayat 110 di atas, berarti dugaan mereka telah di bantah. Pada ayat yang lain, allah swt. Berfirman sebagai berikut.

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا ۖ وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي أَسْمَائِهِ ۚ

سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

³³ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung :cordoba internasional indonesia, 2013), h.293

*Artinya: Hanya milik Allah asmaa-ul husna, Maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut asmaa-ul husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya. nanti mereka akan mendapat Balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan. (Q.S al-A'raf/7:180)*³⁴

Ayat di atas memberi pengajaran kepada kita agar menyebut nama Allah dengan nama keagungan-Nya, yakni asmaul husna. Terhadap orang-orang musyrik yang menyalah artikan asmaul husna, kita di suruh untuk membiarkan saja karna Allah sendiri yang akan memberi balasan terhadap perbuatan mereka di hari akhir kelak.

B. Memahami Sepuluh Asmaul Husna

Asmaul husna Allah swt. Sangat banyak, namun menurut keterangan yang masyhur ada 99 macam. Dalam bab ini akan di bahas sepuluh macam saja, yakni Al-‘Aziz, Al-Gaffar, Al-Basit, An-Nafi’, Ar-Rauf, Al-Barr, Al-Hakim, Al-Fattah, Al-‘Adl, dan Al-qayyum.

1. Al-‘Aziz (yang maha perkasa)

Allah mahaperkasa atas segala makhluk-Nya. segala yang di kehendaki Allah swt. Pasti terlaksana, tak satu pun makhluk yang dapat menghalangi-Nya.

Mau atau tidak mau, kita pasti berkembang sesuai kehendak-Nya .

³⁴ Ibid., h.174

Semua makhluk tunduk kepada sunnatullah (hukum alam yang berjalan secara tetap dan otomatis) yang di cipta Allah swt. Allah swt. Berfirman sebagai berikut.

يُسَبِّحُ لِلَّهِ مَا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ الْمَلِكِ الْقُدُّوسِ الْعَزِيزِ الْحَكِيمِ ﴿١﴾

Artinya: *Senantiasa bertasbih kepada Allah apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi. Raja, yang Maha Suci, yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. (Q.S. al-Jumu'ah/62:1)*³⁵

Bertasbih berarti tunduk kepada sunnatullah yang telah di cipta Allah untuk mengatur alam semesta.

2. Al-Goffur (yang maha pengampun)

Allah adalah zat yang maha pengampun (Banyak ampunan-Nya), ampunan Allah di berikan kepada siapa pun yang bersalah, selama orang tersebut mau bertaubat, memohon ampunan atas segala dosa-dosanya .Allah swt. Berfirman sebagai berikut

وَإِنِّي لَغَفَّارٌ لِّمَن تَابَ وَءَامَنَ وَعَمِلَ صَالِحًا ثُمَّ اهْتَدَىٰ ﴿٨٢﴾

Artinya :*Dan Sesungguhnya aku Maha Pengampun bagi orang yang bertaubat, beriman, beramal saleh, kemudian tetap di jalan yang benar. (Q.S. Taha/20:82)*³⁶

³⁵ Ibid., h.553

³⁶ Ibid., H.553

Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang senantiasa memberikan kesempatan tobat kepada hamba-Nya yang berdosa, baik di waktu siang maupun malam sampai datangnya hari kiamat.

3. Al-Basit (Yang Melapangkan Rezeki)

Allah swt. Senantiasa membentangkan rahmat-Nya (kasih sayang-Nya) untuk menerima tobat hambanya yang terlanjur berbuat dosa. Dia membentangkan rezeki (memperbanyak rezeki) yang di butuhkan hamba-Nya, dan dia pula mempersempit rezeki kepada hamba yang di kehendaki. Firman Allah swt. Sebagai berikut.



اللَّهُ يَبْسُطُ الرِّزْقَ لِمَن يَشَاءُ وَيَقْدِرُ ۗ وَفَرِحُوا بِالْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَمَا الْحَيَاةُ
الدُّنْيَا فِي الْآخِرَةِ إِلَّا مَتَاعٌ ﴿١٦﴾

Artinya: Allah meluaskan rezki dan menyempitkannya bagi siapa yang Dia kehendaki. mereka bergembira dengan kehidupan di dunia, Padahal kehidupan dunia itu (dibanding dengan) kehidupan akhirat, hanyalah kesenangan (yang sedikit). (Q.S. ar-Ra'd/13:26)³⁷

Dalam mengungkap sejarah Qarun dan orang-orang mengangan-angan kedudukannya, Allah swt. Berfirman sebagai berikut.

...وَيَكَانَ اللَّهُ يَبْسُطُ الرِّزْقَ لِمَن يَشَاءُ مِنْ عِبَادِهِ ۗ وَيَقْدِرُ لَوْلَا أَن مِّنَ اللَّهِ
عَلَيْنَا لَخَسَفَ بِنَا ...

³⁷ Ibid., 252

Artinya: ..."Aduhai, benarlah Allah melapangkan rezki bagi siapa yang Dia kehendaki dari hamba-hambanya dan menyempitkannya; kalau Allah tidak melimpahkan karunia-Nya atas kita benar-benar Dia telah membenamkan kita (pula)... " (Q.S. al-Qasas/28:82)³⁸

Ayat di atas menjelaskan dua macam bukti bahwa Allah telah membentangkan rahmat dan menyempitkan atau membatasi rahmat kepada hamba yang di kehendaki

- Pertama : Allah membentangkan rezeki kepada Qarun sehingga menjadi orang yang kaya raya di lingkungannya. karena Qarun kufur nikmat dan bersikap congkak, Allah memberi siksaan kepadanya dengan membalikan tanah tempat tinggal dan seluruh kekayaanya.
- Kedua : Allah membentangkan rahmat-Nya kepada orang-orang yang semula mengagumi kekayaan Qarun. Rahmat yang Allah bentangkan kepada mereka berupa keselamatan (tidak ikut terbenam seperti Qarun)

4. An-Nafi' (yang memberi manfaat)

Allah swt. Menciptakan segala sesuatu yang di kehendaki dan memberi manfaat atas sesuatu atas siapa yang dia kehendaki dari hamba-hamba-Nya . Dialah yang mampu memberi manfaat dan dia pula yang mampu memberi madarat (kerugian) atas sesuatu. Allah swt. Berfirman sebagai berikut.

³⁸ Ibid., 395

وَالْأَنْعَامَ خَلَقَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنْفَعٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ ﴿٣٩﴾

Artinya: Dan Dia telah menciptakan binatang ternak untuk kamu; padanya ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai-bagai manfaat, dan sebahagiannya kamu makan. (Q.S. an-Nahl/16:5) ³⁹

وَأَنَّ لَكُمْ فِي الْأَنْعَامِ لَعِبْرَةً نَسَقِيكُمْ مِمَّا فِي بُطُونِهَا وَلَكُمْ فِيهَا مَنفَعٌ كَثِيرَةٌ وَمِنْهَا

تَأْكُلُونَ ﴿٤٠﴾

Artinya: Dan Sesungguhnya pada binatang-binatang ternak, benar-benar terdapat pelajaran yang penting bagi kamu, Kami memberi minum kamu dari air susu yang ada dalam perutnya, dan (juga) pada binatang-binatang ternak itu terdapat faedah yang banyak untuk kamu, dan sebagian daripadanya kamu makan. (Q.S. al-Mu'minun/23:21) ⁴⁰

Kedua ayat tersebut menjelaskan beberapa manfaat yang dapat di peroleh dari hewan ternak, baik bulunya, dagingnya, maupun air susunya. Manfaat yang lain lagi ialah untuk di kendarai (seperti kuda dan unta) dan untuk angkutan (seperti himar dan unta)

5. Ar-Rauf (Yang maha pengasih)

Allah swt. Adalah zat yang maha pengasih terhadap hamba-hamba-Nya . kasih dan sayang Allah telah di tegaskan dalam beberapa firman-Nya, antara lain sebagai berikut.

³⁹ Ibid., 267

⁴⁰ Ibid., 343

...وَمَا كَانَ اللَّهُ لِيُضِيعَ إِيمَانَكُمْ إِنَّ اللَّهَ بِالنَّاسِ لَرَءُوفٌ رَحِيمٌ ﴿٤٣﴾

Artinya: ...Dan Allah tidak akan menyia-nyiakan imanmu. Sesungguhnya Allah Maha Pengasih lagi Maha Penyayang kepada manusia. (Q.S. al-Baqarsh/2:143) ⁴¹

... وَيُحَذِّرُكُمُ اللَّهُ نَفْسَهُ وَاللَّهُ رَءُوفٌ بِالْعِبَادِ ﴿٣٠﴾

Artinya: Dan Allah memperingatkan kamu terhadap siksa-Nya. dan Allah sangat Penyayang kepada hamba-hamba-Nya. (Q.S. Ali 'Imran/3:30) ⁴²

Ayat pertama menjelaskan bahwa Allah tidak akan menyia-nyiakan iman hamba-Nya, sedangkan ayat kedua menjelaskan bahwa di peringatannya manusia dari siksa Allah adalah salah satu wujud dari kasih sayang-Nya kepada hambanya.

6. Al-Barr (Yang melimpahkan kebaikan)

Asmaul husna yang menyerupai Ar-Rauf ialah Al-Barr (yang maha melimpahkan kebaikan). Karena Allah maha pengasih, dia juga yang maha melimpahkan kebaikan. Allah swt. Berfirman sebagai berikut.

فَمَنْ بَلَغَ اللَّهُ عَلَيْنَا وَوَقَدْنَا عَذَابَ السَّمُومِ ﴿٣٨﴾ إِنَّا كُنَّا مِنْ قَبْلُ نَدْعُوهُ

إِنَّهُ هُوَ الْبَرُّ الرَّحِيمُ ﴿٣٨﴾

Artinya: Maka Allah memberikan karunia kepada Kami dan memelihara Kami dari azab neraka. Sesungguhnya Kami dahulu menyembah-Nya.

⁴¹ Ibid., h.22

⁴² Ibid., h.54

*Sesungguhnya Dia-lah yang melimpahkan kebaikan lagi Maha Penyayang. (Q.S. at-Tur/52:27-28)*⁴³

Firman Allah diatas menjelaskan kisah yang akan terjadi di jannatun na'im (surga yang penuh hikmat) kelak.

7. Al-Hakim (Yang maha bijaksana)

Kebijaksanaan Allah mencakup segala hal. Bijaksana dalam mencipta dan mengatur alam semesta sesuai dengan kuasa dan kehendak-Nya yang mutlak. Allah swt. Mahabijaksana karena memberi petunjuk kepada manusia menuju hidup yang di ridai, jalan keselamatan, yakni islam. Di samping bijaksana, Allah maha perkasa, mampu memberi balasan amal hamba-Nya berupa siksa yang pedih di akhirat kelak dan penderitaan hidup di dunia ini. Allah swt. Berfirman sebagai berikut.

وَهُوَ الَّذِي فِي السَّمَاءِ إِلَهٌُ وَفِي الْأَرْضِ إِلَهٌُ وَهُوَ الْحَكِيمُ الْعَلِيمُ ﴿٤٤﴾

Artinya: *Dan Dialah Tuhan (yang disembah) di langit dan Tuhan (yang disembah) di bumi dan Dia-lah yang Maha Bijaksana lagi Maha mengetahui. (Q.S. Az-Zukhruf/43:84)*

لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿٦﴾

Artinya: *...Tidak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia, yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. (Q.S. Ali 'Imran/3:6)*⁴⁴

⁴³ Ibid., h.524

⁴⁴ Ibid., h.50

Kedua sifat tersebut (perkasa dan bijaksana) sering kontras pada diri manusia. Biasanya, manusia yang perkasa terkadang susah untuk berbuat secara bijaksana karena mengandalkan keperkasaannya. Allah swt. Memiliki keperkasaan dan sekaligus kebijaksanaan yang sempurna dan mutlak.

8. Al-Fattah (Yang Maha Memberi Keputusan)

Pada hari akhir kelak, Allah swt. Akan memutuskan perkara hamba-Nya, kemudian memasukan hamba ke jannah atau nar. Firman Allah swt. Sebagai berikut.



قُلْ يَجْمَعُ بَيْنَنَا رَبُّنَا ثُمَّ يَفْتَحُ بَيْنَنَا بِالْحَقِّ وَهُوَ الْفَتَّاحُ الْعَلِيمُ

Artinya: *Katakanlah: "Tuhan kita akan mengumpulkan kita semua, kemudian Dia memberi keputusan antara kita dengan benar. dan Dia-lah Maha pemberi keputusan lagi Maha Mengetahui". (Q.S Saba'/34:26)*⁴⁵

Putusan yang di berikan Allah di hari akhir kelak adalah putusan yang seadil-adilnya sesuai baik atau buruknya amal manusia.

9. Al-'Adl (Yang Maha Adil)

Allah swt. Adalah zat yang maha adil sesuai kebijaksanaan-Nya. Keadilan Allah swt. Tidak di pengaruhi oleh nafsu sebagaimana manusia.dalam hidup di dunia ini, Allah memberlakukan hamba-Nya secara adil. Ia memberi rezeki terhadap semua manusia, baik yang taat maupun yang durhaka kepada-Nya. Di akhirat kelak, Allah juga berlaku adil. Hamba yang taat selama hidupnya di

⁴⁵ Ibid., h.431

dunia akan di beri balasan nikmat di jannah, sedangkan hamba yang durhaka di beri balasan siksa *nar*. Allah swt. Berfirman sebagai berikut.

وَنَضَعُ الْمَوَازِينَ الْقِسْطَ لِيَوْمِ الْقِيَامَةِ فَلَا تُظْلَمُ نَفْسٌ شَيْئًا وَإِنْ كَانَ
مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِنْ خَرْدَلٍ أَتَيْنَا بِهَا وَكَفَى بِنَا حَاسِبِينَ ﴿٤٧﴾

Artinya: Kami akan memasang timbangan yang tepat pada hari kiamat, Maka Tiadalah dirugikan seseorang barang sedikitpun. dan jika (amalan itu) hanya seberat biji sawipun pasti Kami mendatangkan (pahala)nya. dan cukuplah Kami sebagai Pembuat perhitungan. (Q.S. al-Anbiya'/21:47)⁴⁶

Keadilan Allah swt. Sesuai kebijaksanaan-Nya sehingga terkadang manusia tak mampu memahaminya. Sebagai seorang muslim, kita wajib meyakini bahwa Allah maha adil atas semua makhluk-Nya.

10. Al-Qayyum (Yang Maha Terus-menerus Mengurus)

Sesuai dengan kebesaran dan kekuasaan-Nya. Allah tidak memerlukan bantuan dari siapa pun dalam mencipta, mengatur, dan memelihara alam semesta. Firman-Nya sebagai berikut.

اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْحَيُّ الْقَيُّومُ ﴿٢٥٥﴾

Artinya: Allah, tidak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia yang hidup kekal lagi terus menerus mengurus (makhluk-Nya)... (Q.S. al-Baqarah/2:255)⁴⁷

⁴⁶ Ibid., h.326

⁴⁷ Ibid., h.42

Keberadaan dan kekuasaan Allah tidak bergantung kepada siapa pun, bahkan dia menjadi tempat bergantung (meminta) segala sesuatu. Firman-Nya sebagai berikut.

اللَّهُ الصَّمَدُ

Artinya : *Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu.*
(Q.S. al-Ikhlâs/112:2)

Di sadari atau tidak di sadari, semua makhluk bergantung kepada khaliknya (Allah swt.). Islam telah menetapkan bahwa segala permohonan hamba harus di tujukan kepada Allah swt.

C. Bukti Kebenaran Tanda-Tanda Kebesaran Allah Melalui Pemahaman Terhadap Sepuluh Asmaul Husna

1. Al-‘Aziz

Apa saja yang di kehendaki Allah pasti terjadi. Hal ini terbukti tidak ada satu makhluk pun yang dapat mempertahankan hidupnya. Apabila Allah swt. Telah menghendaki mati, Maka matilah makhluk.

2. Al-Gaffar

Allah swt. Senantiasa membuka kesempatan bertobat kepada hamba-Nya yang terlanjur berbuat dosa. Dia akan memberi ampun kepada hamba yang benar-benar bertobat kepada hamba-Nya.

3. Al-Basit

Nafsu setiap manusia ingin memiliki kekayaan yang banyak sebagai sarana kesejahteraan hidupnya di dunia ini. Kenyataannya, tidak semua manusia dapat mencapai keinginannya. Banyak yang kaya, namun banyak

pula yang miskin. Allah lah yang membentangkan atau menyempitkan rezeki-Nya kepada manusia.

4. An-Nafi'

Dalam kenyataan hidup ini, banyak manusia yang terkejut karena salah perhitungan dan perkiraan. Perkara yang semula di kira akan membawa manfaat ternyata justru mendatangkan madarat (kerugian). Tak jarang pula, manusia yang tidak menyukai sesuatu karena di kira akan membawa madarat, ternyata justru membawa manfaat. Hal itu sebagai bukti bahwa Allah yang berkuasa menentukan manfaat atau madaratnya sesuatu.

5. Ar-Rauf

Dengan mempelajari ilmu biologi, manusia dapat mengerti bahwa kehidupan dirinya sangat bergantung kepada makanan dan minuman. Tak kalah pentingnya, mereka juga memerlukan oksigen. Oksigen telah di sediakan oleh Allah swt secara gratis, tak usah di beli. Hal ini cukup sebagai bukti bahwa Allah swt. Adalah zat yang maha pengasih

6. Al-Barr

Kedermawanan Allah swt. Atas hamba-Nya amat jelas dan langsung di rasakan oleh semua manusia, baik muslim maupun kafir. Nikmatnya kesehatan jasmani, tersedianya rezeki (termasuk oksigen) senantiasa tersedia walaupun manusia enggan memohon kepada-Nya.

7. Al-Hakim

Petunjuk agama yang di anugerahkan kepada manusia sebagai bukti kebijaksanaan Allah swt. Dia mengharamkan berbagai jenis perbuatan buruk karena memang perbuatan tersebut berdampak negatif (jika di lakukan manusia). Dan sebaliknya.

8. Al-Fattah

Banyak manusia yang memaksimalkan usahanya, namun hasil yang di peroleh tidak atau belum seperti yang di harapkan. Di sisi lain, banyak manusia yang sederhana saja dalam berusaha, namun memperoleh hasil yang cukup lumayan. Manusia hanya dapat berusaha, sedangkan keberhasilan usahanya pada kuasa dan kehendak Allah semata-mata.

9. Al-‘Adl

Untuk mewujudkan kehidupan yang aman dan tentram, Allah membuat aturan (Agama) untuk di taati manusia. Hukum *qisas* di terapkan kepada pelaku pembunuhan dengan sengaja. Hukum *qisas* yang di tuntunkan islam sesuai dengan ungkapan *utang nyawa di bayar dengan nyawa*. Ada pun hukum potong tangan di terapkan kepada pencuri yang curiannya senilai seperempat dinar keatas.

10. Al-Qayyum

Sejak zaman nabi Adam a.s. sampai sekarang, bumi tetap berputar pada porosnya dan mengelilingi matahari. Dengan demikian, terjadilah siang dan malam. Keadaan seperti ini berjalan terus sampai datang nya *yaumus-*

sa'ah. Dalam mengatur alam semesta ini, Allah tak memerlukan bantuan siapapun dari hamba-Nya.

D. Perilaku Orang Yang Mengamalkan Asmaul Husna

1. Al-'Aziz : Tunduk dan patuh terhadap ketentuan Allah swt. Yang berlaku atas dirinya dan rela menerimanya dengan ketulusan hati, tidak menggerutu, dan tidak menyesali nasib diri.
2. Al-Gaffar : Tidak putus asa atau murung karena suatu dosa yang terlanjur di perbuat, senantiasa bersikap tawaduk, dan memohon ampunan kepada-Nya.
3. Al-Basit : Bersikap qanaah terhadap nasib dirinya, tidak mengangankan anugrah Allah yang di berikan kepada orang lain. Senantiasa menyadari bahwa Allah lah yang mengatur rezeki manusia.
4. An-Nafi' : Tidak tamak terhadap keduniaan karena sadar bahwa sesuatu yang di nilai baik belum tentu membawa berkah dan manfaat bagi dirinya. Kemanfaatan dan keberkahan sesuatu hanya ada pada kuasa dan kehendak Allah semnata.
5. Ar-Rauf : Pandai-pandai mensyukuri nikmat dan karunia Allah yang di terima dengan cara memanfaatkan nikmat tersebut sesuai petunjuk islam.
6. Al-Barr : Gemar mendermakan sebagian harta yang di miliki untuk menyantuni kaum duafa (fakir, miskin, anak yatim, maupun janda) sebagaimana Allah dermawan terhadap semua hamba-Nya.

7. Al-Hakim : Membiasakan diri berbuat ihsan, berlaku jujur terhadap siapa pun walaupun menyangkut kepentingan pribadi.
8. Al-Fattah : Memutuskan perkara secara adil sesuai hukum yang berlaku. Tidak memihak kepada orang yang di cintai (kalau memang dia bersalah) dalam memutuskan suatu perkara. Membenarkan yang benar dan menyalahkan yang salah.
9. Al-‘Adl : Mencintai keadilan, ikut andil dalam upaya menegakkan keadilan. Tidak membela orang yang salah untuk menentang yang benar.
10. Al-Qayyum : Mengakui kebesaran Allah swt. Sebagai pengatur alam semesta dengan sifat tawaduk kepada-Nya.⁴⁸

e. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Hanif Kurniawan dan Nadi Suprpto “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Flash Interaktif Pada Materi Listrik Dinamis Kelas XII di SMAN 1 KRIAN”. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Vol. 03 NO. 03 Tahun 2014
2. Vivit Febian Danang Priandana. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada

⁴⁸ T.Ibrahim, Darsono, *membangun akidah dan ahlak*. (jakarta: tiga serangkai pustaka mandiri, 2009) h.76

Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika di SMKN 2 BOJONEGORO”. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol 4 Tahun 2015

3. Widi Hardiyanto, DKK. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash Pro 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa PADA Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X-TKJ SMK BATIK PERBAIK Tahun Pelajaran 2011/2012”. Jurnal Pendidikan Fisika Vol 1 Tahun 2012.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh para peneliti di atas, bahwa media pembelajaran interaktif telah mendapat respon yang baik dari peserta didik. Namun pada pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para ahli di atas belum terdapat media pembelajaran interaktif berupa media non cetak pada mata pelajaran akidah yaitu materi asmaul husna, sehingga menurut peneliti perlu pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* pada materi asmaul husna

f. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan nantinya akan menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik dan praktis.
2. Media pembelajaran interaktif ini akan dimulai dari cover yang berisi judul dan identitas, lalu dilengkapi dengan menu interaktif dan tombol

interaktif yang akan memudahkan penggunaanya untuk menggunakan media ini.

3. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi:
 - a. Kriteria kemudahan navigasi.
 - b. Kriteria kandungan kognisi.
 - c. Kriteria integrasi media.
 - d. Menarik dan artistik.
 - e. Kriteria fungsi secara keseluruhan.

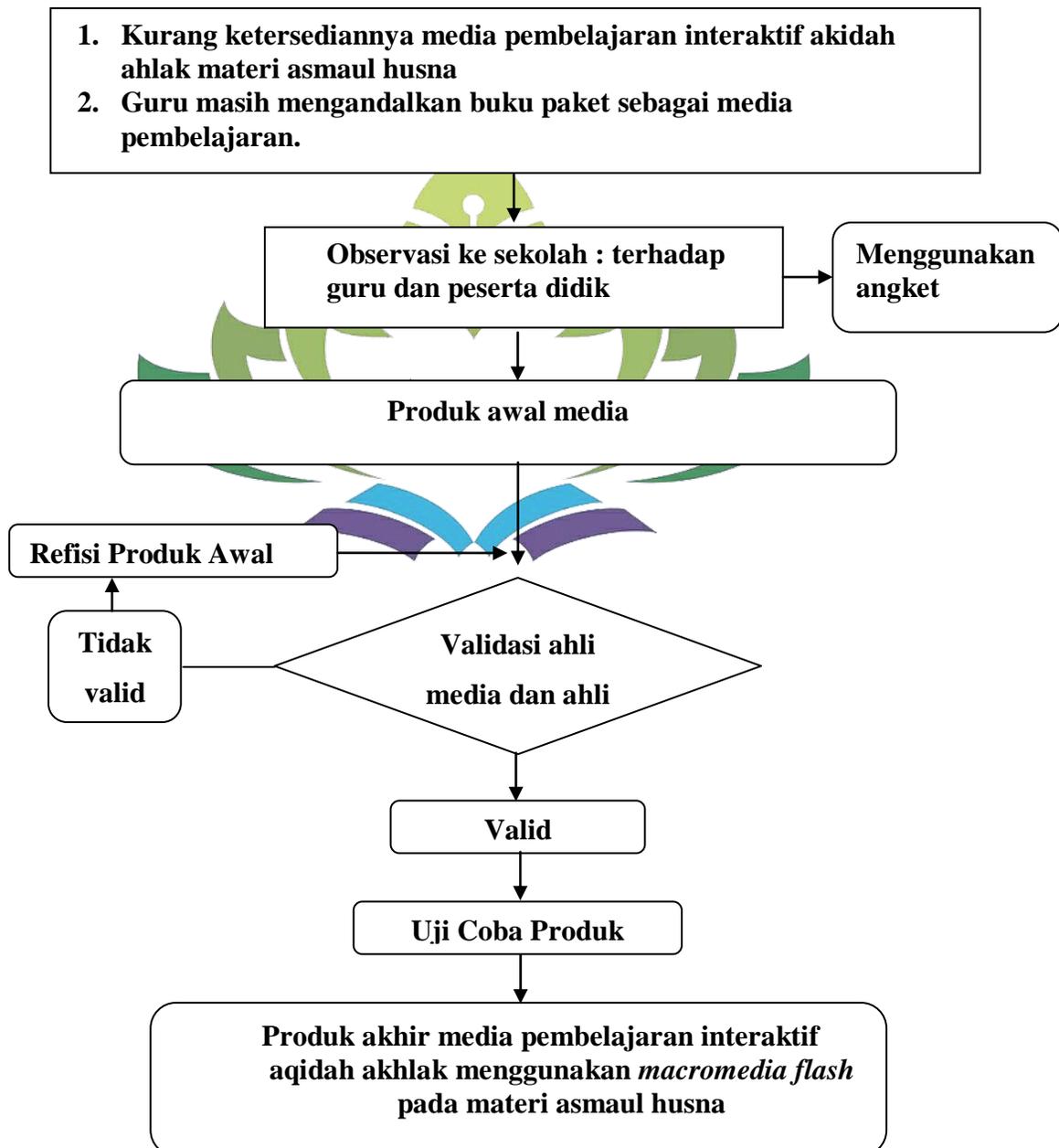
g. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran suatu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar.

Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya. Memudahkan penafsiran materi, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik.

Materi yang terkandung di dalamnya harus di sesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. untuk menggambarkan alur pemikiran disini penulis dapat menggambarkan melalui kerangka berpikir pada gambar 2.3



Gambar 2.3 Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

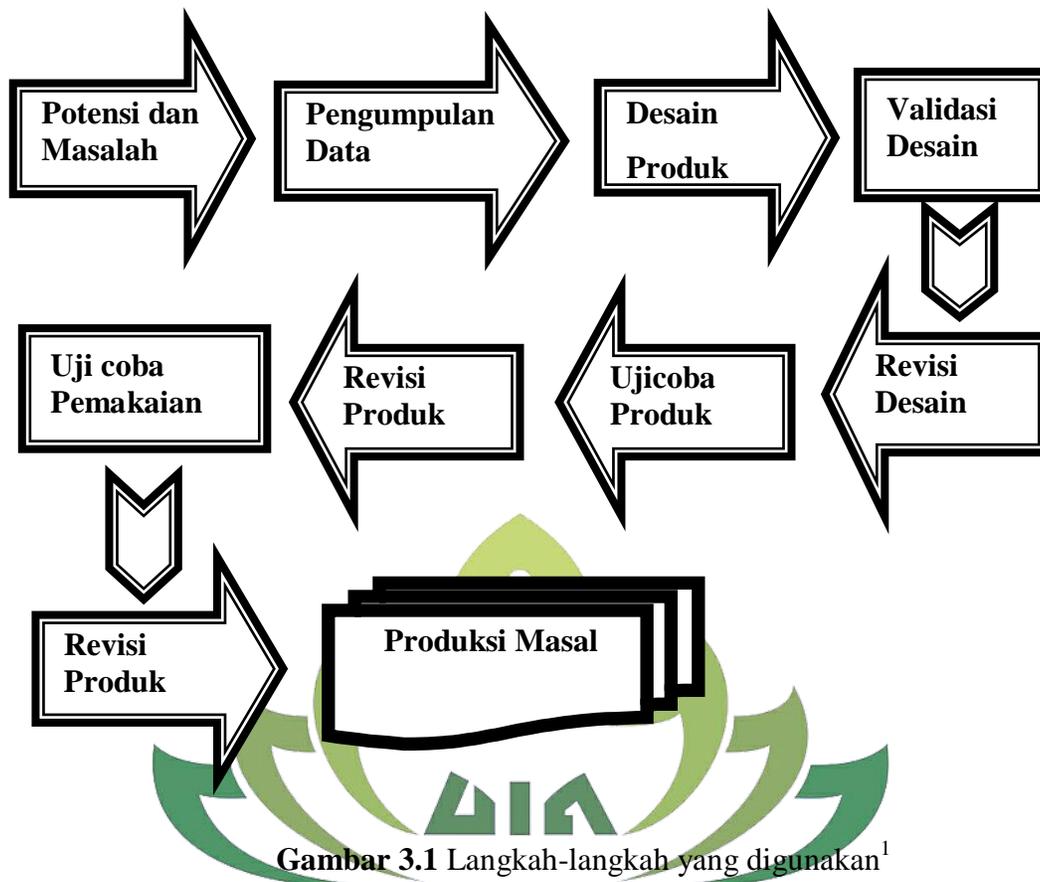
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklus, pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya yang direvisi sehingga pada akhirnya diperoleh suatu produk pendidikan yang baru, dengan demikian konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan Media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* pada siswa kelas VII Mts Al-hidayah.

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian Brog and Gall.

Langkah-langkah pengembangan produk dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Langkah-langkah yang digunakan¹

Model Brog & Gall dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan 7 langkah yang sederhana dengan mengacu pada langkah-langkah penelitian yang terpapar di atas. Menurut Ardhana (2002:9) “setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi

¹ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.298.

dalam proses pengembangan”². Ada 7 dari 10 langkah yang di gunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash* siswa kelas VII pada materi asmaul husna di Mts Al-Hidayah Jati Agung yang di kemukakan oleh Borg and Gall tersebut.

Jadi penelitian ini hanya menggunakan 7 dari 10 langkah yang di kemukakan Borg and Gall. Hal ini di sebabkan karena langkah yang diambil disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang akan di lakukan. Karena penelitian ini di lakukan di satu sekolah yaitu Mts Al-Hidayah Jati Agung Lam-Sel, Maka langkah-langkah yang di gunakan dalam penelitian ini hanya sampai pada langkah ketujuh.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh Borg and Gall Prosedur pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentudengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji desain, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji kemenarikan suatu produk. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif akidah ahlak materi asmaul husna yang dapat

² Sri Wahyuni, “pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar turbo berbasis permainan untuk siswa kelas v sekolah dasar”. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, (2016), h.29

dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam meningkatkan minat pembelajaran akidah ahlak yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Potensi dan masalah

Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah Media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* pada siswa kelas VII di Mts Al-hidayah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sedikitnya Media dalam proses pembelajaran Akidah ahlak, sehingga diperlukan adanya Media pembelajaran interaktif akidah ahlak menggunakan *macromedia flash*.

2. Pengumpulan data

Setelah mengetahui potensi dan masalah dalam penelitian ini, langkah berikutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah melalui penelitian pendahuluan. Mengumpulkan informasi penelitian ini dilakukan di sekolah Mts Al-hidayah kecamatan jati agung lampung selatan dengan cara memberikan angket terhadap guru Aqidah ahlak mengenai proses pembelajaran Aqidah ahlak pada saat ini dan angket diberikan kepada peserta didik mengenai kemampuan, sikap serta keterampilan karakteristik media pembelajaran yang diinginkan. Adapun langkah-langkah penyusunan instrument untuk analisis kebutuhan guru dan peserta didik yaitu:

Langkah-langkah penyusunan instrument analisis kebutuhan guru sebagai berikut;

- a) Menuliskan kisi-kisi instrument penulisan kebutuhan pengembangan Media pembelajaran interaktif Akidah ahlak yang mencakup aspek, kriteria, dan nomor item pernyataan.
- b) Menuliskan pernyataan berdasarkan kisi-kisi instrument yang telah ditentukan.

Langkah-langkah penyusunan instrument penulisan peserta didik sebagai berikut;

- a) Menuliskan kisi-kisi instrument analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif aqidah ahlak yang meliputi; aspek yang ingin diketahui dan kriteria, minat peserta didik, dan kebutuhan akan sumber belajar.
- b) Menuliskan pernyataan yang berupa pilihan ganda sesuai dengan kisi-kisi yang telah ditentukan.

3. Desain produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat produk awal berupa Media pembelajaran interaktif Akidah ahlak berbasis *macromedia flash* pada materi asmaul husna, sehingga bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan Media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat tema
- b. Membuat pemetaan KI dan KD
- c. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam KI dan KD yang menjadi acuan pengembangan materi
- d. Menentukan aplikasi yang digunakan
- e. Menetapkan materi yang akan dibahas
- f. Membuat rancangan media pembelajaran interaktif
- g. Mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan
 - 1) Mendesain cover yang cocok
 - 2) Mencari gambar, animasi, dan vidio yang sesuai dengan materi
 - 3) Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran
 - 4) Menentukan struktur pembuatan
 - 5) Memilih sumber materi pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran

4. Validasi desain

Langkah selanjutnya setelah produk awal selesai adalah konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran, kecukupan dan ketepatan isi produk. Selanjutnya adalah uji desain oleh ahli media, ahli media mengkaji kaidah pemilihan kata

sesuai dengan karakteristik sasaran, dan aspek kebahasaan secara menyeluruh serta bentuk, tata letak, pilihan warna komponen penyusunnya.

5. Perbaiki desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain yang di anggap masih kurang oleh validator desain.

6. Uji coba produk

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efesiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji produk pengembangan biasanya dilakukan dalam dua tahap yaitu uji validasi isi dan uji coba lapangan.

Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

a. Desain uji coba

Uji coba produk pengembangan menggunakan desain validasi logis dengan tipe validasi isi (*content validity*). Validasi isi dilakukan oleh para ahli agama dengan cara mengisi instrumen berupa angket dan memberi kritik atau saran terhadap produk pengembangan. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui apakah produk pengembangan layak atau tidak untuk

dilakukan validasi selanjutnya yaitu validasi empiris. Validasi empiris dilakukan dengan cara membandingkan kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan³.

Validitas empiris tidak dapat diperoleh hanya dengan menyusun instrumen berdasarkan ketentuan seperti halnya validitas logis, tetapi juga harus dibuktikan melalui pengalaman⁴.

Namun pada penelitian pengembangan ini tidak dilakukan validitas empiris karena keterbatasan peneliti. Sehingga penelitian hanya dilakukan sampai validasi oleh ahli (uji ahli) dan uji pemakaian di lapangan (sekolah).

b. Subjek uji coba

Subjek coba atau validator pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis macromedia flash merupakan kelompok ahli yaitu ahli materi akidah ahlak, ahli media pembelajaran, uji coba di sekolah MTS. Ketentuan subjek coba antara lain:

1) Ahli

Ahli materi yang menjadi validator produk pengembangan merupakan guru akidah ahlak dan dosen PAI. Kriteria guru diantaranya minimal menempuh pendidikan S1, berpengalaman

³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 183

⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 81.

mengajar materi pada pelajaran akidah ahlak di sekolah maupun dikampus .

Ahli media yang menjadi validator produk pengembangan merupakan dosen yang menguasai bidang media pembelajaran berbasis komputer yang telah berpengalaman.

2) Sekolah

Sekolah tempat uji coba merupakan sekolah yang sudah memiliki sarana pembelajaran IT. Dan kelas yang akan menjadi sasaran pengguna adalah kelas yang sudah mendapat materi Asmaul husna sebelumnya.

7. Revisi produk

Setelah produk divalidasi oleh tim validator, maka dapat diketahui bahwasannya kelemahan dari produk tersebut. Setelah diketahui kelemahannya hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnan Media pembelajaran interaktif Akidah ahlak berbasis macromedia flash yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan di sekolah.

C. Jenis Data

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat daya tarik dari produk yang dihasilkan. Misalnya, pengumpulan data mengenai kecermatan isi dapat

dilakukan secara perseorangan dari ahli isi pada bidang Akidah ahlak, dan untuk daya tarik terhadap pemakai digunakan lembar pertanyaan, yang akan dijawab siswa mengenai desain daya tariknya. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu data kualitatif yang berupa data kemenarikan dan kelayakan produk kemudian di ubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan produk.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan lembar validasi berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diberikan kepada validator dan peserta didik untuk mengetahui bagaimana pengembangan media dan respon siswa terhadap Media pembelajaran interaktif Akidah ahlak berbasis *macromedia flash* pada materi Asmaul husna

E. Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data

1. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi sebagai tehnik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila di bandingkan dengan tehnik yang lain, yaitu wawancara dan

kuesioner. Sutrisno hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁵ Observasi adalah pengamatan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi sebagai alat pengumpul data dapat dilakukan secara spontan dapat pula dengan isian yang telah disiapkan sebelumnya.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti datang ketempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen dalam kegiatan tersebut. Observasi yang dilakukan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dilakukan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Dalam melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian membuat kesimpulan⁶ observasi ini dilakukan di Mts Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan.

b. Angket

Kuesioner (*questionair*) juga sering dikenal sebagai angket pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh

⁵Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung :Alfabeta, cet. Ke-10, 2010), h.203

⁶Sugiono, Loc Cit, h.204-205

orang yang akan diukur (responden). Dengan penggunaan angket, pengumpulan data sebagai penilaian bahan ajar jauh lebih praktis, menghemat waktu dan tenaga.⁷

Kuesioner sebagai lembar penelitian produk digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan instrument koesioner disusun dengan menggunakan skala *likert*.

c. Wawancara atau Interview

Esterberg mendefinisikan interview sebagai berikut “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*” wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Sutrisno hadi mengemukakan bahwa anggapan yang perlu di pegang oleh peneliti dalam menggunakan metode *interview* dan juga kuesioner (angket) adalah sebagai berikut :

1. Bahwa subjek (responden) adalah orang yang paling tau tentangdirinya sendiri

⁷Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi pendidikan*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada,2008).h.84

2. Bahwa apa yang ditanyakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya
3. Bahwa interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan yang dimaksudkan oleh peneliti.⁸

Wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah interview atau wawancara semi terstruktur. Dengan tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang di ajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah Guru mata pelajaran Akidah Ahlak kelas VII di Mts Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan. Hasil wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran Akidah Ahlak oleh peserta didik di anggap membosankan, kurang menarik, dan relatif sulit.

Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam membaca dan belajar. Sebagai akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai variable yang berpacatatan, transkrip,buku, suratkabar, majalah, prasasti, notulen rapat,

⁸Sugiono,*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatankuantitatif,Kualitatif, dan R&D*,(Bandung :Alfabeta,cet. Ke-10,2010),h.194

lengger, agenda, dan sebagainya. Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini tidak begitu sulit, dalam arti apa bila ada kekeliruan sumber data nya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang di amati bukan benda hidup tetapi benda mati.⁹

Dokumentasi juga merupakan sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen baik berupa surat, buku atau catatan harian, memorial, laporan, artefak, maupun foto. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh pada tehnik pengumpulan data sebelumnya.

2. Analisis Data

a. Teknik analisis data angket

Tahap pengumpulan data dari hasil angket adalah:

- 1) Mengklasifikasikan data, kegiatan ini bertujuan untuk mengelompokkan jawaban berdasarkan pernyataan pada angket.
- 2) Menghitung skor jawaban

Penskoran setiap jawaban dalam uji kemenarikan berdasarkan skala likert.

⁹Suharsimi Arikunto, *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 274

Tabel 3.1 Aturan Pemberian Skor¹⁰

Kategori	Skor	Presentase
Sangat Baik (SB)	5	85-100
Baik (B)	4	69-84
Kurang Baik (KB)	3	53-68
Tidak Baik (TB)	2	37-52
Sangat Tidak Baik (STB)	1	20-36

- 3) Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek untuk yang dinilai

Rumus skala likert¹¹

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi atau skor maksimal

- 4) Menghitung persentase rata-rata seluruh responden dari masing-masing kelompok responden

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata

x_i = nilai kelayakan angket tiap aspek

¹⁰ Vivit Febrian Danang Priandana, I Gusti Putu Asto B, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 04. No. 01. (tahun 2015), h. 179.

¹¹ AnasSudjiono, *Pengantar Statistic*, (Jakarta: RajawaliPers, 2012), h. 43

n = banyaknya pernyataan

- 5) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel.

Tabel 3.2 skala kelayakan media pembelajaran¹²

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
0 – 20 %	Tidak Layak
20, 01 % - 40 %	Kurang Layak
40, 01 % - 60 %	Cukup Layak
60, 01 % - 80 %	Layak
80, 01 % - 100 %	Sangat Layak

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak dijadikan sebagai media dalam pembelajaran.

¹² Sugiyono. *Op Cit.*, h.135

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Akidah ahlak berbasis *Macromedia flash* ini dilaksanakan di MTs Al-Hidayah Lampung selatan kelas VII pada tanggal 11 Mei 2018 untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran tersebut. Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash*. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dari 10 langkah menjadi 7 langkah, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Berikut ini hasil pengembangan multimedia pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer menggunakan *software macromedia flash*.

a. Potensi dan Masalah

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dengan cara menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas VII MTs Al-Hidayah Lampung Selatan melalui beberapa tahapan yaitu observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru akidah ahlak, observasi perangkat pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar guru sudah menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan kemajuan teknologi hanya saja tampilan yang digunakan masih berupa *Power Point*. Belum ada media pembelajaran Akidah ahlak yang menggunakan interaktif multimedia terlebih pada materi asmaul husna selain itu juga adanya media yang tidak di manfaatkan secara maksimal seperti LCD proyektor jarang sekali di gunakan dalam proses pembelajaran sedangkan berdasarkan pengamatan yang saya lakukan bahwa sannya murid sangat antusias dalam proses belajar. Hal itu dikarenakan minimnya pengetahuan guru tentang komputer dan *software* yang mendukung kegiatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Masalah-masalah yang ada memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash*

b. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi untuk mendapatkan informasi lebih jauh mengenai multimedia pembelajaran interaktif terutama bagaimana cara penggunaan *software macromedia flash* , dan materi pada pokok bahasan asmaul husna. Sumber-sumber yang digunakan peneliti adalah jurnal, silabus dan RPP pembelajaran akidah ahlak di MTs, buku sumber pelajaran akidah ahlak MTs, video tutorial

penggunaan *software macromedia flash* baik dalam jurnal atau di youtube, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

c. Desain Produk

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mulai merancang media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash* dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian, dan menyusun alur pembelajaran sehingga dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* lebih terarah. Pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan menyusun isi program seperti memulai pengetikan materi, membuat naskah media, membuat contoh soal, dan evaluasi, serta mencari dan mengumpulkan animasi serta background yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya menentukan urutan penyajian, urutan penyajian diawali dengan membuat tampilan intro, kemudian materi disertai contoh soal, dilanjutkan dengan latihan soal (evaluasi). Terakhir menentukan alur pembelajaran, alur dalam media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* dengan pokok bahasan asmaul husna ini mengambil tema animasi wanita berhijab dengan maksud agar relevan dengan mata pelajaran.

Berikut ini adalah tampilan awal yang akan muncul ketika pengguna membuka media pembelajaran yang telah dibuat.



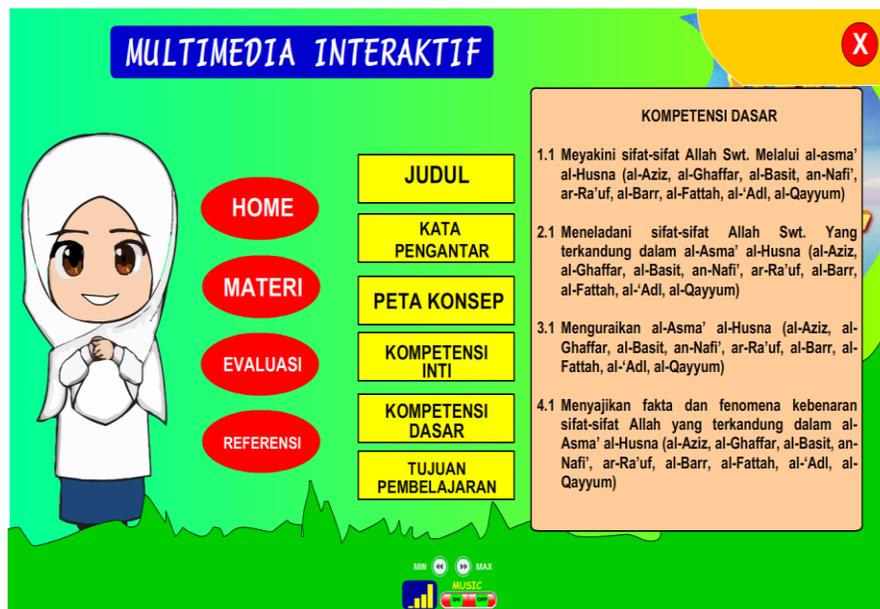
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran

Tampilan awal media pembelajaran di atas menunjukkan halaman depan yang merupakan awal dalam media pembelajaran. Pada tampilan awal di atas, pengguna dapat menekan tombol  yang berfungsi sebagai alat bantu menuju ke tampilan selanjutnya. Tampilan tersebut dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.2. Tampilan Home

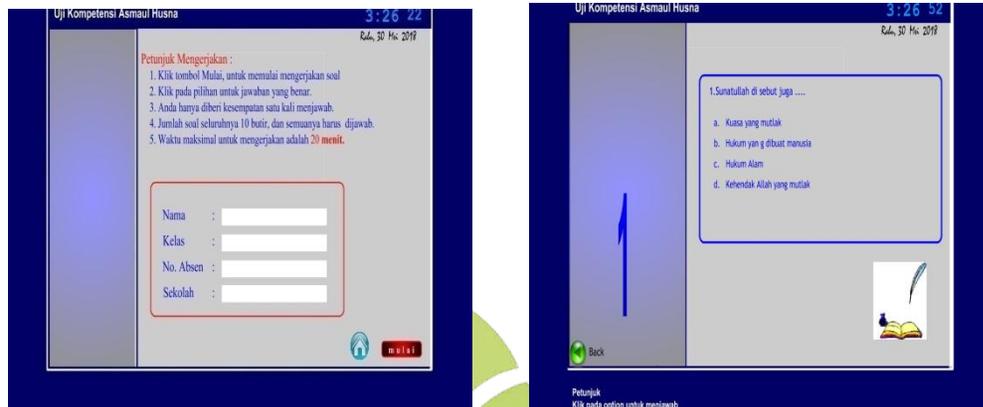
Tampilan pada Gambar 4.2 merupakan tampilan materi yang termuat dalam media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash*, yaitu materi dengan pokok bahasan asmaul husna.



Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi dasar

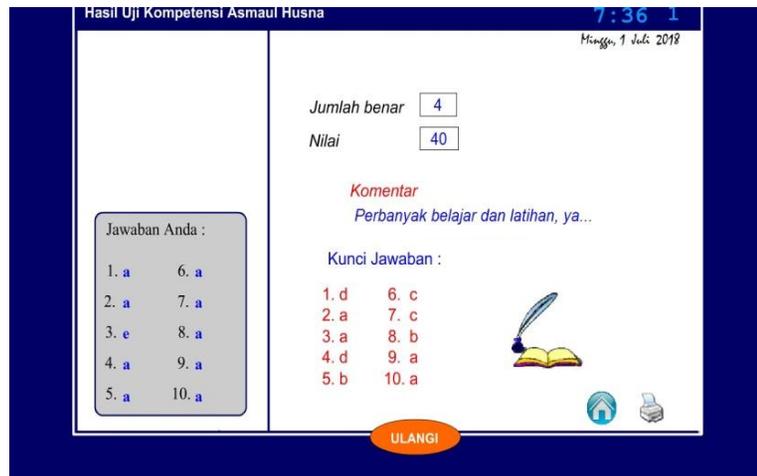
Tampilan ini menampilkan kompetensi dasar materi pembelajaran yang akan menjadi acuan dari isi materi tersebut. Kemudian peserta didik bisa langsung belajar dengan menekan tombol materi setelah Peserta didik paham materi tersebut, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang diberikan seputar materi tersebut. Namun, sebelum peserta didik menjawab pertanyaan, peserta didik akan melihat tampilan contoh soal materi yaitu dengan menekan tombol evaluasi yang berada pada tampilan home yang

terletak di bawah pada tampilan tersebut. Berikut ini merupakan tampilan contoh kuis materi asmaul husna.



Gambar 4.4 tampilan awal kuis Gambar 4.5 Tampilan Contoh Soal kuis nomor 1

Gambar 4.4 yaitu tampilan awal ketika kita memasuki kuis dan di situ terdapat kolom yang dapat di isi sesuai nama masing masing kemudian Tampilan pada Gambar 4.5 yaitu tampilan untuk contoh soal kuis yang memuat materi asmaul husna. Contoh soal yang diberikan berupa pilihan ganda. Contoh soal tersebut berisi pertanyaan “Sunatullah di sebut juga”. Peserta didik dapat mengetahui jawaban dari soal tersebut. untuk mengetahui jawaban tersebut setelah semua kuis terjawab karna kunci jawaban terletak di akhir soal. Tampilan penyelesaian contoh soal dapat dilihat sebagai berikut



Gambar 4.6Tampilan Penyelesaian Contoh Soal dan kunci jawaban

Pada Gambar di atas menerangkan tentang penyelesaian dari contoh soal pada Gambar 4.4 dan Gambar 4.5, di situ terdapat kolom jumlah benar, Nilai, Komentar, jawaban anda juga di tampilkan di situ dan kunci jawaban dari menjawab soal yang ada pada media interaktif.

2. Deskripsi Hasil Validasi Desain Oleh Para Ahli

Validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti meminta penilaian dari 3 orang ahli media yaitu Ibu Farida, S.Kom., Mmsi, Bapak Lip sugiharta .M.Si, dan ibu Setiyati S.Pd selain 3 ahli media terdapat juga 3 orang ahli materi yaitu Bapak Dr. H.Ainal ghani.,SH., M.Ag, Bapak Sunarto M.Pd.I, dan Ahmad Taufik Fajar S.pd Berikut deskripsi hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Deskripsi Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian yang terdiri dari 6 aspek dan masing-masing aspek terdapat beberapa pernyataan dari 29 pernyataan seluruhnya yang diisi oleh 3 orang ahli materi. Data validasi oleh ahli materi disajikan dalam Tabel 4.1

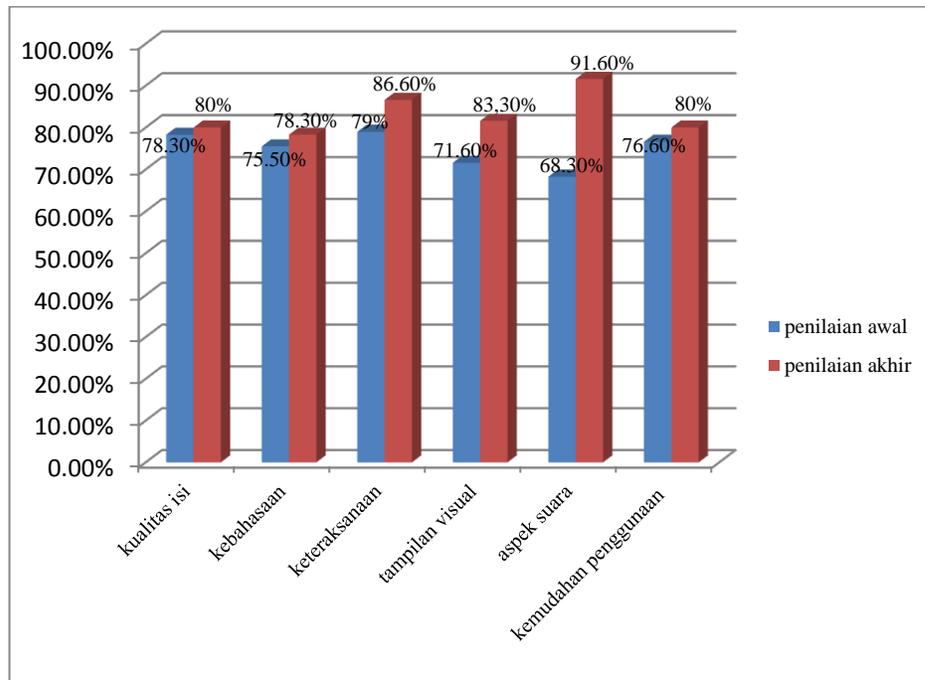
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli materi

Aspek Penilaian	No	X ₁		X ₂		X ₃		Persentase & Kategori	
		Awal	Akhir	Awal	Akhir	Awal	Akhir	Awal	Akhir
Kualitas Isi	1	4	4	4	4	4	4	78,33 Layak	80 Sangat Layak
	2	4	4	4	4	4	4		
	3	4	4	3	4	4	4		
	4	4	4	4	4	4	4		
	5	5	5	4	4	4	5		
	6	4	4	3	4	5	4		
	7	4	4	3	3	4	4		
	8	4	4	3	3	4	4		
Kebahasaan	9	4	4	3	3	4	4	75 Layak	78,33 Layak
	10	4	4	4	4	4	4		
	11	4	4	4	4	4	4		
	12	3	4	4	4	3	4		
Keterlaksanaan	13	4	5	3	4	4	4	79,04 Layak	86,67 Sangat
	14	5	5	4	4	4	5		

	15	4	4	3	4	3	5		Layak
	16	5	5	4	4	4	5		
	17	5	5	4	4	4	4		
	18	4	4	4	4	4	4		
	19	4	4	4	4	3	4		
Tampilan Visual	20	4	5	4	4	3	4	71,67 Layak	83,33 Sangat Layak
	21	3	4	3	4	4	4		
	22	4	5	3	4	4	4		
	23	3	4	4	3	4	4		
Aspek Suara	24	4	5	3	3	3	5	68,33 Layak	91,67 Sangat Layak
	25	4	5	3	4	3	5		
	26	4	5	3	5	3	5		
	27	4	4	4	4	3	5		
Kemudahan Penggunaan	28	4	4	4	4	4	4	76,67 Layak	80 Sangat Layak
	29	4	4	4	4	3	4		
Rata-rata	83,33%							Sangat layak	

Tabel 4.1 X_1 merupakan ahli materi satu, X_2 yaitu ahli materi dua, dan X_3 ahli materi tiga. setelah semua nilai dari ketiga ahli materi terkumpul kemudian peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari setiap aspek pada Media interaktif, menggunakan rumus skala likert dengan hasil penelitian aspek kualitas isi memiliki persentase awal 78,33% dan diakhiri validasi setelah perbaikan sesuai saran validator ahli materi mengalami

kenaikan dengan persentase 80%. Aspek kebahasaan memiliki validasi awal 75% dan diakhiri validasi setelah perbaikan sesuai saran mengalami kenaikan dengan persentase 78,33%. Aspek keterlaksanaan memiliki validasi awal 79,04% dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran mengalami kenaikan dengan persentase 86,67%. Aspek tampilan visual memiliki validasi awal 71,67% dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran mengalami kenaikan dengan persentase 83,33%. Aspek suara memiliki validasi awal 68,33% dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran mengalami kenaikan dengan persentase 91,67%. Aspek kemudahan penggunaan memiliki validasi awal 76,67% dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran mengalami kenaikan dengan persentase 80%. Sehingga diperoleh rata-rata akhir penilaian untuk seluruh aspek ahli materi pada produk Media interaktif menggunakan *macromedia flash* pada materi asmaul husna adalah 83,33% dengan kategori sangat layak. Selain dalam bentuk tabel hasil penilaian oleh ahli materi terhadap produk Media interaktif menggunakan *macromedia flash* pada materi asmaul husna disajikan juga data dalam bentuk Grafik 4.4 untuk melihat perbandingan hasil penilaian oleh ahli materi dari masing-masing aspek penilaian.



Gambar 4.7 Hasil validasi ahli materi

b. Deskripsi Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Media

Validasi ahli media sama halnya dengan ahli materi, yaitu dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 6 aspek yaitu kualitas isi, kebahasaan isi, keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, dan kemudahan penggunaan dengan jumlah seluruh pernyataan dari semua aspek adalah 16 pernyataan, penilaian ini diberikan oleh 3 orang ahli media. Hasil validasi ahli media disajikan oleh Tabel 4.2

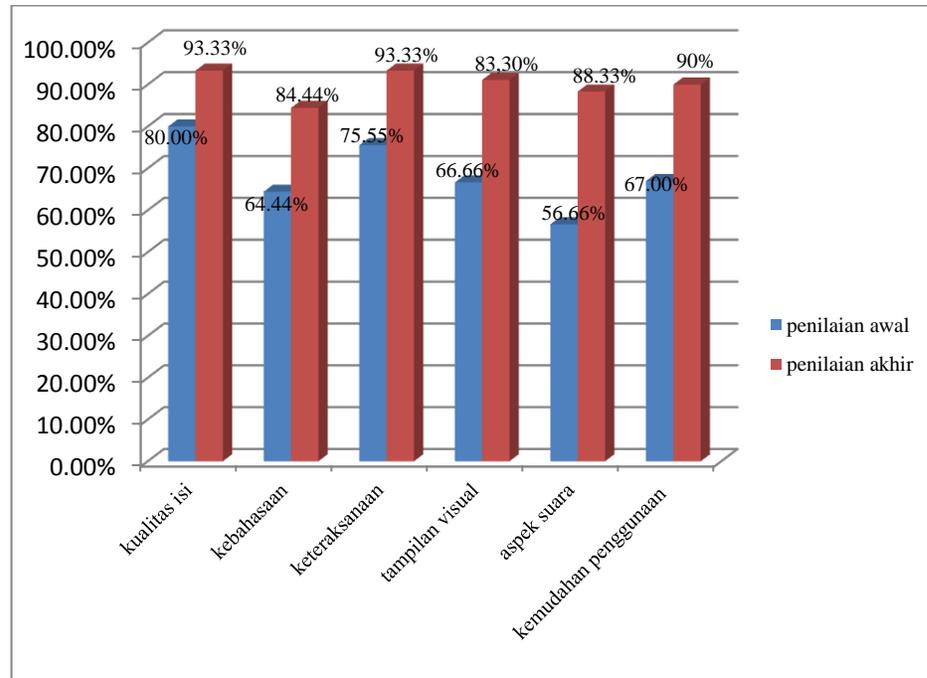
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media

Aspek Penilaian	No	X_1		X_2		X_3		Persentase & Kategori	
		Awal	Akhir	Awal	Akhir	Awal	Akhir	Awal	Akhir
Kualitas Isi	1	4	4	3	4	5	5	80 Layak	93,33 Layak
	2	3	4	3	4	3	5	64,44 Layak	84,44 Sangat Layak
Kebahasaan Isi	3	3	4	3	4	4	4	Layak	Sangat Layak
	4	3	4	3	4	4	5		
	5	3	4	3	4	5	5		
Keterlaksanaan	6	4	5	3	5	5	5	75,55 Sangat Layak	93,33 Sangat Layak
	7	3	4	3	5	5	5		
	8	3	4	3	5	4	5		
Tampilan Visual	9	3	4	3	5	4	5	66,66 Layak	91,11 Sangat Layak
	10	3	4	3	4	4	5		
	11	2	4	2	4	5	5		
Aspek Suara	12	2	4	2	4	5	5	56,66 Cukup Layak	88,33 Sangat Layak
	13	2	4	1	5	5	5		
	14	2	4	1	4	5	5		
	15	3	5	2	4	5	5		
Kemudahan Penggunaan	16	3	4	2	4	5	5	66,66 Layak	90 Sangat Layak
	Rata-rata	90,09						Sangat layak	

Hasil skor penilaian pada tiap aspek dari ketiga ahli media pada aspek kualitas isi validasi awal adalah 80% dengan kategori layak dan diakhiri validasi akhir dengan persentase 93,33% dengan kategori Sangat layak. Aspek kebahasaan isi memiliki validasi awal dengan persentase 64,44% dengan kategori layak dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran dari validator ahli media diperoleh persentase 84,44% dengan kategori sangat layak. Aspek keterlaksanaan memiliki validasi awal 75,55% dengan kategori sangat layak dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran dari validator ahli media dengan persentase 93,33% dengan kategori sangat layak.

Aspek tampilan visual memiliki validasi awal 66,66% dengan kategori layak dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran dari validator ahli media dengan persentase 91,11% dengan kategori sangat layak. Aspek suara memiliki validasi awal 56,66% dengan kategori cukup layak dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran dari validator ahli media dengan persentase 88,33% dengan kategori sangat layak. Aspek kemudahan penggunaan memiliki validasi awal 66,66% dengan kategori layak dan diakhiri validasi akhir setelah perbaikan sesuai saran dari validator ahli media dengan persentase 90,09% dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata untuk semua aspek yaitu 91,39% yang berarti Media interaktif ini dalam kategori sangat layak dari penilaian ahli media.

Hasil penilaian produk Media interaktif menggunakan *macromedia flash* pada materi asmaul husna, dapat dilihat seperti pada Grafik 4.6.



Gambar 4.8 Hasil validasi ahli media

3. Revisi Produk

Hasil validasi oleh para ahli terdapat beberapa saran mengenai media pembelajaran yang dibuat peneliti, antara lain adalah terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan teks, tampilan media kurang menarik, tombol penggunaan ada yang belum sinkron, pemilihan warna teks yang tidak sesuai sehingga teks tidak terbaca dan sebagainya. Komentar dan saran tersebut dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dibuat peneliti. Berikut adalah revisi produk berdasarkan saran ahli materi dan ahli media:

a. Ahli Materi I

Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli materi yaitu Bapak Dr. H.Ainal Ghani.,SH., M.Ag, diperoleh hasil yang cukup baik dan dapat di gunakan sebagai media pembelajaran

b. Ahli Materi II

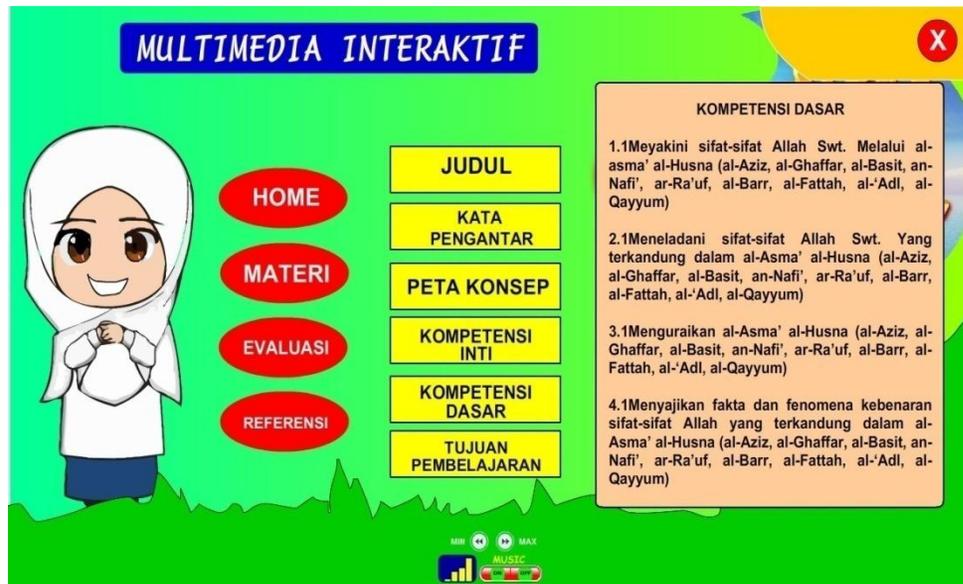
Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli materi II yaitu Bapak Sunarto M.Pd.I di peroleh hasil yang cukup lumayan baik Cuma agar di persingkat lagi materi agar peserta didik tidak bosan dan menurut ahli materi II media ini dapat di gunakan sebagai suatu media pembelajaran dikelas

c. Ahli Materi III

Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli materi III yaitu Ibu Setiyati, S.pd di peroleh hasil bahwa materi dalam media sudah cukup memadai dan sesuai dengan ki dan kd yang ada dalam silabus dan dapat di gunakan sebagai media pembelajaran

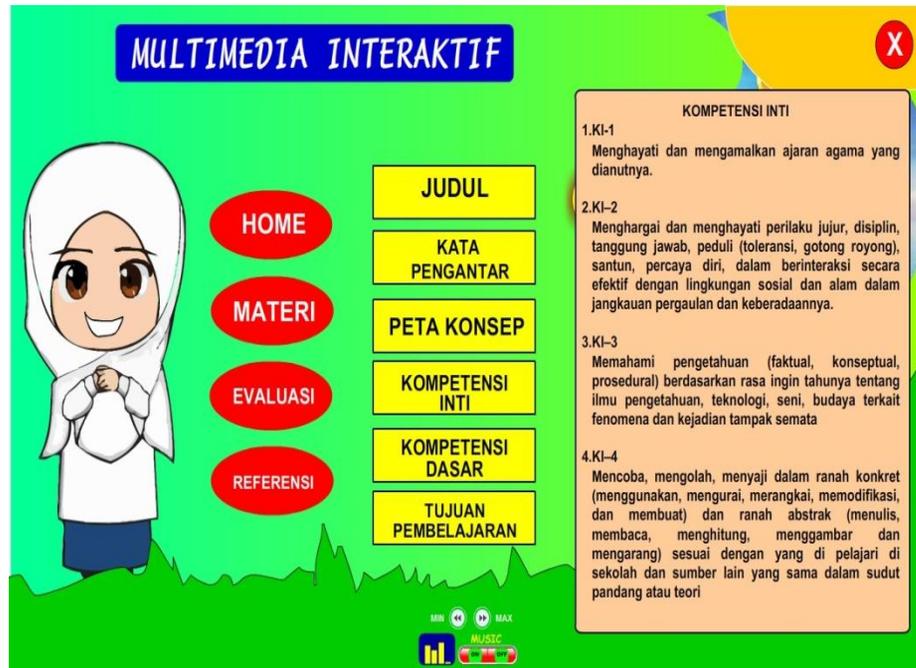
d. Ahli Media I

Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli media I yaitu Ibu Farida, S.Kom., Mmsi diperoleh hasil agar dilakukan perbaikan terhadap penulisan KD agar dirpihkan kembali, peta konsep terlalu sederhana



Gambar 4.9 Tampilan KD Sebelum Revisi

Tampilan di atas merupakan tampilan KD sebelum revisi. Menurut Ibu Ibu Farida, S.Kom., Mmsi selaku ahli Media 1 mengatakan penulisan KD tidak rapih dan kurang enak dilihat. Beliau menyarankan untuk memperbaiki atau di rapihkan mengenai penulisan KD tersebut



Gambar 4.10 Tampilan KD Sesudah Revisi

e. Ahli Media II

Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli media II yaitu Bapak Lip sugiharta .M.Si di peroleh hasil agar dilakukan perbaikan pada media untuk menambahkan musik pengantar beground, evaluasi di tambahkan tombol back ke menu, vidio di tambahkan teks refrensi

f. Ahli Media III

Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli media III yaitu Bapak Ahmad Taufik Fajar S.pd di peroleh hasil bahwa media sudah cukup bagus dan dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.

4. Deskripsi dan Analisis Ujicoba Pemakaian Oleh Peserta Didik

Uji coba produk dilakukan di sekolah Mts Al-Hidayah Lampung Selatan. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menayangkan Media interaktif menggunakan *macromedia flash* pada materi asmaul husna untuk mempelajari isinya dan di akhiri dengan melakukan evaluasi dengan mengisi kuis yang ada pada Media interaktif. Kegiatan yang terakhir yaitu memberikan angket penilaian respon siswa terhadap Media interaktif, untuk mempermudah siswa dalam memberikan penilaian, naskah penilaian dibacakan oleh peneliti.

Respon peserta didik kelas VII Mts Al-Hidayah terhadap Media interaktif menggunakan *macromedia flash* pada materi asmaul husna yang berjumlah 30 peserta didik yang setelah dihitung dan di cocokkan dengan skala penilaian pada tabel 3.1 maka diperoleh hasil penilaian dari 30 peserta didik Mts Al-Hidayah Lampung Selatan yaitu pada skala kecil peserta didik menilai sangat baik dengan persentase 86,98, pada skala besar peserta didik menilai sangat baik dengan persentase 90,45%. Dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3
Hasil Uji Coba Keefektifan

No.	Uji coba	Aspek	Hasil Analisis	
			Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Kelompok Kecil	Keefektifan	86,98%	Sangat Efektif
2.	Uji Coba Kelompok Besar		90,45%	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh hasil ujicoba keefektifan terhadap media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* yaitu dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba Kelompok besar.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terdiri atas 10 siswa yang dipilih secara acak. Pada uji ini siswa diminta untuk mengisi angket keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan Tabel 4.3 didapat bahwa tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* dengan ujicoba kelompok kecil termasuk pada kategori sangat efektif yaitu memperoleh persentase 86,98%.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji kelompok kecil selanjutnya peneliti melakukan ujicoba kelompok besar yang terdiri dari 19 siswa. Pada tahap ini siswa diminta mengisi angket tentang penilaian keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh hasil ujicoba kelompok besar dengan persentase 90,45% yang berarti media pembelajaran tersebut sangat efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu peserta didik mengenai media pembelajaran pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* tersebut. Peserta didik mengatakan media pembelajaran tersebut menarik, menambah minat dan semakin giat dalam belajar. Selain itu peserta didik juga mengatakan dengan pembelajaran

berbasis komputer ini menunjukkan kemajuan teknologi dibidang pendidikan serta, membuat peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran interaktif akidah akhlak

Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahaman tentang subjek yang diteliti. Pada pembahasan penelitian pengembangan ini memaparkan tentang langkah pembuatan multimedia pembelajaran berbasis komputer berupa *soft file* media pembelajaran intraktif akidah ahlak, kesesuaian produk akhir dengan tujuan pengembangan serta kelebihan dan kekurangan produk akhir media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* pada materi asmaul husna.

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai dasar atau terapan sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran akidah ahlak pada materi asmaul husna. Penelitian dan pengembangan memiliki dua tujuan. Tujuan pertama dalam pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih bisa mencintai pelajaran akidah ahlak sehingga mengubah pola pikir peserta didik bahwa akidah ahlak bukanlah pelajaran yang tidak penting dan sulit untuk dipahami. Tujuan kedua adalah untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap kelayakan

media pembelajaran yang telah dirancang sebagai suatu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran oleh pendidik maupun peserta didik.

Tingkat kelayakan media pembelajaran ini dapat diketahui berdasarkan analisis terhadap penilaian media pembelajaran oleh para ahli, peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terdapat perbedaan nilai rata-rata skor antara validasi tahap 1 dan validasi tahap 2. Validasi tahap 2 untuk ahli materi dan ahli media mendapatkan nilai rata-rata skor lebih tinggi dibandingkan dengan validasi tahap 1. Penyebab dari meningkatnya nilai rata-rata skor tersebut adalah pada tahap revisi 1 peneliti telah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam media pembelajaran yang telah divalidasi.

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah pada umumnya, hanya saja dibatasi sampai tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi atau data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Alasan peneliti membatasi hanya sampai tujuh langkah penelitian dan pengembangan karena keterbatasan peneliti. Pengembangan produk ini dilakukan dengan bantuan *software Macromedia Flash* yang menghasilkan produk tersebut berupa aplikasi akidah ahlak pada pokok bahasan asmaul husnas *movie* dan tampilan *exe*. Berikut ini deskripsi penjabaran mengenai proses dalam pengembangan media pembelajaran interaktif akidah ahlak

a. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah merupakan tahap dimana peneliti dapat mengetahui potensi dan permasalahan yang terdapat pada objek penelitian. Tahap ini dilakukan di kelas VII MTs Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan melalui beberapa tahapan yaitu tahap observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru akidah, dan observasi perangkat pembelajaran yang digunakan. Dari observasi dan wawancara peneliti mengetahui apa yang dibutuhkan dan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Berikut ini pemaparan tentang potensi dan masalah yang ada pada MTs Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan. Melalui wawancara dengan guru akidah ahlak didapat suatu permasalahan yaitu peserta didik kurang memahami konsep materi pada saat pembelajaran sedang berlangsung yang berakibat pada rata-rata hasil belajar akidah ahlak peserta didik kelas VII pada saat ujian akhir semester ganjil. Selain itu, melalui observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran peneliti mengetahui permasalahan lain yang membuat peserta didik kurang memahami konsep materi yaitu peserta didik terlihat bosan dengan metode pembelajaran yang masih konvensional dan bahan ajar yang digunakan masih sederhana berupa buku-buku yang diberikan pemerintah.

Potensi yang dimiliki MTs Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan yaitu sarana dan prasarana yang cukup lengkap yang bisa digunakan dalam menunjang pendidikan yang lebih baik lagi. Sarana dan prasarana tersebut yaitu terdapat komputer yang berjumlah 10 yang dilengkapi dengan

proyektor yang ada di laboratorium komputer sekolah. Potensi tersebut diketahui peneliti setelah peneliti melakukan observasi di sekolah MTs Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan. Selain itu, keterampilan peserta didik dalam menggunakan komputer yang cukup baik. Komputer bisa dijadikan sebagai suatu media yang dapat membuat suasana dalam pembelajaran lebih menarik karena komputer memiliki kemampuan yang dapat dikombinasi dengan teks, gambar, suara video dan animasi.

Fasilitas yang memadai tidak akan cukup apabila para pengguna belum bisa menggunakan fasilitas tersebut dengan semaksimal mungkin. Sebenarnya pendidik di MTs Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan sudah mempunyai modal dasar dalam penggunaan komputer hanya saja masih menggunakan *software* yang sederhana berupa *Power Point*. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* pada materi asmaul husna.

b. Mengumpulkan Informasi

Informasi yang dikumpulkan dalam tahap ini yaitu mengumpulkan informasi mengenai penggunaan *software macromedia flash*, dan materi yang berkaitan dengan pokok bahasan asmaul husna. Pengumpulan informasi berupa buku pelajaran akidah ahlak MTs, video tutorial penggunaan *software macromedia flash* baik dalam jurnal atau dalam sosmed youtube, serta buku petunjuk penggunaan *software macromedia flash*.

c. Desain Produk

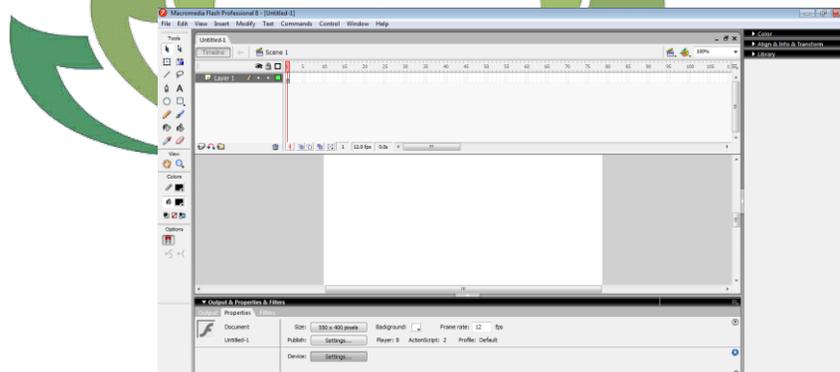
Desain produk merupakan tahap peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan dengan mengawali isi program dalam produk berupa materi pembelajaran, dilanjutkan dengan menentukan tema yang dapat menarik perhatian peserta didik, setelah tema ditentukan kemudian mencari dan mengumpulkan animasi serta background dengan tema yang sudah ditentukan. Tema dalam media pembelajaran ini adalah animasi wanita berhijab yang telah di sesuaikan dengan materi. Dalam mendesain produk, peneliti menggunakan *software macromedia flash* sebagai suatu alat untuk mengembangkan produk. Berikut ini tahapan secara umum dalam pembuatan media pembelajaran:

- a) Pembuatan materi pada pokok bahasan asmaul husna dengan menyesuaikan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan kurikulum 2013.
- b) Persiapan gambar, animasi, dan lain-lain yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.
- c) Pembuatan media pembelajaran yang dibuat peneliti sebagai berikut :
 - 1) Buka aplikasi *software macromedia flash*, pengembang menggunakan *macromedia flash* dalam mengembangkan media pembelajaran ini berupa *soft file*.



Gambar 4.11
Tampilan Awal *Macromedia Flash 8*

- 2) Setelah terbuka tampilan awal *Macromedia Flash 8*, klik *flash document* dan akan terbuka tampilan layar jendela kerja untuk membuat media pembelajaran.



Gambar 4.12 Tampilan Layar Jendela Kerja *Macromedia Flash 8*

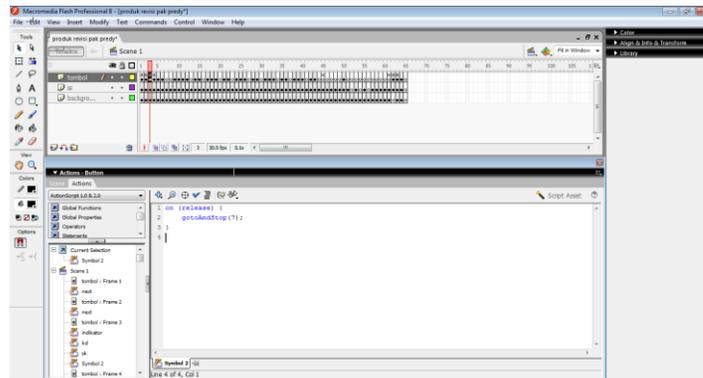
- 3) Setelah terbuka buat tombol untuk melanjutkan, berhenti, mulai dan home yang ada pada *autoshape tool*. *Action script* untuk tombol sebagai berikut :

- a) Melanjutkan

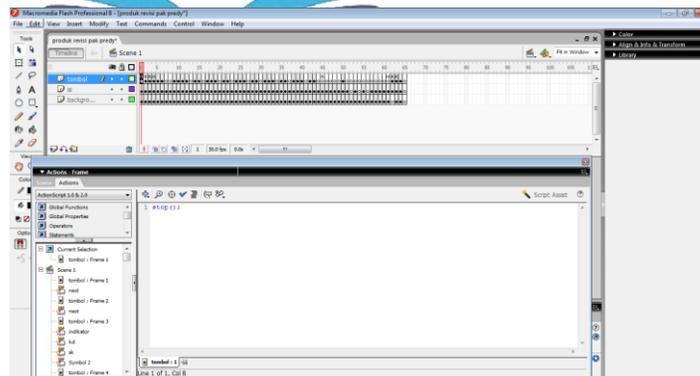
```

on (release) {
gotoAndStop(nextscene);
}

```

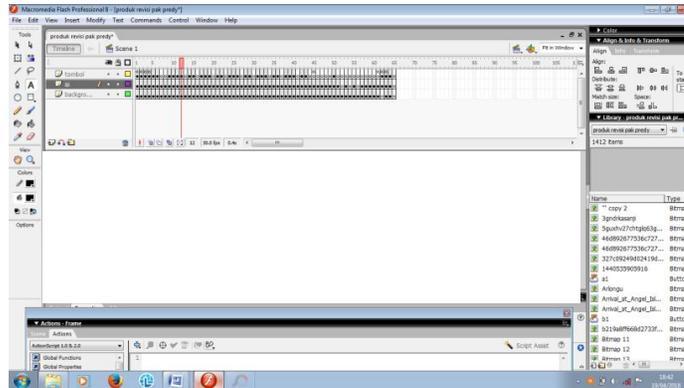


Gambar 4.13 *Script Tombol Melanjutkan*

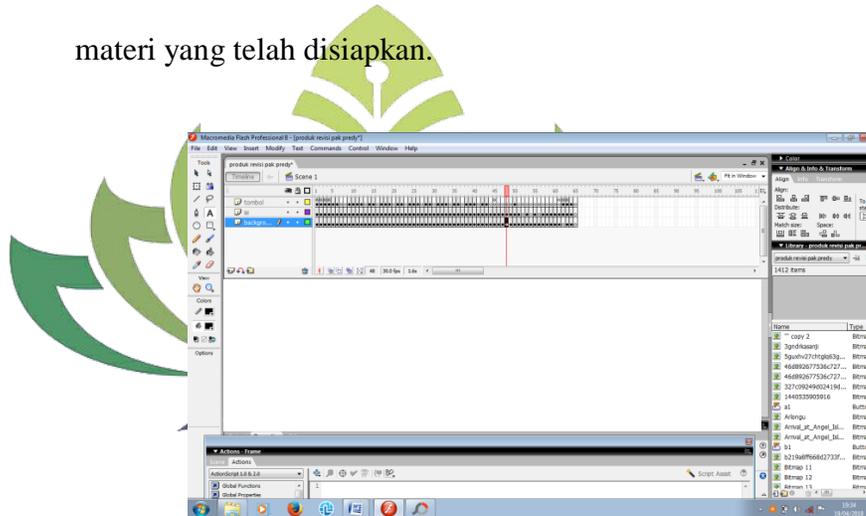


Gambar 4.14 *Script Tombol Berhenti*

- 4) Setelah tombol dibuat maka selanjutnya kita menambahkan gambar, animasi, suara dan lain-lain dengan cara klik *fileimport* lalu klik *import to library*.

Gambar 4.15 Tampilan *Library*

- 5) Setelah dipilih maka selanjutnya kita klik *texttool* untuk memasukkan materi yang telah disiapkan.

Gambar 4.16 Tampilan *Texttool*

- 6) Setelah materi dimasukkan simpan media pembelajaran yang telah dibuat dengan klik *file-save*.
- 7) Setelah media pembelajaran tersimpan untuk membuka dan menggunakan media pembelajaran kita *export* dan pilih SWF sehingga media pembelajaran siap untuk digunakan.

d. Validasi Desain

Kelayakan suatu produk dapat diketahui melalui tahapan validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi, peneliti menghadirkan tiga ahli materi dan tiga ahli media untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberikan angket penilaian kepada para ahli, apabila dirasa masih kurang layak maka para ahli dapat memberikan komentar dan saran terhadap produk yang sedang dikembangkan. Komentar dan saran tersebut menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki produk tersebut. Uji coba dilakukan pada Peserta didik kelas VII MTs Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan. Berikut ini adalah penjabaran hasil dari validasi oleh para ahli dan uji coba produk pada peserta didik kelas VII MTs Al-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan produk oleh ahli materi terdiri dari 4 aspek kriteria keseluruhan antara lain yaitu aspek kualitas isi berkaitan dengan isi materi pada media pembelajaran berbasis komputer yang meliputi 1) memberikan pengalaman dan pengetahuan belajar pada peserta didik; 2) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pedoman penilaian ahli materi menggunakan skala likert yaitu 1-5 yang kemudian menghasilkan skor persentase dari media pembelajaran matematika berbasis komputer yang dikategorikan sebagai berikut: Sangat Kurang jika $0 \leq x \leq 20$; Kurang jika $20 < x \leq 40$; Cukup Baik jika $40 < x \leq 60$; Baik jika $60 < x \leq 80$; Sangat Baik jika $80 < x \leq 100$.

Hasil penilaian validasi ahli materi pada tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi ahli materi pada tahap 2. Adapun penilaian validator pada tahap 1 yaitu pada aspek kualitas isi diperoleh hasil dengan persentase 78,33% dengan kriteria “baik”, aspek Tampilan visual penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 71,66% dengan kriteria “baik”, aspek kebahasaan penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 78,33% dengan kriteria “baik”, dan aspek suara penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 68,33% dengan kriteria “baik”, pada aspek keterlaksanaan di peroleh hasil dengan persentase 79,04% dengan kriteria “baik”, dan pada aspek kemudahan penggunaan di peroleh hasil dengan persentase 76,56% dengan kriteria “baik”

Penilaian ahli materi pada tahap 2 yang telah dilakukan revisi pada aspek kualitas isi diperoleh hasil dengan persentase 80% dengan kriteria “baik”. Pada aspek Tampilan visual diperoleh hasil dengan persentase 83,33% dengan kriteria “baik”. Pada aspek kebahasaan diperoleh hasil dengan persentase 78,33% dengan kriteria “baik”, pada aspek suara diperoleh hasil dengan persentase 91,66% dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek keterlaksanaan di peroleh hasil dengan persentase 85,56% dengan kriteria “baik”, dan pada aspek kemudahan penggunaan di peroleh hasil dengan persentase 80% dengan kriteria “baik”

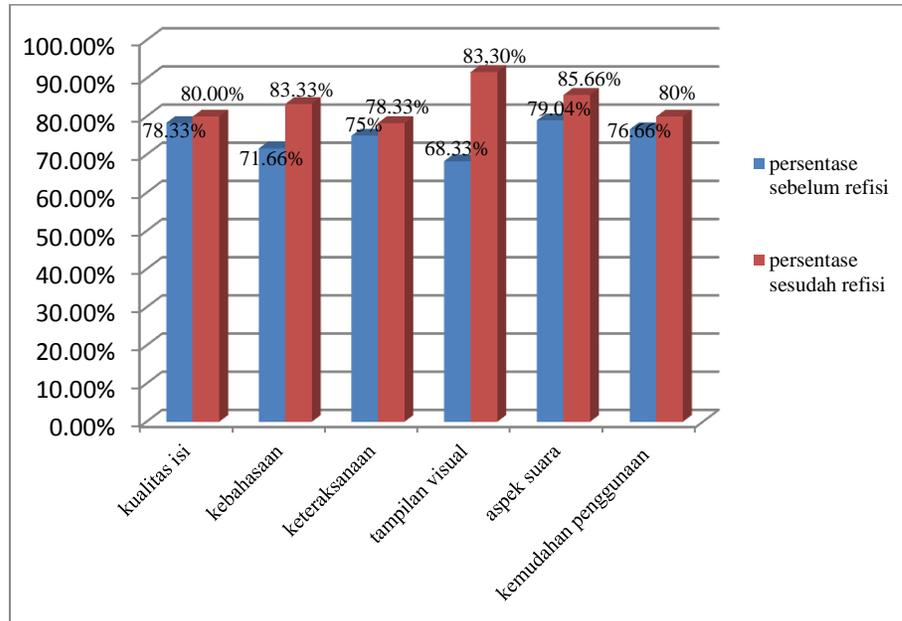
Persentase total dari semua aspek media pembelajaran sebelum revisi adalah 74,84% dan setelah diadakannya revisi dan dilakukan validasi tahap

kedua persentase total dari semua aspek media pembelajaran naik menjadi 83.33%. Total persentase perolehan skor tersebut dikonversikan sesuai Tabel 4.3 dan diperoleh kesimpulan media pembelajaran ini menurut ahli materi termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan dalam pembelajaran akidah ahlak. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran. Tabel 4.4 dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Kualitas isi	78,33%	80%
2	Tampilan Visual	71,66%	83,33%
3	Kebahasaan	75%	78,33%
4	aspek suara	68,33%	91,66%
5	keterlaksanaan	79,04%	85,66 %
6	kemudahan penggunaan	76,66%	80 %
Total persentase		74,84%	83.33%

Berdasarkan penilaian validasi terdapat perubahan persentase dari setiap aspek setelah dilakukan revisi seperti yang digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar diagram 4.17 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Setelah Revisi

Diagram di atas menunjukkan perbandingan setiap aspek antara tahap 1 dan tahap 2, di dapat bahwa setiap aspek mengalami kenaikan persentase. Pada aspek kualitas isi mengalami kenaikan 0,2 % setelah diadakannya revisi, aspek kebahasaan mengalami kenaikan persentase 12% setelah diadakannya revisi, aspek keterlaksanaan mengalami kenaikan persentase 3% sedangkan aspek tampilan visual mengalami kenaikan sebesar 15% setelah diadakannya revisi, aspek suara mengalami kenaikan persentase 0,6% setelah diadakannya revisi, aspek kemudahan penggunaan mengalami kenaikan persentase 0,2% setelah diadakannya revisi

b. Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan produk oleh ahli media terdiri dari 6 aspek kriteria keseluruhan antara lain yaitu aspek komunikasi visual berkaitan dengan desain pada media pembelajaran berbasis komputer antara lain 1) kualitas isi; 2) kebahasaan ; 3) keterlaksanaan; 4) tampilan visual; 5) aspek suara; 6) kemudahan penggunaan.. Pedoman penilaian ahli media menggunakan skala likert yaitu 1-5 yang kemudian menghasilkan skor persentase dari media pembelajaran akidah ahlak berbasis *macromedia flash* yang dikategorikan sebagai berikut: Sangat Kurang jika $0 \leq x \leq 20$; Kurang jika $20 < x \leq 40$; Cukup Baik jika $40 < x \leq 60$; Baik jika $60 < x \leq 80$; Sangat Baik jika $80 < x \leq 100$.

Hasil penilaian validasi ahli media tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi ahli media tahap 2. Adapun hasil penilaian ahli media pada tahap 1 yaitu aspek kualitas isi diperoleh hasil dengan persentase 80% dengan kriteria “baik”, pada aspek kebahasaan penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 64,44% dengan kriteria “ cukup baik”, pada aspek keterlaksanaan penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 75,55% dengan kriteria “ sangat baik”. Aspek tampilan visual penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 66,66% dengan kriteria “sangat baik”. Aspek suara penilaian validator di peroleh hasil dengan persentase 56,66% dengan keriteria “sangat baik”. Aspek kemudah penggunaan

penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 67% dengan kriteria “sangat baik”

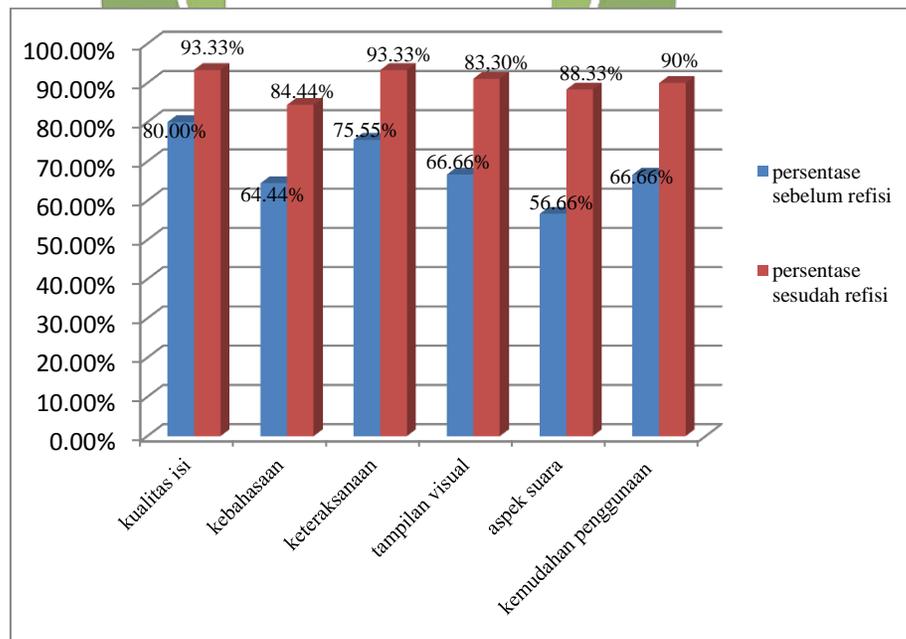
Penilaian validator setelah dilakukannya revisi pada aspek kualitas isi diperoleh hasil dengan persentase 93,33% dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek kebahasaan penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 84,44% dengan kriteria “baik”, pada aspek keterlaksanaan penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 93,33% dengan kriteria “sangat baik”. Aspek tampilan visual penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 91,11% dengan kriteria “sangat baik”. Aspek suara penilaian validator di peroleh hasil dengan persentase 83,33% dengan kriteria “sangat baik”. Aspek kemudahan penggunaan penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 90% dengan kriteria “sangat baik”.

Persentase total dari semua aspek media pembelajaran sebelum di revisi adalah 68,33% dan setelah dilakukannya revisi persentase total dari semua aspek media pembelajaran yang dinilai menjadi 90,09%. Total persentase perolehan skor tersebut dikonversikan sesuai Tabel 4.5 dan diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran ini menurut para ahli media dan pemrograman termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil perhitungan lengkapnya disajikan pada lampiran. Tabel 4.5 dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Persentase	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Kualitas isi	80%	93,33%
2	Tampilan Visual	64,44%	84,44%
3	Kebahasaan	75,55%	93,33%
4	aspek suara	66,66%	91,11%
5	keterlaksanaan	56,66%	88,33%
6	kemudahan penggunaan	66,66%	90%
Total persentase		68,33%	90,09%

Berdasarkan penilaian oleh ahli media terdapat perubahan persentase dari setiap aspek sebelum dan setelah dilakukan revisi seperti yang digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambardiagram 4.18 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Setelah Revisi

Diagram di atas terlihat bahwa setelah dilakukan revisi terdapat beberapa aspek memiliki kenaikan persentase. Pada aspek kualitas isi mengalami kenaikan 13 % setelah diadakannya revisi, aspek kebahasaan mengalami kenaikan persentase 20% setelah diadakannya revisi, aspek keterlaksanaan mengalami kenaikan persentase 18% sedangkan aspek tampilan visual mengalami kenaikan sebesar 15% setelah diadakannya revisi, aspek suara mengalami kenaikan persentase 28% setelah diadakannya refisi, aspek kemudahan penggunaan mengalami kenaikan persentase 24% setelah diadakannya refisi, sehingga media pembelajaran dinyatakan sangat efektif untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli tersebut. Saran atau masukan dari ahli materi yang perlu diperbaiki dari aspek kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan suara, aspek kemudahan penggunaan. Salah satunya yaitu memperbaiki isi materi dengan lebih meringkas materi, karena dari segi isi materi penjabarannya masih terlalu panjang layaknya seperti buku sedangkan media pembelajaran harus memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep materi. Dari segi kemenarikan media, media masih belum menarik perlu adanya perbaikan dengan cara media dibuat seperti sebuah cerita agar dapat menarik perhatian peserta

didik. Dari segi contoh soal ahli materi menyarankan untuk memperbaiki contoh soal dengan memberikan contoh soal yang di random agar soal tidak sama dalam media dikarenakan untuk membuktikan bahwa setiap metode penyelesaian soal mendapatkan hasil yang berbeda, dan dari segi tata letak tombol perlu diperbaiki dengan meletakkan tombol ditempat yang sama serta link tombol juga sudah di perbaiki pada setiap tampilan agar tidak mempersulit peserta didik. Ketepatan Penulisan dalam media perlu dicek dan diperbaiki sesuai dengan EYD.

Saran atau masukan dari ahli media yang perlu diperbaiki dari aspek komunikasi visual, aspek kebahasaan, aspek keterlaksanaan, aspek tampilan visual, aspek suara dan aspek kemudahan penggunaan antara lain, perbaikan terhadap musik latar belakang karena musik latar belakang tidak sinkron dengan isi materi. Dari segi penulisan kata perlu diperbaiki penulisan kata karena masih terdapat kata yang salah dalam penulisan.dari segi suara.

f. Uji Coba Produk

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media, selanjutnya di uji cobakan dalam pembelajaran Uji coba produk dilakukan pada dua kelompok yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 peserta didik dan uji coba lapangan yang berjumlah 19 peserta didik. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas VII

MTsAl-Hidayah Jati Agung Lampung Selatan dengan memberikan angket berisi pernyataan terkait media pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86,98% dengan kriteria “sangat efektif”. Sedangkan uji coba lapangan memperoleh hasil dengan persentase 90,45% dengan kriteria “sangat efektif”. Berikut ini tabel hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta diagram perbandingan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Keefektifan

No.	Uji coba	Aspek	Hasil Analisis	
			Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Kelompok Kecil	Keefektifan	86,98%	Sangat Efektif
2.	Uji Coba Lapangan		90,45%	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan oleh peneliti, artinya peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis komputer tersebut. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali media pembelajaran yang dikembangkan akan tetapi dikarenakan hasil yang didapat sangat menarik dan peserta didik merasa puas dengan media pembelajaran yang dibuat, maka tidak

ada perbaikan. Pada hasil uji coba kelompok besar mengalami peningkatan terhadap media pembelajaran dengan kriteria “sangat menarik” dan peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis *macromedia flash* tersebut dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang telah digunakan. Peserta didik mengatakan bahwa media pembelajaran tersebut menarik, menambah minat belajar dan semakin membuat giat dalam belajar. Peserta didik juga mengatakan dengan pembelajaran berbasis *macromedia flash* menunjukkan kemajuan teknologi dibidang pendidikan serta membuat peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, kemudian produk di uji cobakan kembali ke uji coba pendidik. Uji coba pendidik ini dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui keefektifan produk secara luas. Responden pada uji pendidik ini dilakukan pada salah satu guru akidah ahlak di MTs Al-Hidayah kelas VII dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon pendidik terhadap keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* tersebut. Hasil uji coba pendidik memperoleh persentase 90,45% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “sangat baik”, hal ini berarti media

pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat efektif dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi asmaul husna untuk kelas VII MTs

g. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan jika terdapat kekurangan dalam uji coba serta melihat pendapat dari peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah diuji cobakan.

2. Kesesuaian Media Pembelajaran yang Dikembangkan dengan Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan memiliki dua tujuan. Tujuan pertama dalam pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif akidah ahlak berbasis *macromedia flash* yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih bisa mencintai pelajaran akidah ahlak sehingga mengubah pola pikir peserta didik bahwa akidah bukanlah pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Tujuan kedua adalah untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang sebagai suatu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran oleh pendidik maupun peserta didik.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah pada umumnya, hanya saja dibatasi sampai tujuh langkah penelitian dan

pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Alasan peneliti membatasi hanya sampai tujuh langkah penelitian dan pengembangan karena keterbatasan peneliti dan di sesuaikan dengan tujuan penelitian yang di lakukan.

Desain tampilan media pembelajaran pada materi asmaul husna secara keseluruhan telah melalui tahapan-tahapan validasi oleh para ahli dan sudah dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai saran/masukan dari para validator sehingga dikatakan bahwa media pembelajaran pada materi asmaul husna yang dikembangkan telah sesuai dengan standar bahan ajar pembelajaran dan dinyatakan oleh para validator media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan.

Materi yang tersaji dalam media pembelajaran pada materi asmaul husna telah melewati proses uji ahli materi sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil validasi ahli media, dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada materi asmaul husna yang dihasilkan telah sesuai dan layak menjadi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar.

Selain itu, media pembelajaran yang baik adalah media yang menarik bagi peserta didik dan pendidik sebagai pengguna media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat respon peserta didik terhadap media pembelajaran

pada materi asmaul husna maka dilakukan uji coba produk yang terdiri dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, yang dilakukan oleh peserta didik kelas VII MTs Al-Hidayag Jati Agung Lampung Selatan. Setelah uji coba selesai dilakukan diperoleh bahwa media pembelajaran pada materi asmaul husna memperoleh respon peserta didik dengan kriteria sangat baik sebagai penunjang pembelajaran akidah akhlak dan mendapatkan tanggapan-tanggapan yang positif dari peserta didik dan pendidik.

Berdasarkan validasi dan revisi yang telah dilakukan serta uji coba yang telah dilakukan, maka tujuan pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada materi asmaul husna sudah sesuai dengan tujuan pengembangan. media pembelajaran akidah akhlak berbasis *macromedia flash* pada materi asmaul husna yang telah dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi, efektif sebagai sumber dan media belajar peserta didik yang lebih baik lagi, membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar akidah akhlak, dan merubah pemikiran peserta didik bahwa akidah akhlak itu membosankan dan tidak penting.

3. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Macromedia Flash* hanya sampai pada tahap revisi produk dan tidak melakukan produksi massal karena keterbatasan biaya dan waktu.
- b. Penentuan standar kualitas media pembelajaran dalam penelitian ini sebatas melalui penilaian oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Kualitas media pembelajaran dapat berubah apabila diujikan pada skala yang lebih luas.
- c. Keterbatasan peneliti dalam menggunakan *software Macromedia Flash*.
- d. Keterbatasan peneliti dalam menggabungkan aplikasi dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif akidah akhlak berbasis *macromedia flash* ini.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* pada siswa MTs dikategorikan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase 83,33%, ahli media dikategorikan sangat layak dengan persentase 90,09%, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu Media dalam proses pembelajaran
2. Respon peserta didik terhadap Media interaktif menggunakan *macromedia flash* pada materi asmaul husna memperoleh rata-rata 87,06% dengan kategori Sangat baik.

B. Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan Media interaktif menggunakan *macromedia flash* dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Bagi guru yang hendak menggunakan Media interaktif menggunakan *Macromedia flash* ini diharapkan dapat membimbing peserta didiknya agar dapat menambah pengetahuannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya menguji cobakan kegiatan pembelajaran menggunakan Media interaktif ini pada subjek penelitian yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Rosihon. (2014). *Akidah ahlak*. Bandung: pustaka setia
- Ardiyansyah, F. (2011, juni 1). *Multimedia interaktif dalam perspektif pendidikan*. Retrieved Januari 20, 2018, from Trainforfly: <http://trainforfly.blogspot.co.id/>
- Arief S Sadiman Dkk. (2012). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakata: Rajawali pers
- Arikunto,Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Asia. (2013, April 2). *Pengertian Media Pembelajaran*. Dipetik Januari 20, 2018, dari BelajarPsikologi.com: <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- Darsono, T.Ibrahim. (2009). *membangun akidah dan ahlak*. Jakarta: tiga serangkai pustaka mandiri
- Daryanto. (2005). *Belajar Computer Animasi Macromedia Flash*. Bandung: Yrama Widya
- Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Fitriani. (2013, April 3). *Multimedia pembelajaran*. Retrieved januari 20, 2018, from Fitriani elektronika: <http://fitrianielektronika.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-media-pembelajaran-menurut.html>
- Hasan Basri,Beni Ahmad Saebani. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*. Bandung : Pustaka Setia
- Hasbullah. (2012). *Dasar-Dasar ilmu pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ira Novita, S. S. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis flash sebagai sumber belajar mandiri. *Jurnal pendidikan kimia* , 153.
- Made some, A. a. (2013). Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal pendidikan* , 5.

- Miarso, Yusufhadi. (2009). *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*. Jakarta : Predana Media Group
- Musyafak, Ahmad. (2014). *Cara aktif membuat CD interaktif*. (Jakarta : Elex Media Komputindo
- Rusman, Deni kurniawan, Cipi riyana. (2012). *Pembelajaran Berbasis Tehnologi Informasi dan Komunikasi ; “Mengembangkan profesionalitas guru”*. Jakarta : Rajawali pers
- Rusman. (2012). *model-model pembelajaran pengembangan profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sayyid Sabiq (Rosihon Anwar. (2014). *Akidah ahlak*. Bandung: pustaka setia)
- Samian, Y. G. (2010). Peran Fisika Terapannya Sebagai Modal Pengembangan Kemandirian Bangsa Dibidang Industri dan Kedokteran. *Prosiding seminar nasional* , 64.
- Sudjiono, Anas.(2012). *Pengantar Statistic*, (Jakarta: RajawaliPers)
- Sumiati Side, M. T. (2012). Pengembangan Media Chemo-Edutainment Melalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA KIMIA SMP. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan* , 158.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suparlan. (2012). *Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum Dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supriadi, N. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 63-74.
- Vivit Febrian Danang Priandana, I. G. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Softwre Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika. *Jurnal pendidikan teknik elektro* , 179.

Wahyuni, Sri. (2016) “pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar turbo berbasis permainan untuk siswa kelas v sekolah dasar”. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 29

Warung Flash. (2008, April 26). *Tampilan Flash*. Retrieved januari 20, 2018, from warung Flash: <http://warungflash.com/2009/04/tampilan-flash/>

Yudhiantoro, Dhani. (2002). *Panduan Lengkap Menggunakan Macromedia Flash 5*. Yogyakarta: Andi

Zakiyudin, M. (2013, Oktober 3). *Macromedia flash*. Retrieved Januari 20, 2018, from Zakiyudin 94: <https://zakiyudin94.wordpress.com/>

