PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PAI INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH DI KELAS XI SMK KARTIKA 1 SURABAYA

TESIS
Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh
Burhanuddin Yusuf U
NIM F02316050

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2018

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Burhanuddin Yusuf Umardani

NIM : F02316050

Program : Pascasarjana (S-2)

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Bersungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada beberapa bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 02 Agustus 2018

Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL
8DBE4AEF921820318
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Burhanuddin Yusuf U

PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis Burhanuddin Yusuf Umardani NIM F02316050

Ini telah disetujui pada 19 Juni 2018

Oleh

Pembimbing,

Mokhamad Syaifuddin, M. Ed, Ph. D.
NIP. 197310131997031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis Burhanuddin Yusuf Umardani ini telah diuji

Pada Tanggal 16 Juli 2018

Tim Penguji:

1. Mokhamad Syaifuddin, M. Ed, Ph. D .....

2. Dr. H. Ibnu Anshori, SH, MA .....

3. Dr. H. M. Yunus Abu Bakar, M. Ag .....

Surabaya, 16 Juli 2018

KEMENTERIAN AGAMA UIN SUNAN AMPEL PASCASARJANA SURABAYA

Prof. Dr. H. Aswadi, M. Ag.
NIP. 196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Burhanuddin Yusuf Umardani
NIM : F02316050
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana /Pendidikan Agama Islam
E-mail address : burhanuddin.yusuf.umardani@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ■ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PAI INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH DI KELAS XI SMK KARTIKA 1 SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Desember 2018

Penulis

(Burhanuddin Yusuf Umardani)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Nama / NIM : Burhanuddin Yusuf Umardani / F02316050
Judul : Pengembangan Media Belajar Pai Interaktif Berbasis Macromedia Flash Di Kelas Xi Smk Kartika 1 Surabaya
Pembimbing : Dr. Mokhamad Syaifuddin, M. Ed, Ph. D.
Kata Kunci : Pengembangan, media belajar PAI, interaktif

Media pembelajaran PAI adalah salah satu alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Selain untuk mempermudah penyampaian materi, media pembelajaran PAI juga berfungsi untuk menambah durasi ingatan siswa terhadap materi-materi PAI. Media pembelajaran yang baik seharusnya memenuhi beberapa kriteria pemilihan media pembejaran yang baik, salah satunya menarik minat siswa dan bersifat interaktif. Akan tetapi, hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik minat siswa dan hanya bersifat komunikasi satu arah. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu penelitian pengembangan media pembelaajran PAI yang tujuannya menemukan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran, dan mewujudkannya dalam proses menciptakan media pembelajaran PAI yang lebih menarik minat siswa dan bersifat interaktif serta memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Lokasi penelitian di SMK Kartika 1 Surabaya, subyeknya adalah guru dan siswa kelas XI di SMK Kartika 1 Surabaya. teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar validasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan prosentase dan analisis item pernyataan. Analisis data akan dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi prduk agar lebih memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik, prinsip pengembangan media pemebalajaran dan produk media pembelajaran PAI yang sudah melalui uji validasi dan uji coba lapangan kepada guru dan siswa sehingga memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman Sampul ii
Pernyataan Keaslian iii
Persetujuan Pembimbing Tesis iv
Pengesahan Tim Penguji Tesis v
Persembahan vi
Moto vii
Abstrak viii
Daftar Isi ix
Daftar Tabel xi
Daftar Gambar xii
Daftar Lampiran xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Spesifikasi Produk yang Akan Dihasilkan 6
E. Batasan Penelitian 7
F. Penelitian Terdahulu 7
G. Sistematika Penulisan 11
BAB II LANDASAN TEORI 13
A. Media Pembelajaran 13
B. Interaktif 19
C. Pendidikan Agama Islam 24
D. Macromedia 31
E. Respon 34
F. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran 37
G. TPACK 41
H. TAM (Technology Acceptance Model) 43
I. HMI (Human Machine Interaction) 45
J. Umpan Balik (Feedback) 49
BAB III METODE PENELITIAN 59
A. Jenis Penelitian 59
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 59
C. Upaya Pengembangan Produk yang telah ada 61
D. Validasi Ahli 63
E. Instrumen Penelitian 65
F. Teknin Analisis Data 65
BAB IV HASIL PENELITIAN 69
A. Penelitian Terhadap Produk yang Telah Ada 69
B. Studi Literatur 70
C. Perwujudan Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran 71
D. Pembuatan Produk 72

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Uji Validasi 75
F. Uji Coba Produk..... 79
G. Revisi Produk 82
H. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... 87
I. Kelebihan dan Kekurangan Produk Akhir 87
J. Diskusi 88
BAB V PENUTUP 101
A. Kesimpulan 101
B. Saran..... 104
DAFTAR PUSTKA 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi PAI SMA/SMK dan MA kelas XI Semester 1..... 26
Tabel 3.1 Kualifikasi Kriteria Validitas Produk 66
Tabel 4.1 Perwujudan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran..... 70
Tabel 4.2 Spesifikasi Produk..... 71
Tabel 4.3 Daftar Revisi 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemanpilan Windows Macromedia Flash..... 33
Gambar 2.2 Interaksi antar tiga komponen TPACK..... 43
Gambar 3.1 Proses Metode Penelitian dan Pengembangan..... 61
Gambar 4.1 Tampilan Salah Satu Scene Media..... 73
Gambar 4.2 Kerucut Pengalaman 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing 110
Lampiran 2 Surat izin Penelitian..... 111
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian 112
Lampiran 4 Instrumen Uji Validasi Ahli Media 113
Lampiran 5 Instrumen Uji Validasi Ahli Materi..... 114
Lampiran 6 Instrumen Uji Coba Produk kepada Guru 115
Lampiran 7 Instrumen Uji Coba Produk kepada Siswa 117
Lampiran 8 Hasil Uji Validasi Ahli Media..... 119
Lampiran 9 Hasil Uji Validasi Ahli Materi..... 120
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Kepada Guru..... 121
Lampiran 11 Hasil Uji Coba Kepada Siswa 122
Lampiran 12 Dokumentasi Selama Penelitian 123
Lampiran 13 Screen shoot tampilan media terdahulu..... 124

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan[1]

Tujuan Pendidikan Nasional Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3, pendidikan nasional diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, sedangkan tujuan diadakannya pendidikan itu adalah untuk mengembangkan potensi anak didik agar mampu menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena pendidikan merupakan bekal seseorang untuk bisa hidup dengan layak di masyarakat. Oleh karena itu hendaknya setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang baik. Pendidikan pertama kali yang didapatkan seseorang adalah dari lingkunagan keluarganya atau orang tuanya sendiri. Setelah itu, barulah seseorang mendapatkan pendidikan lebih lanjut di lembaga sekolah.

Pendidikan di sekolah adalah pendidikan formal yang terstruktur. Terstruktur disini maksudnya memiliki kurikulum dan tingkatan yang sudah

[1] Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditetapkan. Salah satu mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan adalah pendidikan agama. Di antaranya adalah Pendidikan Agama Islam

Menurut Ramayulis, Pendiidkan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlaq mulia mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci AlQur'an dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.[2]

Sejalan dengan itu, dalam permendikbud nomor 24 tahun 2016, tujuan kurikulum 2013 saat ini memasukkan nilai spiritual sebagai salah satu kompetensi inti di setiap mata pelajaran. Jadi, setiap mata pelajaran harus mengaitkan seluruh materinya untuk meningkatkan sikap spiritual siswa. Sementara, kompetensi spiritual paling banyak didapatkan melalui pendidikan agama seperti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari pemaparan di atas, kita ketahui bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang sangat penting untuk mensukseskan dan mencapai tujuan pendidikan Nasional.

Akan tetapi minat siswa akhir-akhir ini terus menurun untuk mempelajarai materi-materi PAI. Hal ini dikarenakan siswa saat ini lebih tertarik pada materi-materi umun. Hal seperti ini tidak bisa dibiarkan terus menerus, karena akan memisahkan dimensi agama dari ilmu pengetahuan atau sebaliknya, berkecenderungan pada apa yang disinyalir oleh Einstein dalam ucapannya

[2] Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang termasyhur: "*Science Without Religion is Blind, Religion Without Science is Lame* (ilmu tanpa agama itu buta, sedangkan agama tanpa ilmu akan menjadi lumpuh".[3]

Materi PAI sarat dengan konsep-konsep abstrak yang harus dipahami peserta didik, terutama untuk mengembangkan perilaku "agamis" atau pengembangan sikap beragama dalam kancah kehidupan bermasyarkat. Oleh karena itu dalam pembelajaran PAI lebih menekankan keterampilan fungsional. Artinya hasil belajar PAI harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam rangka penerapan ritual beragama, maupun dalam berperilaku hidup sesuai tuntunan/ajaran agama.[4]

Demikian pentingnya PAI di sekolah ternyata tidak diimbangi dengan minat siswa untuk mempelajarinya. Hal ini dikarenakan banyak faktor, antara lain, guru, sarana dan prasarana, metode yang dilaksanakan hingga media yang digunakan.

salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar adalah guru malaksanakan pembelajaran secara monoton dan media penyampaian yang kuarang menarik bahkan tanpa media. Karena materi-materi PAI akan lebih baik jika disampaikan melalui media pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya, dan dapat memperjelas penyajian pesan. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna

---

[3] Fuaduddin dan Cik Hasan Bisri, *Dinamika Pemikiran di Perguruan Tinggi, Wacana Tentang Pendidikan Islam* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), 57.

[4] Ishartiwi, *Pengembangan Media Pendidikan Agama Islam Bagi anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan DEPAG RI, 2009), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sangat urgent, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkritkan melalui media.[5]

Belakangan ini sudah banyak sekali dikembangakan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Media yang telah dibuat diantaranya media non elektronik seperti boneka untuk praktek perawatan jenazah, gambar untuk memudahkan manasik haji dan lain sebagainya. Aada juga media yang berbentuk elektronik seperti video tutorial dan animasi untuk mengajarkan materi PAI pada anak-anak.

Kemajuan teknologi yang sekarang sedang terjadi pada era ICT (Integrated Computered Teaching) telah memunculkan berbagai media penunjang belajar PAI yang lebih bervariasi mulai dari software dan aplikasi komputer maupun andoroid[6]. Namun, setelah penulis melaksanakan riset pendahuluan melalui pencarian media di internet dan forum komunikasi guru PAI, media yang pembelajaran PAI yang sudah ada dirasa oleh penulis kurang interaktif. Interaktif yang terkandung dalam beberapa media tersebut hanya sebatas tutorial yakni hanya klik lihat dan klik baca. Belum ada media yang

[5] Sukadi Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1993), 16-17.
[6] Hasil pencarian dan penelusuran Peneliti pada dunia maya dan forum komunikasi guru, penulis menemukan banyak sekali media yang cukup menarik seperti tutorial perawatan jenazah, tutorial sholat, belajar mengaji dan lain sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyajikan konsep interaktif dengan model simulasi atau real condition. Model simulasi seperti ini bisa diciptakan dengan aplikasi Macromedia flash.

Lokasi yang dipilih oleh penulis unutk melaksanakan uji coba produk adalah SMK Kartika 1 Surabaya. Penulis memilih sekolah ini karena guru mata pelajaran PAI dalam melaksanakan pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah dengan media sederhana seperti video dan power point saja. Padahal di sekolahan tersebut, terdapat laboratorium komputer yang sesuai dengan jumlah siswa dan kebutuhan sekolah. Maka penulis beranggapan bahwa laboratorium komputer tersebut bisa juga digunakan sebagai tempat pembelajaran PAI dengan media interaktif yang dikembangkan dengan macromedia flash.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat suatu media dengan konsep interaktif berbentuk simulasi untuk menunjang pembelajaran PAI SMA Kelas XI semester I di SMK Kartika 1 Surabaya. Diharapkan dengan terciptanya media ini bisa mendongkrak minat dan pemahaman serta kemampuan praktek siswa dalam materi PAI.

B. Rumusan Masalah

1. Sejauh manakah media pembelajaran yang telah ada sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik?
2. Bagaimana prinsip pengembangan media belajar interaktif model tutorial dengan menggunakan macromedia flash?
3. Bagaimanakah prinsip-prinsip pengembangan media pembelajran diwujudkan dalam sebuah media belajar interaktif?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap hasil produk media belajar interaktif model simulasi yg dibuat dengan menggunakan macromedia flash?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui sejauh mana kesesuaian antara media pembelajaran yang telah ada dengan kriteria media pembelajaran yang baik
2. Untuk Mengetahui prinsip-prinsip pengembangan media berlajar interaktif model simulasi dengan mengunakan macromedia flash.
3. Mewujudkan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran dalam sebuah produk media pembelajaran
4. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk media belajar interaktif model simulasi dengan menggunakan macromedia flash

D. Spesifikasi Produk yang Akan Dihasilkan

1. Macromedia flash merupakan suatu program untuk membuat software baik interaktif maupun non interaktif. Macromedia flash ini memungkinkan untuk menyusun suatu materi pembelajaran secara tutorial maupun secara simulasi.
2. Muatan materi yang disimulasikan adalah materi PAI SMA kelas XI Semester I.
3. Menu yang disuguhkan dalam media pembelajaran ini adalah tombol-tombol interaktif yang akan mengarahkan siswa dalam menggunkana media. Secara garis besar, kedua tombol itu ada yang menuju ke scene

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berikutnya, sedangkan tombol yang lainnya mengarahkan siswa dengan memunculkan feedback

E. Batasan Penelitian

Mengingat keterbatasan waktu dalam penelitian dan pengembangan ini yang kelak akan mencakup proses perencanaan, validasi dan ujicoba lapangan. Maka penelitian ini meiliki keterbatasan yakni media yang dibuat hanyalah media untuk pemebelajaran materi penyelenggaraan jenazah dan diujicobakan di SMK Kartika 1 Surabaya saja. Sementara hasil penelitian yang diharapkan adalah tersusunnya prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran PAI dan produk media pembelajaran PAI interaktif dengan model tutorial

F. Penelitian Terdahulu

1. Tesis oleh Rumainur (UIN Maliki Malang) 2016 yang berjudul "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang"

   Rumusan masalah yang diangkat dalam thesisi ini adalah bagaimana pengembangan media autoplay studio 8 dalam pebelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XII di SMA MA Bilingual Batu dan bagaimana tingkat kemenarikan penggunaan media tersebut serta tingakt keefektifan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran

   Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan Lou Carey. Sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas XI IPA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan pola one group pretest dan post test desain kemudian diolah dengan uji t

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajran berbasis multimedia autoplay yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran PAI. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan di mana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 18,49% dari 69,96 menjadi 82,90.

2. Tesis oleh Muhammad Khoirun Aziz (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta) tahun 2015 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI"

   Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI

   Penelitian ini menggunakan metode research and development. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis pretest dan post test dengan uji t

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengingkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis android ini. Dari segi partisipasi siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75% dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

segi hasil belajar siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisish 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis android yang dikembangakan oleh penulis layak digunakan.

3. Jurnal oleh Alhamuddin (Universitas Pendidikan Indonesia) 2013 yang berjudul "Pemanfatan Media Pembelajaran berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)"

   Penelitian ini fokus pada permasalahan bagaimana pendangan siswa dan guru terhadap pemanfaatan media ICT di sekolah. Pembelajaran PAI selama ini kurang efektif karena metode penyampaiannya hanya bersifat kognitif, abstrak serta konvensional sehingga kurang diminati dan dihayati peserta didik.

   Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yaitu suatu cara untuk memahami dan menafsirkan fakta yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara mendalam, dokumentasi serta kepustakaan. Sedangkan analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif yang dikembangakan oleh Mile dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data, dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dilakukan di MTs Al-ishlah Bondowoso kelas VII.

   Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran menjadi hal mutlak mengingat kondisi permasalahan pendidikan yang makin kompleks. Pendidikan berbasis TIK hanya akan berhasil apabila dikelola dan ditangani dengan terencana, sistematis dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terintegrasi. Disamping itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran juga memberikan tanggung jawab dan otoritas kepada guru untuk menentukan apa dan bagaimana Ia membawa siswa ke dalam proses pembelajaran yang bermakna *(meaningful tasks).* Seorang guru harus menjadi sumber pengetahuan dan mendemostrasikan kemampuan intelektualnya untuk membimbing siswa sehingga mencapai tujuan tertentu.

Selain itu, Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan kondisi dan tugas belajar yang menarik, merangsang siswa untuk belajar, serta bertanggung jawab untuk mengembangkan karakter dan kepribadian siswa yang sangat heterogen dalam kelas. Akan tetapi, yang pasti dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT, yang perlu diketahui dan dimiliki oleh seorang guru ialah kompetensi. Kompetensi yang dimaksud ialah kompetensi pedagogik, profesional, pribadi dan sosial sebagaimana yang diamanatkan dalam UUGD tahun 2006.

4. Jurnal oleh Zulkifli Musthan (IAIN Kendari) 2013 yang berjudul "Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK yang Valid dan Efektif pada SMAN 4 Kendari"

   Fokus masalah pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran PAI berbasis TIK yang valid dan efektif pada SMAN 4 Kendari.

   Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall serta menggunakan pendekatan teknik analisis berbasis ICT. Hasil uji coba produk menunjukkan adanya perubahan prestasi siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu lebih dari 50% siswa telah mengalami peningkatan hasil belajar yang diharapkan. Dengan kata lain telah mencapai standar ketuntasan belajar yang diharapkan.

G. Sistematika Penulisan

Bab pertama berisi pendahuluan. Dalam pendahuluan ini dikemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi pengembangan, definisi istilah, kajian pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bab ini dimaksudkan sebagai kerangka awal dalam menghantarkan isi pembahasan kepada bab selanjutnya.

Bab kedua membahas tentang kajian teori yang akan memaparkan tentang teori tentang media pembelajaran yang meliputi pengertian media, peranan media dalam pembelajaran, karakteristik media, ciri-ciri media, media pembelajaran PAI. Selanjutnya bab ini akan membahas mengenai mata pelajaran PAI, yang meliputi karakteristik PAI, tujuan pembelajaran PAI, ruang lingkup pembelajaran PAI, asas dan prisnsip pembelajaran PAI.

Pada bab ketiga akan membahas tentang metode penelitian yang akan memaparkan tentang jenis penelitian, metode pengambilan sampel dan tekniknik analisis yang akan digunakan.

Pada bab keempat akan membahas hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup tentang (1) langkah-langkah pembuatan *Macromedia flash* pembelajaran PAI, (2) validasi ahli materi dan ahli media, (3) respon guru dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa terhadap produk yang dikembangkan berupa *Macromedia flash* pembelajaran PAI, (4) revisi produk *Macromedia* pembelajaran PAI, (5) produk akhir *Macromedia* pembelajaran PAI.

Bab kelima merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan hasil penelitian sekaligus sebagai jawaban terhadap rumusan masalah yang ditetapkan sebelumnya. Pada bab ini dikemukakan juga saran-saran dan kata penutup.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa Latin medius, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Istilah "media" bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata "teknologi" yang berasal dari bahasa Latin tekne (bahasa Inggris art) dan logos yang berarti "ilmu".[1]

Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pembelajaran tersebut sebagai segala sesuau yang dapat digunakan untuk merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.[2]

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televise, film, foto, radio, rekaman audio, bahan-bahan cetakan dan

---

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), 3.
[2] Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Rajawali, 1984), 48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sejenisnya adalah media komunikasi. Sedangkan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran.[3]

Jadi menurut penulis, media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, maka proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

2. Jenis-jenis Media

Beberapa tokoh menyampaikan pendapat yang berbeda tentang klasifikasi dan jenis-jenis Media beberapa diantaranya adalah sebagai beikut:

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 yaitu: [4]

a. Alat-alat visual yang dapat dilihat.
b. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar.
c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar.
d. Dramatisasi.

Gagne, seperti dikutip oleh Arief F. Sadiman membuat 7 macam pengelompokan media pembelajaran, yaitu:

a. Benda untuk didemonstrasikan;
b. Komunikasi lisan;

[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Ggrafindo Persada, 1997), 4
[4] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung: Penerbit Alumni. 1985), 63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Gambar cetak;

d. Gambar diam;

e. Gambar gerak;

f. Film bersuara; dan

g. Mesin belajar.

Sedangkan Leshin, Pollock dan Reigeluth seperti dikutip oleh Yusufhadi Miarso mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yang lebih detail, yaitu: [5]

a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*).

b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).

c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide).

d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi).

e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan computer interaktif video, hypertext).

Dari pendapat beberapa tokoh di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa klasifikasi media bisa dibedakan berdasarkan indera yang terlibat dengan media tersebut, semisal media yang berupa gambar, boneka, diagram dan tabel menggunakan indera penglihatan (visual). Media yang berupa suara

[5] Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Rajawali, 1984), 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan komunikasi lisan menggunakan indera pendengaran (audio). Dan jika menggunakan beberapa indera sekaligus dinamakan dengan multimedia.

3. Fungsi Media dalam pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah difahami.[6]

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut: [7]

a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
b. Media dapat mengatasi ruang kelas
c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
d. Media menghasilkan keseragaman pengaturan
e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis.
f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar

[6] Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 21
[7] Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13-15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.

Sejalan dengan itu, Muhammad Uzer Usman juga berpendapat bahwa dengan adanya media dapat:

a. Meletakkan dasar-dasar untuk berpikir
b. Memperbesar perhatian siswa
c. Membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan
d. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
e. Memberikan pemikiran yang teratur dan kontinyu
f. Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan bahasa
g. Mendoronmg siswa untuk bertanya dan berdiskusi

4. Kriteria pemilihan media yang baik

Untuk mensukseskan proses pembelajaran dan mencapai hasil yang diharapkan dari penggunaan media, maka ada beberapa kriteria dalam memilih media yang baik. Banyak tokoh yang memebrikan pendapatnya masing-masing mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik ini diantaranya:

Musfiqon dalam bukunya menyebutkan enam kriteria media pembelajaran yang baik, yakni:[8]

a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

[8] Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 118

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tepat guna dalam proses pembelajaran

c. Ketersediaan yang memadai dan kondisi yang layak digunakan

d. Sesuai denan keadaan peserta didik

e. Biaya yang terjangkau

f. Bisa digunakan tau dioperasikan oleh guru yang bersangkutan

g. Mutu teknis yang layak

Sementara itu, Arif S Sadiman juga memberikan gagasannya terkait kriteria media pembelajaran yang baik antara lain:[9]

a. Sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai

b. Sesuai dengan karakteristik siswa atau sasaran penggunaan media

c. Mampu memberikan rangsangan tertentu terhadap siswa

d. Dapat mengjangkau seluruh siswa dalam suatu proses pembelajaran

Sedangkan Azhar Aarsyad berpendapat bahwa media yang baik harus memenuhi kriteria sebaai berikut:[10]

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

c. Praktis, luwes dan bisa bertahan lama.

d. Guru terampil menggunakannya.

e. Sesuai dengan pengelompokkan sasaran.

f. Memiliki utu teknis yang baik.

---

[9] Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 86

[10] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejalan dengan beberapa pendapat di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rifai juge menuturkan bahwa media yang baik haruslah memiliki kriteria seabgai berikut:[11]

a. Memiliki ketepatan dengan tujuan pengajaran.
b. Mendukung isi bahan pelajaran
c. Mudah dalam memperoleh media
d. Guru terampil dalam menggunakannya
e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

B. Interaktif

1. Pengertian

Menurut Hake, seperti dikutip oleh Azhar pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikir dan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk dari guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian materi, yang tidak membuat siswa sebagai pendengar pasif, tetapi membuat siswa mau belajar mandiri, memberikan respon yang aktif, dan

[11] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ikut serta memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.[12]

Sementara Daryanto menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pernyataan ini menunjukkan bahwa salah satu ciri multimedia interaktif adalah memiliki alat pengontrol. Alat pengontrol ini memungkinkan pengguna untuk menentukan proses sesuai keinginannya[13]

sedangkan Munir menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi yang interaktif.[14]

Beberapa pengertian diatas dapat disederhanakan bahwa media interaktif adalah suatu keadaan di mana media dapat merespon tindakan penggunanya dan pengguna bisa memberikan respon kepada media yang sedang digunakannya. Bukan sebagai pengguna yang pasif.

---

[12] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), 33.
[13] Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta:Gava Media, 2010), 52
[14] Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 110

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Model-model interaktif

Deni Darmawan menyatakan bahwa ada empat model multimedia interaktif, yaitu model drills, model tutorial, model simulasi, dan model games[15]

a. Drill

Model ini pada dasarnya memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dengan penyediaan soal-soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

b. Tutorial

Model ini memberikan pengalaman belajar dengan cara memberikan materi atau informasi terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah disajikan. Penyajian materi dapat dilakukan secara bertahap membentuk siklus.

c. Simulasi

Model ini bertujuan memberikan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Program simulasi akan mendesain bentuk-bentuk animasi yang detail. Ada empat kategori dalam model simulasi yaitu fisik, situasi, prosedur, dan proses.

[15] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 59-66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Games

Model ini mendesain pembelajaran yang menyenangkan melalui simulasisimulasi tertentu yang dibutuhkan agar peserta didik mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang diprogramkan. Model games bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk fakta, prinsip, proses, struktur, sistem yang dinamis, kemampuan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan sosial, dan kemampuan insidental seperti kompetisi yang harus dialami, bagaimana kerja sama, dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membina disiplin siswa.

3. Komponen Multimedia Interaktif

Ariesto Hadi Sutopo menjelaskan bahwa terdapat enam komponen dalam multimedia interaktif yaitu teks, image, animasi, audio, fullmotion dan live video, serta interactive link.[16]

a. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks terbentuk dari huruf-huruf yang membentuk kata berisi suatu pesan tertentu.

[16] Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash* (Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2003), 8-14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Image

Image atau grafik secara umum berarti still image seperti foto dan gambar yang yang sangat baik untuk menyampaikan informasi karena manusia sangat berorientasi pada visual.

c. Animasi

Animasi berarti gambar bergerak atau video. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar, sekumpulan gambar atau teks saja. Dengan animasi objek dapat bergerak melintasi background untuk menciptakan suatu efek yang diinginkan untuk menyampaikan informasi.

d. Audio

Audio digunakan untuk memperjelas suatu informasi dari video atau gambar. Karakteristik suatu gambar dapat dijelaskan misalnya melaui musik atau efek suara.

e. Fullmotion dan live video

Full-motion berhubungan dengan penyimpanan sebagai video klip, sedangkan live video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Atau dalam pengertian lain, live video adalah hasil yang diperoleh dari kamera, sedangkan full-motion video adalah gabungan dari beberapa frame yang telah didapatkan dari kamera atau dari beberapa kamera sekaligus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Interactive link

Interactive link merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyampaikan perintah tertentu kepada program. Interactive link diperlukan untuk menggabungkan elemen multimedia sehingga menjadi suatu informasi yang terpadu.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian

Seperti yang dikemukakan oleh Prof Dr. Ahmad Tafsir pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang sempurna.[17]

Menurut Zakiyah Daradjat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.[18]

Sementara itu, Arifin berpendapat bahwa Hakekat pendidikan Islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah

[17] Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2005), 24

[18] Abd. Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi:Konsep dan Imlementasi Kurikulum 2004* (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), 130

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.[19]

Pembelajaran merupakan proses belajar yang berupa interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas berbagai sumber belajar, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.[20]

Jadi, Penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk manusia yang paham akan agamanya, menjalankan syariatnya serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi manusia yang sempurna.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiyah Darajat, Tujuan pendidikan Islam ialah kepribadian Muslim, yaitu suatu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai oleh ajaran islam. Orang yang berkepribadian Muslim dalam Al-Quran disebut "Muttaqun". Karena itu pendidikan Islam berarti juga untuk pembentukan manusia yang bertaqwa. Pendidikan tersebut sesuai dengan pendidikan Nasional yang dituangkan dalam tujuan pendidikan nasional yang akan membentuk manusia pancasila yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.[21]

---

[19] M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), 32
[20] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), 57
[21] Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sementara itu, Muhaimin berpendapat bahwa tujuan pendidikan Agama Islam yaitu untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara[22]

Armai Arifin bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk insan paripurna yang pada akhirnya dapat mendekatkan diri kepada Allah SWT. Serta Membentuk insan purna untuk memperoleh kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun di akhirat.[23]

Jadi, penulis menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama islam adalah untuk mencetak manusia yang siap mengamalkan ajaran agama Islam secara sadar dalam kehiduapan sehari-hari sampai akhir hayatnya.

3. Materi PAI SMA Kelas XI Semester I

Materi Pendidikan Agam Islam yang diajarkan di jenjang Sekolah dasar sampai Sekolah Menengah Aatas adalah materi fiqih, aqidah akhlaq, qur'an hadits dan sejarah kebudayaan Islam. Berikut ini adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Semester I

[22] Muhaimin, dkk., *Pardigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 78
[23] Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Ciputat : Ciputat Press), hlm 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1 Materi PAI SMA Kelas XI Semester I (Permendikbud RI No. 24 Tahun 2016)

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	2. menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
1.1 terbiasa membaca *al Qur'an* dengan meyakini bahwa taat pada aturan, kompetisi dalam kebaikan, dan etos kerja sebagai perintah agama	2.1 bersikap taat aturan, tanggung jawab, kompetitif dalam kebaikan dan kerja keras sebagai implementa si dari pemahaman *Q.S. al Maidah*/5: 48; *Q.S. an Nisa*/4: 59; dan *Q.S. at Taubah* /9: 105 serta Hadis yang terkait
1.2 meyakini bahwa agama mengajarkan toleransi, kerukunan, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan	2.2 bersikap toleran, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan sebagai implementasi pemahaman *Q.S. Yunus* /10 : 40-41 dan *Q.S. al Maidah*/5 : 32, serta Hadis terkait
1.3 meyakini adanya kitab kitab suci Allah Swt.	2.3 peduli kepada orang lain dengan saling menasihati sebagai cerminan beriman kepada kitab-kitab Allah Swt.
1.4 meyakini adanya rasul rasul Allah Swt.	2.4 menunjukkan perilaku saling menolong sebagai cerminan beriman kepada rasul-rasul Allah Swt.
1.5 meyakini bahwa Islam mengharus kan umatnya untuk memiliki sifat syaja'ah (berani membela kebenaran) dalam	2.5 menunjukkan sikap syaja'ah (berani membela kebenaran) dalam mewujudkan kejujuran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mewujudkan kejujuran	
1.6 meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai kewajiban agama	2.6 menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai implementasi pemahaman *Q.S. al-Isra'*/17: 23 dan Hadis terkait
1.7 menerapkan penyelenggaraan jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam	2.7 menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam penyelenggaraan jenazah di masyarakat
1.8 menerapkan ketentuan khutbah, tablig, dan dakwah di masyarakat sesuai dengan syariat Islam	2.8 menjaga kebersamaan dengan orang lain dengan saling menasihati melalui khutbah, tablig, dan dakwah
1.9 menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam	2.9 bekerja sama dalam menegakkan prinsip prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam
1.10 mengakui bahwa nilai nilai islam dapat mendorong kemajuan perkembangan Islam pada masa kejayaan	2.10 bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi nilai-nilai perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan
1.11 mempertahankan keyakinan yang benar sesuai ajaran islam dalam sejarah peradaban Islam pada masa modern	2.11 bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi nilai nilai sejarah peradaban Islam pada masa modern

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban	4. mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari nya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengeta-huan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	sesuai kaidah keilmuan
3.1 menganalisis makna *Q.S. al Maidah/5 : 48; Q.S. an Nisa/4: 59, dan Q.S. at Taubah/9 : 105,* serta Hadis tentang taat pada aturan, kompetisi dalam kebaikan, dan etos kerja	4.1.1 membaca *Q.S. al Maidah/5 : 48; Q.S. an Nisa/4: 59, dan Q.S. at Taubah/9 : 105* sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf 4.1.2 mendemonstrasikan hafalan *Q.S. al-Maidah/5 : 48; Q.S. an-Nisa/4: 59, dan Q.S. at-Taubah/9 : 105* dengan fasih dan lancar 4.1.3 menyajikan keterkaitan antara perintah berkompetisi dalam kebaikan dengan kepatuhan terhadap ketentuan Allah sesuai dengan pesan *Q.S. al Maidah/5 : 48; Q.S. an Nisa/4: 59, dan Q.S. at Taubah/9 : 105*
3.2 menganalisis makna *Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. al Maidah/5 : 32,* serta Hadis tentang toleransi, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan	4.2.1 membaca *Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32* sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf 4.2.2 mendemonstrasikan hafalan *Q.S. Yunus/10 : 40 41 dan Q.S. al Maidah/5 : 32* dengan fasih dan lancar 4.2.3 menyajikan keterkaitan antara kerukunan dan toleransi sesuai pesan *Q.S. Yunus/10: 40-41* dengan menghindari tindak kekerasan sesuai pesan *Q.S. Al-Maidah/5: 32*
3.3 menganalisis makna iman kepada kitab-kitab Allah Swt.	4.3 menyajikan keterkaitan antara beriman kepada kitab-kitab suci Allah Swt., dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	perilaku sehari hari
3.4 menganalisis makna iman kepada rasul-rasul Allah Swt.	4.4 menyajikan kaitan antara iman kepada rasul rasul Allah Swt. Dengan keteguhan dalam bertauhid, toleransi, ketaatan, dan kecintaan kepada Allah
3.5 menganalisis makna *syaja'ah* (berani membela kebenaran) dalam kehidupan sehari-hari	4.5 menyajikan kaitan antara *syaja'ah* (berani membela kebenaran) dengan upaya mewujudkan kejujuran dalam kehidupan sehari hari
3.6 menganalisis perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru	4.6 menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sesuai dengan *Q.S. al-Isra'/17: 23* dan Hadis terkait
3.7 menganalisis pelaksanaan penyelenggaraan jenazah	4.7 menyajikan prosedur penyelenggaraan jenazah

4. Materi-materi yang perlu dipraktikkan

Dari sekian Kompetensi Dasar yang diajarkan di SMA kelas XI semester 1, ada beberapa kompetensi yang perlu disimulasikan agar mendapatkan pengetahuan yang maksimal. Karena materi tersebut merupakan materi yang paling sering dijumpai dan berkaitan dengan kompetensi sosial.

Materi yang dimaksud oleh penulis adalah materi tentang pengurusan jenazah. Materi ini dianggap penting karena pengurusan jenazah tidaklah mudah. Dan tidak semua orang bisa melakukan. Padahal ketika ada pihak keluarga yang meninggal dunia, maka yang paling utama untuuk mengurus jenazah tersebut adalah dari keluarganya sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Namun, kebanyakan malah menyerahkan kepada orang lain di luar keluarganya. Hal ini disebabkan kemampuan yang sedikit karena selama belajar di bangku sekolah jarang diajarkan secara praktek atau simulasi. Simulasi atau praktek jarang atau bahkan tidak bisa dilaksanakan sebab media berupa boneka atau yang lainnya tidak bisa menampung semua siswa.

Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk menciptakan media berbasis simulasi dengan bantuan Macromedia. Agar semua siswa bisa melaksanakan simulasi dengan baik. Sehingga pemahaman siswa untuk materi pengurusan jenazah juga meningkat.

D. Macromedia

1. Sekilas tentang Macromedia

Macromedia adalah program untuk menggambarkan grafis dan animasi yang dipasang pada website. Program ini berbasis pada vector grafis, namun demikian juga dapat diisi dengan bitmap yang diimpor dari program lain.[24]

Priyanto Hidayatullah berpendapat bahwa Macromedia Flash adalah suatu *software* animasi yang dapat membantu dalam memvisualisasikan materi pelajaran dalam bentuk animasi pelajaran secara interaktif.[25]

---

[24] Dhani Yudiantoro, *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX* (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2003), 3.
[25] Priyanto Hidayatullah, dkk., *Making Educational Animation using Flash*, (Bandung: Informatika, 2008), 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Macromedia juga merupakan *software* yang dipakai oleh *designer web*, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, dan suara. Program ini merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat aplikasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs *web* yang interaktif, menarik dan dinamis.[26]

2. Keunggulan Macromedia

Keunggulan program *macromedia* dibanding dengan media yang lain yang sejenis, antara lain: [27]

a. dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
b. Dapat membuat transparasi warna dalam movie.
c. Membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain.
d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
e. Dapat dikonversi dan dipublikasi (publish) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf, html, gif, jpg, png, exe, mov*).

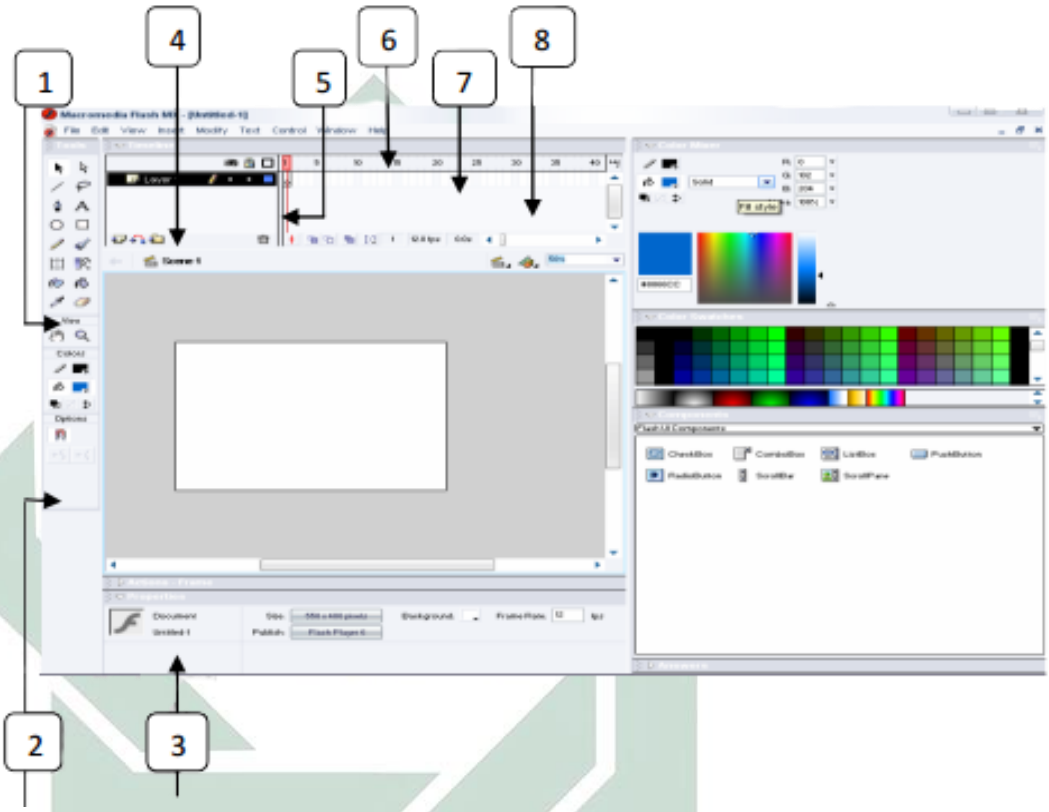
Dengan Macromedia kita mampu membuat media pembelajaran yang sifatnya interaktif dengan konsep simulasi materi. Sehingga media tersebut

[26] Nur Hadi, *Tutorial Komputer Multimedia* (Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA, UNY, 2001), 1
[27] Departemen Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Macromedia Flash MX 2004* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan keterampilannya.

3. Area Kerja Macromedia



gambar 2.1: penampilan windows Macromedia Flash

Keterangan

a. *toolbox* : Bagian yang berisi peranti untuk menggambar dan memodifikasi objek animasi.

b. *options* : Elemen penunjang dari kinerja peranti yang terpilih pada *toolbox*

c. *panel* : Bagian yang digunakan untuk memberikan perintah tambahan dari objek yang sedang dipilih.

d. *Timeline* : Bagian yang digunakan untuk mengatur susunan *layer*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. *Layer* : Bagian yang digunakan untuk mengatur susunan dari objek yang tampak di *stage.*

f. Menu : Sekelompok perintah yang dignakan untuk mengatur perbuatan objek, animasi, layar dan lain-lain.

g. *Scene* : Layar yang digunakan untuk menyusun objek gambar, teks, animasi, dan lain-lain.

h. *Frame* : Suatu bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pergerakan animasi

4. Potensi Pengembangan

Potensi pegembangan yang mampu diciptakan dengan macromedia adalah sebagai berikut:

a. Membuat gambar dengan vektor sehingga tidak pecah walaupun diperbesar

b. Menambah tingkat interaktifitas dari tingkat drill dan tutorial menjadi tingkat simulasi

c. Menambah keaktifan siswa dalam menggunakan media

d. Memberikan pengalaman secara riil dibandingkan dengan madia-media yang sudah ada sebelumnya

E. Respon

1. Pengertian

Menurut azwar syaifuddin rspon adalah bentuk reaksi yang dinyatakan sebagai sikap itu timbul didasari oleh proses evaluasi dalam diri individu yang memberi kesimpulan terhadap stimulus dalam bentuk nilai baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

buruk, positif negatif, menyenangkan tidak menyenangkan, yang kemudian mengkristal sebagai potensi reaksi suatu objek.[28]

Sedangkan walgito berpendapat bahwa ketika seseorang membuat respon ia telah mengorganisasikan pendapat, keyakinan seseorang mengena suatu objek atau situasi yang relatif ajeg, yang disertai adanya perasaan tertentu dan memberikan dasar kepada orang tersebut untuk membuat respon atau berperilaku dalam cara tertentu yang dipilihnya.[29]

Sementara, Oemar hamalik menjelaskan bahwa respon adalah gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar.[30] Jadi, secara sederhana penulis menyebutkan bahwa respon adalah pemikiran dan tindakan seseorang setelah menerima suatu rangsangan atau stimulus dan biasanya dirupakan dalam bentuk perilaku.

2. Komponen-komponen respon

Azwar menyatakan bahwa respon terbagi menjadi tiga unsur yakni komponen kognitif, afektif dan konatif.[31]

a. Komponen kognitif.

[28] Azwar Saifuddin, *Sikap Manusia* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2000), 15

[29] Bimo Walgito, *Psikologi Sosial Suatu Pengantar* (Yogyakarta : Yayasan Penertiban Fakultas Psikologi UGM, 1990), 123

[30] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 39

[31] Azwar Saifuddin, *Sikap Manusia* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2000), 24-26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komponen ini berkaitan dengan pengetahuan, dan keyakinan tentang objek. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana orang mempersepsi objek sikap.

b. Komponen afektif.

Komponen afektif terdiri dari seluruh perasaan atau emosi seseorang terhadap sikap. Perasaan tersebut dapat berupa rasa senang atau tidak senang terhadap objek, rasa tidak senang merupakan hal negatif. Komponen ini menunjukan ke arah respon yaitu positif dan negatif. Komponen afektif menyangkut masalah emosional subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap. Komponen afektif secara umum disamakan dengan perasaan yang dimiliki terhadap sesuatu. Namun pengertian perasaan pribadi sering kali sangat berbeda perwujudannya bila dikaitkan dengan respon.

c. Komponen konatif.

Komponen ini merupakan kecenderungan seseorang untuk bereaksi. Komponen ini menunjukan intensitas respon, yaitu besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek respon.

3. Metode untuk mengetahui respon

Azwar menjelaskan bahwa unutk mengetahui respon seseorang terhadap stimulus atau rangsangan tertentu dapat menggunakan tiga metode, antara lain:[32]

[32] Azwar Saifuddin, *Sikap Manusia* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2000), 95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Observasi perilaku, yakni dengan mengamati perilaku seseorang dalam kesehariannya. Biasanya bisa diamati langsung setelah menerima stimulus. Terkadang bisa diamati pada lain hari ketika diberikan stimulus yang sama
b. Pertanyaan langsung. Metode ini didasari bahwa orang itu sendirilah yang paling tahu tentang dirinya sendiri dan akan berterus terang apabila diberikan pertanyaan
c. Pengungkapan langsung. Yakni metode pengungkapan langsung secara tertulis. Maksudnya, responden memberikan pernyataan secara tertulis melalui angket atau instrumen lain yang disediakan oleh peneliti.

F. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

1. Prinsip Umum Pengembangan Media Pembelajran

Azwar Arsyad menulis dalam bukunya bahwa sebelum mengembangkan media pembelajaran, guru harus mengetahui beberapa prinsip umum sebgai berikut:[33]

a. Mengidentifikasi dan mengungkapkan gagasan dengan jelas serta menentukan batasan topik pembahasan
b. Menentukan tujuan program yang akan dikembangan, apakah bertujuan untuk memotivasi, menginformasi atau sebagai alat instruksional
c. Merumuskan tujuan yang akan dicapai

[33] Azwar Arsyad, Media Pembelajaran (Depok: Raja Grafindo, 2013), 101-102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Mengevaluasi karakteristik siswa yang akan menggunakan media tersebut
e. Menyiapkan kerangka (layout) isi pelajaran
f. Mempertimbangkan jenis media yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran
g. Membuat storyboard untuk paket pembelajaran jika diperlukan
h. Menyiapkan naskah per frame atau per langkah penggunaan media
i. Meminta pertimbangan orang yang ahli dalam desain dan orang yang hali dalam materi sebagai bahan perbaikan media

2. Prinsip Pengembangan media berbantu komputer (ICT)

Lebih khusus lagi, azwar arsyad juga menyampaikan penadapatnya tentang prinsip-prinsip pengembangan media berbasis Komputer atau ICT yakni:[34]

a. Mampu membangkitkan suasana menyenanglkan bagi siswa

Suasana menyenangkan di sini adalah siswa merasa terpancing untuk membaca kembali materi jika salah menjawab pertanyaan atau gagal melaksanakan instruksi yang diberikan oleh komputer, sehingga siswa akan membaca materi berulang-ulang sampai siswa berhasil menjawab dengan benar atau berhasil melaksanakan instruksi yang diberikan.

b. Interaktifitas

[34] Ibid, 158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maksudnya adalah media yang digunakan harus memaksimalkan komunikasi dua arah antara komputer dengan siswa. Sehingga siswa akan merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan atau menjawab pertnayaan yang disuguhkan. Pada intinya siswa tidak belajar secara monoton.

c. Kesempatan berlatih harus memotivasi, cocok dan tersedia feedback

Ketika siswa menggunakan media berbantu komputer, maka soal latihan yang diberikan harus membuat siswa penasaran jika gagal dalam menjawab atau menyelesaikannya dan memebrikan umpan balik yang cocok dengan tujuan pembelajran yang telah dirumuskan sebelumnya

d. Menuntun dan melatih siswa di lingkungan informal

Ketika siswa menggunakan media tersebut, siswa harus mempu mengaitkannya dengan keadaan di lingkungan atau kaedaan sebenarnya,

Selain itu, Ahmad Rohani juga memberikan beberapa prisip sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran, antara lain:[35]

a. Pertimbangan produksi

1) Tersedianya bahan
2) Kecukupan biaya
3) Kondisi fisik

[35] Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 30-33

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Efek emosional

b. Pertimbangan peserta didik

1) Karakteristik peserta didik

2) Sesuai dengan minat peserta didik

3) Keterlibatan peserta didik

c. Pertimbangan isi

1) Sesuai dengan kurikulum yang berlaku

2) Memuat kaitan materi dengan keadaan masa kini

3) Cara penyajian materi/ sistematika penyajian materi

d. Pertimbangan Guru

Yakni kemampuan guru dalam mengoperasikan media tersebut.

Secara teknis, Munadi juga menyebutkan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:[36]

a. Kriteria kemudahan navigasi. Sebuah program multimedia harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu.

b. Kriteria kandungan kognisi. Kandungan program multimedia harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan siswa.

c. Kriteria integrasi media, di mana media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari.

[36] Yudhi Munandi, *Media Pemebelajran Sebuah Pendekatan Baru.* (Jakarta: GP Press Group, 2013), 153

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran integratif memberi penekanan pada pengintegrasian berbagai ketrampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.

d. Untuk menarik minat belajar, program multimedia harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria.

e. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan siswa secara utuh. Sehingga pada waktu siswa selesai menjalankan sebuah program, mereka akan merasa telah belajar sesuatu.

G. TPACK (Technonoligal Pedagogical Content Knowledge)

TPACK mulai muncul di jurnal pendidikan nasional pada tahun 2006 yang merupakan penyempurnaan dari konsep PCK yang digagas oleh Shulman pada tahun 1986. Penyempurnaannya adalah mengintegrasikan teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Ada tiga komponen dasar untuk memahami kerangka TPACK ini, antara lain:[37]

1. Pedagogical Knowledge (Pengetahuan tentang pedadogik), yaitu pengetahuan tentang apapuin yang terkait dengan isi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru tersebut
2. Content Knowledge (Pengetahuan tentang isi pembelajaran), yaitu pengetahuan guru yang berkaitan dengan jenis-jenis metode, media dan latihan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

[37] Mattew j koehler and frinds, The Technological Pedagogical and Content Knowledge: 2006, 102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

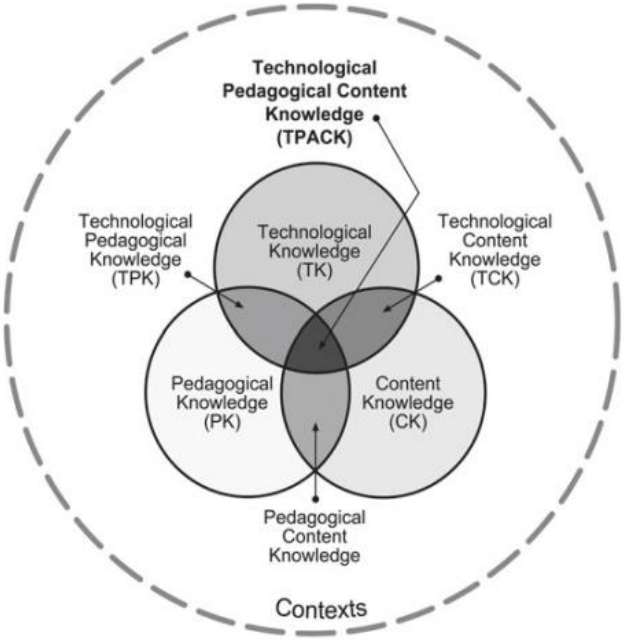
3. Technological Knowledge (Pengetahuan tentang teknologi), yaitu pengetahuan guru tentang berbagai jenis teknologi baik tradisional maupun teknologi modern yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Berikutnya, ketiga komponen TPACK ini diuraikan interaksinya antara komponen satu dengan komponen lainnya.

1. Pedagogical Content Knowledge (pengetahuan tentang kemampuan pedagogik guru dan isi pembelajaran), yakni kemampuan guru dalam menyajikan suatu pembelajaran secara mendalam dengan berbagai metode, media dan pendekatan yang cocok untuk isi pembelajaran tersebut.
2. Technological Content Knowledge (pengetahuan tentang isi pembelajaran dan teknologi), yakni kemampuan guru dalam menggunakan teknologi yang tepat untuk menyampaikan isi pembelajaran.
3. Technological Pedagogical Knowledge (pengetahuan tentang pedagogik dan teknologi), yakni kemampuan guru untuk memilah dan memilih teknologi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pedagogik.

Kemudian dari hubungan antara dua komponen tersebut diuraikan lagi menjadi suatu hubungan yang lebih kompek yakni interaksi antara ketiga komponen sekaligus. Secara sederhana, berikut ini adalah diagram TPACK

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.2: interaksi antar tiga komponen TPACK (Kohler, 2006)

H. TAM (Technology Acceptace model)

Technology Acceptance Model (TAM) atau Model Penerimaan Teknologi merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi[38]

Davis sebagaimana dikutip oleh hendrawati menuturkan bahwa penerimaan penggunaan terhadap implementasi sistem teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai keinginan yang nampak didalam kelompok pengguna untuk menerapkan sistem teknologi informasi tersebut dalam pekerjaannya. Semakin menerima sistem teknologi informasi yang baru

[38] Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: ANDI Offset, 2008), 111

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semakin besar kemauan pemakai untuk merubah praktek yang sudah ada dalam penggunaan waktu serta usaha untuk memulai secara nyata pada sistem teknologi informasi yang baru. Akan tetapi apabila pemakai tidak mau menerima sistem teknologi informasi yang baru, maka perubahan sistem tersebut menyebabkan tidak memberikan keuntungan yang banyak bagi organisasi/perusahaan[39]

Tujuan dari studi menggunakan TAM sebagai dasar teorinya adalah untuk menjelaskan faktor-faktor apa saja yang menentukan tingkat penerimaan penggunaan komputer, sekaligus untuk menjelaskan perilaku akhir (end-user) sebuah teknologi.

TAM memiliki 5 konstruk utama, yaitu: Perceived usefulness (kegunaan), Perceived ease of use (kemudahan penggunaan), Attitude toward using technology (sikap), Behavioral intention to use (intensi) dan Actual technology use (penggunaan teknologi sesungguhnya).[40]

1. Perceived usefulness (kegunaan)
    a. Make job easier (mempermudah pekerjaan)
    b. Work more quickly (mempercepat pekerjaan)
    c. Increase productivity (meningkatkan produktivitas)
    d. Effectiveness (efektif)
    e. Improve job performance (mengembangkan kinerja pekerjaan)

[39] Hendrawati, Tuty, Analisis Penerimaan Sistem Informasi Intergrated Library System (INLIS): Studi Kasus di Perpustakaan Nasional RI (Jurnal Visi Pustaka, Desember Vol. 15 No.3, 2013), 153-164.

[40] Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: ANDI Offset, 2008), 113

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Useful (bermanfaat)

2. Perceived ease of use (kemudahan penggunaan)

a. Easy to learn (mudah dipelajari)

b. Controllable (dapat dikontrol)

c. Clear dan understandable (jelas dan dapat dipahami)

d. Flexible (fleksibel)

e. Easy to become skillful (mudah unutk menjadi terampil dan mahir)

f. Easy to use (mudah digunakan)

3. Attitude toward using technology (sikap terhadap penggunaan)

4. Behavioral intention to use (intensi atau niat dalam menggunakan)

a. penggunaan sistem untuk menyelesaikan pekerjaan (carrying out the task)

b. rencana pemanfaatan di masa depan (planned utilization in the future)

5. Actual technology use (penggunaan teknologi sesungguhnya)

a. Penggunaan sesungguhnya

b. Frekwensi sesungguhnya

c. Kepuasan pengguna

I. HMI (Human Machine Interaction)

1. Pengertian

Human Machine Interaction dalam bahasa indonesia dikenal dengan istilah (IMK) Interaksi Manusia dan Komputer. Teori ini mempelajari tentang bagaimana membuat desain tampilan pada layar komputer agar bisa berinteraksi dengan baik ketika digunakan oleh manusia.[41]

[41] Adi Nugroho, Rekayasa perangkat lunak menggunakan UML dan JAVA (Yogyakarta: Andi offset, 2009), 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prihati menuturkan dalam jurnalnya bahwa kunci utama IMK adalah daya guna (usability). Usability adalah sejauh mana pengguna dapat mencapai tujuannya dengan nyaman, efektif dan efisien ketika menggunaknan alat atau mesin tersebut.[42]

Bahasan penting dalam IMK adalah interaksi antara pengguna dengan mesin atau alat yang akan digunakan, agar pengguna dapat menjalankan mesin atau alat tersebut dengan baik,oleh karena itu, bentuk dan pembangunan interaksi sangatlah penting untuk dilibatkan dalam proses pembuatan suatu mesin atau alat.

Jacob neilson sebagaimana dikutip oleh Wimmie Handiwidjojo mengemukakan bahwa usability adalah ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan mesian atau alat yang dioperasikannya. Neilson jua menjelaskan bahwa suatu mesin atau alat dapat dikatakan baik jika dalam menggunakannya tidak ditemukan rasa frustasi dari pengguna.[43]

2. Ruang Lingkup IMK

Prihati menuturkan lima unsur yang terdapat dalam IMK adalah sebagai berikut:[44]

a. Manusia

[42] Prihati. Dkk, penerapan model HCI dalam analisis sistem informasi (e-journal UNDIP, 2012), 2

[43] Wimmie Handiwidjojo dan Lussy Ernawati, pengukuran tigkat keterh=gunaan sistem informasi keuangan (JUISI, Vol. 02, No. 01, Februari 2016), 50

[44] Prihati. Dkk, penerapan model HCI dalam analisis sistem informasi (e-journal UNDIP, 2012), 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ruang lingkup manusia meliputi ergonomi, anthropologi, psikologi, latar

belakang, kemampuan mengelola informasi, dan lain-lain

b. Komputer

Ruang lingkup komputer meliputi hardware, software, rekayasa perangkat lunak, sistem cerdas, sistem informasi, dan lain-lain.

c. Interaksi

Jembatan interaksi manusia dan komputer adalah *user interface* / antar muka. *User interface* berkaitan erat dengan desain antar muka, navigasi, pelabelan, menu, dan lain-lain.

d. Aktivitas

Aktivitas menunjukkan bagaimana user mengerjakan tugas, apa *goal* / tujuan yang ingin dicapai dari suatu aktivitas, kemudahan melakukan aktivitas, dan lainlain.

e. Lingkungan kerja

Meliputi suasana ruangan kerja atau kantor dan interaksi dengan rekan lainnya.

3. Kriteria dalam menentukan tingkat IMK atau Usibility

Dedi rianto rahadi dalam jurnalnya menuturkan beberapa kriteria untuk mengukur tingkat IMK berdasarkan definisi dari ISO 9241:11 (1998) antara lain:[45]

[45] Dedi Rianto Rahadi, Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android (*Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 6, NO. 1, April 2014),* 664

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Kemudahan *(learnability)* didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat meraka dapatkan.
b. Efisiensi *(efficiency)* didefenisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
c. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan bagaimana kemapuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengngat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
d. Kesalahan dan keamanan (e*rrors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencangkup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
e. Kepuasan *(satisfaction)* didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

J. Umpan Balik (Feedback)

1. Pengertian

Suharsimi arikunto berpendapat bahwa umpan balik adalah segala informasi baik yang menyangkut output maupun transformasi.[46] Sementara itu, Suke silverius menyatakan bahwa umpan balik adalah pemberian informasi yang diperoleh dari tes atau alat ukur lainnya kepada siswa untuk memperbaiki atau meningkatkan pencapaian hasil belajarnya.[47]

Secara lebih rinci, Slameto mengungkapkan bahwa umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai kemajuannya ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Secara lebih konkrit umpan balik diartikan memberitahu siswa mengenai hasil mereka dalam suatu tes yang mereka kerjakan setelah melakukan proses pembelajaran.[48]

Abuddin nata juga memberikan pendapatnya mengenai umpan balik yakni, sebuah konfirmasi yang dilakukan guru tentang prestasi anak didik mengenai tepat atau tidaknya jawaban yang diberikannya, dan selanjutnya anak didik mendapat penguatan apabila prestasinya tepat, serta mendapat koreksi apabila prestasinya dalam keadaan menurun.[49]

---

[46] Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Akasara, 2005), 5

[47] Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik* (Jakarta: PT. Grasindo, 1991), 148.

[48] Slameto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 190

[49] Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 324

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa umpan balik adalah suatu respon yang muncul setelah seseorang atau siswa melakukan suatu tindakan. Tindakan bisa berupa menjawab pertanyaan, mengerjakan soal atau melakukan praktitk dalam proses pembelajaran.

2. Aspek dalam umpan balik

Abuddin nata menyampaikan bahwa ada empat aspek penting dalam umpna balik, yakni:

a. Aspek pengajaran

Umpan balik diperlukan oleh guru sebagai seorang pendidik untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswanya dalam proses pembelajaran dan menentukan tindak lanjut yang tepat.

b. Aspek bahan ajar

Umpan balik hendaknya disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Tidak menjangkau materi yang belum diajarkan. Umpan balik juga harus diberikan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa.

c. Aspek bentuk

Umpan balik seharusnya diberikan dalam bentuk yang bervariasi agar tidak membosankan bagi siswa.

d. Aspek hasil

Ketika seorang guru memebrikan umpan balik, maka guru harus memperhatiakn hasil yang diharapkan dari umpan balik tersebut. Umpan balik harus diperhatikan agar tidak sampai menurunkan rasa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

percaya diri siswa. Akan lebih baik kalau umpan balik itu diberikan secara langsung agar hasilnya dapat diterima secara obyektif.

3. Bentuk-bentuk umpan balik

Berdasarkan penggalian beberapa sumber, diketahui beberapa bentuk umpan balik adalah sebagai berikut:

a. Penguatan

Apruebo seperti dikutip oleh Didin Budiman menyebutkan bahwa umpan balik merupakan sebuah penguatan, maksudnya adalah pemberian penguatan terhadap peristiwa atau aktivitas yang telah dilaksanakan sehingga tetap mampu dipertahankan ataupun memberikan respon yang serupa pada aktivitas berikutnya supaya dapat meningkat.[50]

Rusman menyatakan bahwa penguatan dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu: bentuk verbal dan nonverbal.[51] Sedangakn Wina Sanjaya masih membagi lagi bentuk verbal ini menjadi kata-kata pujian atau penghargaan dan kata-kata koreksi. Kata-kata pujian atau penghargaan dapat berupa: *excellent*, ya, bagus, pintar, betul, tepat sekali, dan sebagainya Sedangkan kata-kata koreksi seperti: hampir tepat, sedikit lagi, dan lain-lain. Kemudian, bentuk nonverbal dapat

[50] Didin Budiman, *Bahan Ajar Pedagogi Olah Raga* (Bandung: FPOK UPI, 2009), 6

[51] Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada., 2011), 84

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berupa pendekatan, sentuhan, isyarat, maupun gerakan seperti: tepuk tangan, acungan jempol, anggukan kepala, senyuman, dan lain-lain.[52]

b. Motivasi (motivation)

Syaiful bahri menganggap bahwa motivasi perlu dilakukan oleh guru agar siswa memilili semangat dalam proses pembelajaran.[53] Sejalan dengan itu, Reid juga menuturkan bahwa Adanya umpan balik membuat anak lebih termotivasi untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasinya, oleh sebab itu umpan balik perlu dikemas dalam bingkai positif agar tidak terjadi penurunan motivasi.[54]

c. Hukuman

Didin Budiman berpendapat bahwa jika perilaku siswa tidak sesuai dengan harapan guru maka harus ada hukuman. Hal ini dilakukan dengan harapan perilaku itu tidak terjadi dan tidak terulang kembali, serta mengarah kepada tindakan yang sesuai dengan harapan guru.

Namun, hukuman itu sendiri lebih berdifat negatif. Oleh karena itu perlu adanya adaptasi agar tidak membawa dampak yang negatif kepada siswa. Misalnya apabila kita hendak berkata "jawabannya salah" maka itu bisa diganti dengan kata "jawabannya belum tepat, coba lagi ya" agar memicu motivasi siswa.

---

[52] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), 37

[53] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), 328

[54] Reid G, *Memotivasi Siswa di Kelas: Gagasan dan Strategi* (Jakarta: PT Indeks, 2007), 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Manfaat umpan balik dalam pembelajaran

Umpan balik yang diberikan oleh guru memiliki beberapa manfaat bagi siswa diantaranya adalah:

a. Melibatkan siswa secara aktif dalam proises pembelajaran

Abuddin Nata menjelaskan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, akan terjalin komunikasi antara guru dan anak didik. Adanya umpan balik memberi ruang untuk saling berinteraksi antara guru dan siswa. Umpan balik yang diberikan dari guru ini akan memunculkan respon siswa.[55]

b. Memberikan kesempatan untuk menyampaikan saran dan kritik yang membangun

Abuddin Nata juga mneyebutkan bahwa adanya umpan balik yang langsung dilakukan dalam proses pembelajaran akan memberikan ruang bagi siswa untuk lebih kritis. Maksudnya, anak akan belajar untuk mengemukakan pendapat, dan guru juga dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun saat itu juga sebagai koreksi dari apa yang dipahami oleh siswa.[56]

c. Siswa mengetahui letak kebenaran dan kesalahannya

Paulina Pannen, dkk menjelasakan bahwa umpan balik merupakan suatu cara untuk mengetahui kebenaran dan ketepatan refleksi yang

[55] Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 325

[56] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah dilakukan. Di mana refleksi tersebut juga merupakan suatu umpan balik. Dengan pemberian stimulasi yang tepat sebagai umpan balik, anak mampu mengetahui dan memahami tingkat pencapaiannya.[57]

Suprihadi Saputra, dkk., menjelaskan bahwa dengan adanya umpan balik, anak akan mengetahui apabila terdapat kekurangan dan kekeliruannya dalam penerimaan informasi yang diberikan saat maupun setelah pembelajaran. Hal ini dapat diperbaiki dengan bantuan dari guru maupun teman sebaya. Kegunaan umpan balik sebagai penilaian harus diberikan sespesifik mungkin..[58]

d. Memotivasi anak untuk belajar

Djukanda Harjasuganda menjelaskan bahwa umpan balik dari guru akan mendorong anak terus berlatih. Selain itu, umpan balik penting sebagai motivasi karena memberikan anak didik informasi mengenai kompetensi serta membantu memenuhi kebutuhan anak untuk memahami bagaimana mereka berkembang.[59]

e. Sebagai alat evaluasi

---

[57] Paulina Pannen. dkk, *Konstruktivisme dalam Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Perguruan Tinggi, 2011), 126

[58] Suprihadi Saputra. dkk, *Strategi Pembelajaran* (Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2000), 149.

[59] Djukanda Harjasuganda, *Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas*, (Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar, Nomor 9 UPI ,2008),1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Abuddin Nata juga menyebutkan bahwa umpan balik juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur tercapai tidaknya sebuah tujuan yang ingin dicapai melalui adanya kegiatan pembelajaran, serta untuk meningkatkan kualitas mengajar bagi guru maupun anak didiknya.[60]

5. Teknik memberikan umpan balik dalam pembelajaran

Umpan balik dalam sebuah pembelajaran diperlukan guru untuk mengetahui keberhasilan anak didiknya. Ada beberapa teknik yang perlu dilakukan oleh guru untuk memberikan umpan balik. Berikut adalah teknik untuk memberikan umpan balik[61]

a. Memancing Apersepsi Siswa

Anak akan mudah menerima pelajaran jika disampaiakn sesuai dengan presepsinya. Apresepsi muncul berdasarkan pengalaman yang telah diterimanya. Oleh karena itu, apresepsi masing-masing anak berbeda. Guru harus mengetahui apresepsi masing-masing siswa agar bisa menyampiakan materi pembelajaran dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan paresepsi yang dimiliki siswa melalui umpan balik.

b. Memanfaatkan Alat Bantu yang mudah diterima

[60] Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009),,324.

[61] Syaiful Bahri Djamarah dkk, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), 161-169

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alat bantu dalam dunia pembelajaran sering kali berupa media, buku ajar, dan alat peraga pembelajaran. Alat bantu ini berguna untuk memancing anak untuk semakin menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Selai itu, alat bantu juga bisa digunakan untuk menyampiakan umpan balik agar mencdapatkan respon dari siswa

c. Memilih bentuk motivasi yang akurat

Motivasi merupakan daya pendorong yang membuat siswa bersemangat untuk menguasai suatu materi dalam proses pembelajaran. Ketika seorang guru memberikan umpan balik untuk memunculkan motivasi pada diri siswa, maka guru hrus memilih motivasi yang sesuai dengan keinginan siswa. Jangan sampai niat untuk memberikan motivasi tidak ditangkap oleh siswa karena dianggap menurunkan semangat atau membuat anak merasa bodoh.

d. Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi

Variasi dalam metode pembelajaran dimaksudkan agar siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang bervariasi membutuhlan umpan balik yang bervariasi pula. Sehingga respon yang muncul dari siswa juga akan bervariasi. Dari sinilah kemudian, motivasi dan prestasi belajar dapat ditingkatkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Abuddin Nata juga menjelaskan bahwa untuk memberikan umpan balik, dapat dilakukan melalui beberapa teknik berikut ini:[62]

a. Memancing apersepsi para siswa.

Dijelaskan bahwa menghubungkan berbagai uraian serta penjelasan guru dengan latar belakang siswa akan memudahkan komunikasi antara keduanya. Siswa yang sudah memiliki pengalaman akan menanggapinya dengan antusias sehingga guru bisa memunculkan umpan balik dalam pembelajaran.

b. Menggunakan media dan alat pengajaran yang cocok.

Penggunaan media dan alat tersebut diharapkan guru mampu mengoptimalkan pembelajaran, sehingga kegiatan dapat menarik anak dan terjalin komunikasi dua arah.

c. Penggunaan bentuk motivasi

Motivasi harus terus diupayakan oleh guru supaya kondisi belajar mengajar tetap berada pada keadaan stabil. Pemilihan bentuk motivasi juga perlu diperhatikan agar tetap menjaga rasa percaya diri anak.

d. Memberikan nilai.

Pemberian dianggap sebagai salah satu cara untuk menumbuhkan umpan balik belajar yang baik. Nilai merupakan gambaran dari hasil kerja keras siswa, oleh sebab itu pemberian nilai ini harus dilakukan secara adil, objektif, dan bijaksana.

---

[62] Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 325-332

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Pemberian hadiah.

Hal ini dilakukan guru dengan maksud untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menggairahkan. Hadiah juga merupakan bentuk dari adanya penghargaan positif. Namun dengan demikian, pemberian hadiah ini tetap harus diberikan dengan pertimbangan yang bijaksana dan bermanfaat bagi anak didik.

f. Pemberian pujian.

Sama halnya dengan pemberian hadiah, pemberian pujian juga diberikan dengan pertimbangan dari guru. Jangan sampai justru membuat siswa merasa sombong dan lebih dibandingkan dengan teman-teman lainnya.

g. Pemberian tugas.

Tugas diberikan kepada siswa dengan kadar kesanggupan dan kemampuan mereka. Tugas guru adalah melakukan pemeriksaan dan penilaian terhadap tugas-tugas tersebut, dan diperlukan arahan apabila terjadi kesalahan atau kekeliruan supaya anak mengetahui kebenarannya.

h. Pemberian hukuman.

Hukuman dilakukan juga berdasarkan pertimbangan, seperti dilakukan secara adil (sesuai tingkat kesalahan yang dilakukan siswwa), bentuk hukuman harus bertujuan dengan pembinaan kepribadian dan peningkatan prestasi, dan tidak menimbulkan gangguan psikologis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Develophment (R&D)* yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian R&D juga dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitain pengembangan ini adalah media pembelajaran PAI interaktif berbasis Macromedia.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Surgiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan terbaagi menjadi 4 level yakni:[1]

1. Level 1 (Meneliti tanpa menguji)

   Level yang paling rendah adalah melakukan penelitian tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan tidak melakukan pengujian lapangan.

2. Level 2 (tidak meneliti tetapi menguji)

   Level dua adalah penelitian yang tidak membuat rancangan produk melalui penelitian, tetapi hanya melakukan validasi atau menguji efektifitas dan efisiensi produk yang sudah ada.

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 40-47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Level 3 (meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada)

   Level tiga adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Teknik ini bisa disebut dengan penyempurnaan produk yang telah ada baik secara bentuk maupun funginya.

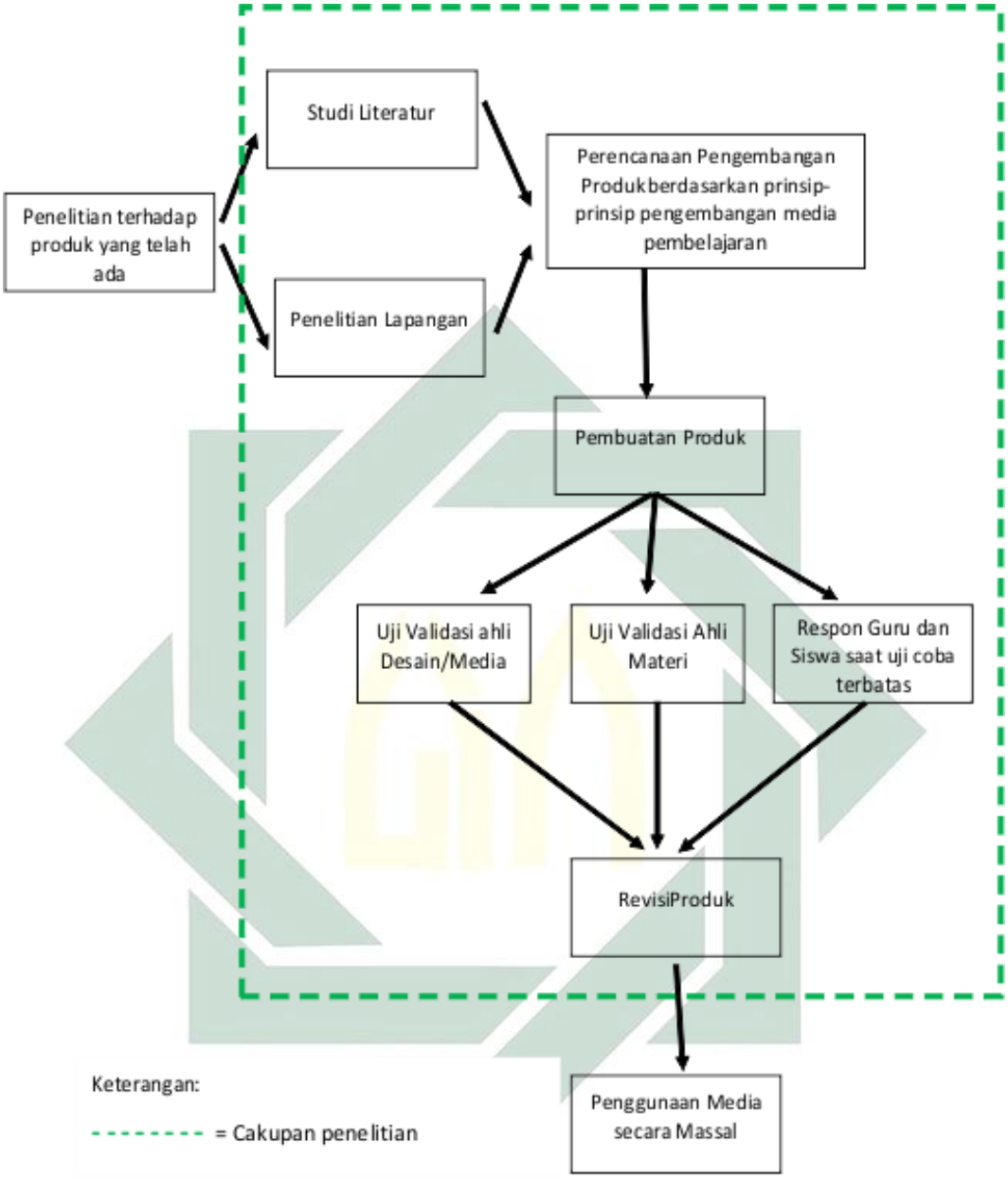
4. Level 4 (meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada)

   Level yang paling tinggi adalah dengan maenciptakan produk baru yang kreatif, original dan teruji. Maksudnya, produk yang diciptakan benar-benar belum pernah ada sebelumnya dan teruji kualitasnya secara empiris melalui pengujian lapangan.

Berdasarkan pengelompokan diatas, penelitian yang sedang dilakukan ini mengacu pada penelitian dan pengembangan level 3 yakni mengembangkan media yang sudah ada dengan penambahan unsur interaktif dan feedback dari media jika siswa melakukan kesalah dalam penggunaan media[2] Maka prosedurnya adalah sebagai berikut:

[2] Lihat bagian prosedur dan metode penelitian halaman 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 3.1: Proses metode penelitian dan pengembangan (diadaptasi dari Sugiyono, 2015)

C. Upaya Pengembangan Produk yang Telah Ada

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan dengan cara mencari melalui internet dan berbagai forum komunikasi guru mengenai beberapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media yang digunakan untuk menyampaikan materi penyelenggaraan jenazah. Peneliti mendapatkan tiga jenis media yang paling sering digunakan yakni:

1. Video Tutorial
2. Power Point
3. Aplikasi Android

Peneliti sangat megapresiasi beberapa media yang telah dibuat oleh guru tersebut, akan tetapi, peneliti menemukan beberapa keurangan pada media yang telah didapatkan tadi yakni sebagai berikut:

1. Media berupa video dirasa kurang interaktif karena sifatnya hanya komunikasi satu arah
2. Dengan hanya melihat video saja, konsentrasi siswa bisa menurun bahkan menjadi bosan
3. Pada media berupa power point, interaktif yang ditampilkan hanya sebatas tutorial
4. Kuis yang diberikan pada media power point tetap saja bersifat konvensional karena jawabannya harus dituangkan dalam bentuk tulisan di kertas atau jawaban lisan.
5. Media belum memberikan pengalaman nyata keoada siswa yakni berupa simulasi. Karena media hanya bersifat tutorial

Oleh karena itu, penulis berkeinginan untuk mengembangkan beberpaa media yang telah ada tersebut menjadi media interaktif model tutorial dilengkapi umpan balik dengan spesifikasi sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Media yang dibuat akan bersifat interaktif sehingga siswa bisa memegang kendali penuh atas media tersebut
2. Media akan mnghadirkan situasi yang mendekati kenyataan sehingga siswa bisa melakukan praktek.
3. Kuis yang diberikan akan menguji kemampuan siswa dengan jawaban langsung yang akan direspon oleh media. Jika jawaban salah, maka siswa harus mengulang lagi untuk menjawab, jika jawaban benar, maka slide akan berpindah menuju slide berikutnya untuk meneruskan praktek tutorialnya

D. Validasi Ahli

Validasi atau uji internal adalah menguji rancangan berdasarkan pendapat para ahli dan praktisi. Validasi ahli ini akan dilaksanakan setelah pembuatan produk selesai tetapi sebelum produk digunakan secara massal. Karena Validasi ini akan digunakan untuk bahan revisi produk.

Yang dipandang ahli adalah mereka yang bergelar agister atau doktor yang sesuai dengan desaiin/ rancangan yang akan dikaji. Sedangkan praktisi adalah orang-orang yang telah terbiasa menggunakan produk sejenis.[3] Pendapat dari ahli inilah yang akan menjadi dasar dalam merevisi produk yang telah dikembangkan agar nantinya layak untuk digunakan.

1. Validasi ahli multimedia

Untuk menguji validitas produk dari segi desain, penulis memintaa bantuan kepada tiga orang dosen pengampu mata kuliah Media

[3] Sugiyono, Penelitian dan Pengembangan (Bandung: alfabeta, 2017), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran atau mata kuliah ICT (Information and Communication Technologies) yang bergelar doktor atau minimal Magister.[4]

Unsur-unsur yang akan menjadi tolak ukur penilaian dalam validasi ahli media atau desain adalah sebagai berikut: [5]

a. teks
b. image
c. animasi
d. audio
e. video/fullmotion
f. interactive link

2. Validasi ahli materi

Sedangkan untuk menguji produk dari sisi materi atau *content*, peneliti meminta bantuan kepada tiga orang dosen pengampu mata kuliah Materi PAI atau mata kuliah Fiqih yang bergelar doktor atau minimal magister[6]

Unsur-unsur yang akan menjadi tolak ukur dalam validasi ahli materi adalah sebagai berikut: [7]

a. sesuai dengan KI dan KD
b. memberikan pengalaman yang lebih banyak

[4] Lembar validasi ahli Media bisa dilihat di halaman lampiran pada lampiran 4

[5] Lihat landasan teori bagian komponen multimedia interaktif halaman 19

[6] Lembar validasi ahli Materi bisa dilihat di halaman lampiran pada lampiran 2

[7] Lihat landasan teori bagianfungsi media dalam pembelajaran halaman 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. kondisi yang dibebrikan cukup mewakili seperti praktek menggunakan boneka
d. mempu mengkonkritkan materi
e. membangkitkan miinat dan motivasi siswa
f. menarik perhatian siswa

E. Instrumen penelitian

1. Instrumen berupa angket untuk siswa. Contoh angket sebagaimana *terlampir*.
2. Angket untuk guru. Contoh angket sebagaimana *terlampir*.
3. Lembar validasi untuk ahli materi. Contoh lembar validasi sebagaimana *terlampir*.
4. Lembar validasi untuk ahli multimedia. Contoh lembar validasi sebagaimana *terlampir*.

F. Teknik analisis data

Teknik analisis data adalah langkah-langkah atau prosedur yang digunakan oleh seorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai sesuatu yang harus dilalui sebelum mengambil kesimpulan. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh melalui lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, guru serta siswa terhadap produk yang dikembangkan kemudian dianalisis.

1. Analisis ahli media dan ahli materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar validasi. Data dari lembar validasi merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala likert[8] yang berkriteria empat tingkat, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut:[9]

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

Keterangan:

$\sum x$ = total nilai

$\sum x_1$ = nilai maksimal (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kualifikasi kriteria validitas produk (Sugiyono, 2015)

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Valid/ Tidak Revisi
60-79	Cukup Valid/ Tidak Revisi
40-59	Kurang Valid/ Revisi sebagian
0-39	Tidak Valid/ Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam

[8] Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017), 165.
[9] Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 313

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa. Dalam penilaian ini, media yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, pengembang harus cermat merevisi media ajar ini agar bisa memenuhi kriteria validasi

2. Analisis respon guru dan siswa

Pada penelitian ini respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat kemenarikan media belajar interaktif PAI model simulasi dengan menggunakan macromedia flash yang telah diciptakan. Penelitian tentang respon Guru dan Siswa ini akan dilaksanakan setelah pembuatan produk selesai tetapi sebelum produk digunakan secara masssal. Karena hasil respon Guru dan Siswa ini juga digunakan untuk bahan perbaikan produk.

Untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa, penulis menggunakan instrumen angket dengan quesioner yang telah disusun sebelumnya berdasarkan literatur yakni pendapat dari asnawir dan basyiruddin usman serta Muahmmad Uzer Usman tentang fungsi media terhadap pembelajaran juga bimbingan dari dosen.[10]

Angket akan disebar di obyek penelitian yakni SMK Kartika 1 Surabaya dengan rincian sebagai berikut:

a. Seorang guru PAI
b. 10 orang siswa kelas XI SMK

[10] Angket untuk Guru dan Siswa bisa dilihat di gbagian lampiran pada lampiran 5 dan 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah angket disebar dan mendapatkan hasil dari guru dan siswa, maka angket akan diolah dengan metode kuantitatif dengan hasil akhir berupa deskripsi masing-masing item kuesioner.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Penelitian Terhadap Produk yang Telah Ada

Peneliti telah melakukan pencarian beberapa produk media pembelajaran yang digunakan dalam materi Pendidikan Agama Islam terutama untuk materi penyelenggaraan jenazah. Berikut ini adalah media yang ditemukan oleh peneliti:

1. Slide power point
   a. Slide power point karya Temon Soedjadi[1]
   b. Slide power point karya GPAI Kota Batu[2]
2. Video tutorial
   a. Video tutorial dari akun Youtube Jambu merah[3]
   b. Vide tutorial karya siswa-siswi SMAN 1 Kudus
3. Aplikasi android[4]
   a. Aplikasi android Cara merawat jenazah oleh Muslim media developer
   b. Aplikasi android Panduan pengurusan jenazah oleh Fikratul Insan

Media di atas sudah cukup bagus dalam membantu proses pembelajaran akan tetapi peneliti menemukan kekurangan sebagai berikut:

---

[1] Diambil dari https://temonsoejadi.files.wordpress.com/2012/07/pengurusan-jenazah.ppt diakses pada 28 Nopember 2017 pukul 10:53:45 (tampilan media bisa dilihat di lampiran 13)
[2] Diambil dari https://abdulcholiq.files.wordpress.com/2013/07/perawatan-jenazah.ppt diakses pada 28 Nopember 2017, 10:53:41(tampilan media bisa dilihat di lampiran 13)
[3] Diambil dari https://www.youtube.com/watch?v=H_f83WywmAw diakses pada 28 Nopember 2017, 10:53:09
[4] Diunduh dari google play pada 29 Nopember 2017(tampilan media bisa dilihat di lampiran 13)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Media berupa video dirasa kurang interaktif karena sifatnya hanya komunikasi satu arah
2. Dengan hanya melihat video saja, konsentrasi siswa bisa menurun bahkan menjadi bosan
3. Pada media berupa power point, interaktifitas yang ditampilkan terbatas, yakni siswa hanya memilih menu kemudian muncul bacaan atau video.
4. Kuis yang diberikan pada media power point tetap saja bersifat konvensional karena jawaban yang diberikan hanya akan direkap di bagian akhir slide, tanpa ada umpan balik ketika siswa memberikan jawabannya
5. Media belum memberikan pengalaman nyata kepada siswa yakni berupa bacaan dan video saja tanpa siswa merasa terlibat langsung dengan media yang sedang digunakan

B. Studi Literatur

Setelah melakukan studi literatur, Peneliti menemukan beberapa prinsip dalam mengembangkan media pembelajaran. Secara garis besar prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Melakukan evaluasi terhadap media yang telah ada
2. Melakukan pengamatan tentang karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakan media tersebut
3. Menentukan tujuan yang ingin dicapai
4. Menyiapkan kerangka (out line) isi pelajaran
5. Membuat desain media dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menarik minat peserta didik

b. Bersifat interaktif

c. Terdapat umpan balik untuk siswa

d. Desain media mampu melatih siswa di lingkungan informal

e. Melibatkan peran peserta didik

f. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku

g. Mampu dioperasikan oleh guru

h. Navigasi yang mudah

6. Meminta pertimbangan orang yang ahli dalam desain media dan orang yang ahli dalam materi sebagai bahan perbaikan media

C. Perwujudan Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar prinsip pengembangan media dan perwujudannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 : Perwujudan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

NO	PRINSIP	PERWUJUDAN
1	Menyenangkan dan menarik minat peserta didik[5]	1. Media menggunakan animasi yang cukup memberikan gambaran sebenarnya 2. Memadukan unsur audio dan visual sekaligus
2	Interaktifitas[6]	1. Media menggunakan unsur ineraktif yakni interaksi dua arah antara media dan pengguna 2. Setiap scene terdapat unsur interaktifitas
3	Tersedia feedback[7]	1. Feedback dibuat untuk mengarahkan pengguna agar memilih jawaban yang tepat 2. Feedback terdapat pada setiap sene yang memberikan pertanyaan kepada pengguna
4	Melatih siswa di	Gambar dan animasi dalam media dibuat

[5] Azwar Arsyad, Media Pembelajaran (Depok: Raja Grafindo, 2013), 158
[6] Ibid,
[7] Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	lingkungan informal[8]	sedemikian rupa agar seperti aslinya.
5	Melibatkan peserta didik[9]	1. peserta diminta berpikir ketika menggunakan media 2. peserta didik harus memberikan jawaban yang tepat agar dapat menuju ke scene selanjutnya
6	Sesuai dengan kurikulum yang berlaku[10]	Materi yang dimuat dalam media ini sesuai dengan buku sekolah elektronik dari dinas pendidikan yang terbaru
7	Kemampuan guru dalam mengoperasikan media[11]	1. Media dilengkapi dengan penduan 2. penggunaan Media hanya memerlukan mouse saja untuk mengoperasikannya
8	kemudahan navigasi[12]	1. Media dilengkapi petunjuk penggunaan 2. Tersedia empat menu utama pada sampul 3. media 4. Tata letak, warna dan bentuk tombol konsisten Warna background dan animasi pendukung konsisten

D. Pembuatan Produk

1. Spesifikasi Produk

Untuk menjalankan produk media pembelajaran ini, diperlukan beberapa spesifikasi minimal dari perangkat komputer seabgai berikut:

Tabel 4.2 Spesifikasi Produk

No	Keterangan		
1	Nama Produk	:	Media Pembelajaran Penyelenggaraan Jenazah
2	Maksud dan Tujuan Produk	:	Membantu proses pembelajaran Materi Penyelenggaraan Jenazah
3	Jumlah Halaman	:	84 Scene
4	Ukuran File	:	20,59 MB

[8] Azwar Arsyad, Media Pembelajaran (Depok: Raja Grafindo, 2013), 158
[9] Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 30-33
[10] Ibid,
[11] Ibid,
[12] Yudhi Munandi, *Media Pemebelajran Sebuah Pendekatan Baru.* (Jakarta: GP Press Group, 2013), 153

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5	**Kebutuhan Sistem**		**Spesifiaksi minimal**
	a Sistem Operasi	:	Windows 2000
	b Prosesor	:	Intel Pentium 2/ 1 Ghz
	c RAM	:	1 GB
	d Ruang tersedia	:	700 MB
	e Resolusi layar	:	1024 x 768

2. Proses Pembuatan Produk

Mula-mula kerangka produk media pembelajaran ini dibuat dengan Microsoft power point dan dibantu dengan adobe photoshop serta gif animator. Ketiga aplikasi tersebut saling mendukung untuk menciptakan animasi yang menarik. Peneliti menggunakan Microsoft power point untuk membuat kerangka desain karena cukup mudah untuk membuat hyperlink dan animasi gerakan dibandingkan dengan menggunakan macromedia yang harus memasukkan action script di setiap scene-nya.

Setelah kerangka jadi, peneliti memanfaatkan aplikasi Ispring suite 8 yang merupakan Adds-on pada Microsoft power point untuk mengkonversi dari extensi .pps (Power point Show) menjadi .swf (small web format) seperti yang dihasilkan oleh Macromedia Flash. Tujuannya adalah agar media tidak dapat dirubah.

Setelah media jadi dengan format .swf, media dikonversi menjadi .exe (Executable) agar media bisa dibuka di semua komputer (PC) walaupun tidak terdapat aplikasi macromedia ataupun adobe flash player.

Beberapa tampilan yang dibuat oleh peneiliti adalah sebagai berikut beserta unsur-unsurnya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.1 Tampilan salah satu scene media

a. Judul Media

Judul media merupakan salah satu unsur yang penting sebagai identitas media.

b. Pertanyaan

Pertanyaan dalam media membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran terutama saat menggunakan media. Pertanyaan yang terdapat dalam media ini adalah salah satu perwujudan dari prinsip keterlibatan peserta didik

c. Chapter

Chapter merupakan judul bagian yang sedang ditampilkan. Dalam media ini terdapat empat chapter yakni Memandikan, mengkafani, mensholatkan dan menguburkan. Chapter ini dibuat berdasarkan buku siswa dari BSE (Buku Sekolah Elektronik). Ini merupakan perwujudan dari prinsip kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Animasi pendukung

Animasi pendukung dibuat agar tampilan media lebih menarik dan memberikan gambaran kepada siswa terhadap proses yang sedang ditampilkan. Menyertakan animasi pendukung dalam media adalah perwujudan dari prinsip menarik minat peserta didik.

e. Tombol pilihan

Tombol pilihan digunakan siswa untuk menjawab pertanyaan. Jika jawaban yang diberikan benar, maka media akan menampilkan proses berikutnya. Jika jawaban yang diberikan siswa salah maka media akan memunculkan umpan balik. Tombol dibuat seragam (bentuk warna dan letaknya) untuk memudahkan navigasi bagi siswa yang menggunakan media tersebut. Ini adalah perwujudan prinsip kemudahan navigasi

f. Umpan balik

Umpan balik muncul apabila siswa memberikan jawaban yang salah terhadap pertanyaan yang ditampilkan dan akan memberikan petunjuk ke jawaban yang benar. Dengan adanya umpan balik ini, diharapkan siswa bisa mengingat kembali materi yang telah dipelajari baik yang diterima dari penjelasan guru, maupun dari materi yang termuat dalam media ini. umpan balik ini disediakan untuk mewujudkan prinsip ketersediaan umpan balik dalam media pembelajaran

E. Uji Validasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uji validasi dilakukan oleh enam orang dosen yang dianggap mampu untuk memberikan tanggapan dan perbaikan terhadap media. Validasi ahli dibagi menjadi dua bagian yakni validasi dari ahli desain media dan validasi dari ahli materi. Berikut ini adalah rincian validasi yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Validasi ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh tiga orang dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan. Skor yang didapatkan dari proses validasi ahli media adalah 56 dari skor maksimal 90, maka prosentasenya adalah sebagai berikut:

$$Prosentase = \frac{Total\ Skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase = \frac{56}{90}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase\ = 62{,}2\ \%$$

Berdasarkan tabel kualifikasi kriteria validitas produk,[13] suatu media dapat dikatakan valid jika mencapai prosentase 60-100 %. Karena nilai produk mencapai prosentase 62,2 % maka produk media yang dibuat oleh peneliti termasuk dalam kategori valid.

Selain itu, validator juga memberikan komentarnya untuk penyempurnaan produk sebagaimana berikut:

a. Validasi oleh Dr. Sihabuddin M. Pd I, M. Pd.

1) Perlu ditambahkan Petunjuk penggunaan

[13] Lihat tabel 02 pada bab III: Kualifikasi kriteria validitas produk (Sugiyono, 2015)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Tombol perlu diperbaiki dalam ukurannya
3) Masih terdapat kesalahan penulisan pada media
4) Animasi lebih diperhalus agar tidak terkesan vulgar
5) Perlu ditambahkan spesifikasi minimum penggunaan produk

b. Validasi oleh Dr. Evi Fatimatur Rusyidiah, M. Pd
1) Animasi pengantar feedback perlu diganti dengan yang lebih islami agar sesuai dengan pembelajaran PAI
2) Animasi jenazah perlu ditutup auratnya
3) Pada animasi memandikan, meja jenazah lebih mirip dengan pintu, perlu dimodifikasi
4) Audio sudah bagus
5) Interactive link (tombol) perlu dibuat konsisten warna dan bentuknya
6) Jika memungkinkan, audio bisa dibuat bervariasi

c. Validasi oleh Ahmad Fauzi, M. Pd
1) Gambar jenazah agar lebih sopan (menutup aurat)
2) Pertanyaan harus dibuat lebih detail agar mudah ditangkap oleh peserta didik
3) Apabila memungkinkan, backsound agar lebih bervariasi
4) Disarankan menggunakan font Tahoma, atau verdana di tampilan depan

2. Validasi ahli materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Validasi ahli materi dilakukan oleh tiga orang dosen pengampu mata kuliah Fiqih dan Materi PAI SMA/SMK/MA. Skor yang didapatkan dari proses validasi ahli materi adalah 88 dari total skor 90, maka prosentasenya adalah sebagai berikut:

$$Prosentase = \frac{Total\ Skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase = \frac{88}{90}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase = 97{,}8\ \%$$

Berdasarkan tabel kualifikasi kriteria validitas produk,[14] muatan materi dalam media dapat dikatakan valid jika mencapai prosentase 60-100 %. Karena nilai muatan materi mencapai prosentase 97,8 % maka muatan materi pada media yang dibuat oleh peneliti termasuk dalam kategori valid.

Selain itu, validator juga memberikan komentarnya untuk penyempurnaan produk sebagaimana berikut:

a. Validasi oleh Dr. Saiful Jazil, M. Pd
   1) Materi sudah bagus dan sesuai dengan KI dan KD. Hanya perlu ditambahi petunjuk penggunaan
b. Validasi oleh Prof. Dr. M. Tolchah, M.Pd
   1) Menambahkan materi sebelum memulai proses tutorial
c. Validasi oleh Holis, M.Pd

[14] Lihat tabel 02 pada bab III: Kualifikasi kriteria validitas produk (Sugiyono, 2015)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Tolong disempurnakan dengan menambahkan ayat dan hadits yang sesuai

F. Uji coba Produk

Selain melalui proses validasi, produk media yang telah dibuat juga harus diujicobakan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan di SMK Kartika 1 dengan hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji coba kepada guru

Uji coba dilakukan kepada tiga orang guru pengajar materi PAI di SMK Kartika 1 Surabaya. Skor yang didapatkan dari proses uji coba kepada guru adalah 208 dari total skor 225, maka prosentasenya adalah sebagai berikut:

$$Prosentase = \frac{Total\ Skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase = \frac{208}{225}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase\ = 92{,}44\ \%$$

Berdasarkan tabel kualifikasi kriteria validitas produk,[15] suatu media dapat dikatakan valid jika mencapai prosentase 60-100 %. Karena nilai produk mencapai prosentase 92,44 % maka produk media yang dibuat oleh peneliti termasuk dalam kategori valid.

Setelah melakukan uji coba terhadap guru dan mengolah data, peneliti menemukan beberapa catatan penting sebagai berikut:

[15] Lihat tabel 02 pada bab III: Kualifikasi kriteria validitas produk (Sugiyono, 2015)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Rentang point yang terkumpul hanya sebesar 3 point. Point terendah yang didapatkan pada item pernyataan adalah 13 sedangkan yang tertinggi adalah 15 point.

b. Item pernyataan yang mendapatkan skor maksimal adalah item yang berkaitan dengan:

   1) Media mempermudah penyampaian materi,
   2) Media mampu meng-cover seluruh siswa,
   3) Siswa menjadi aktif jika pembelajarannya menggunakan media bermodel tutorial dengan umpan balik.

   Hal di atas memberikan gambaran bahwa guru memberikan respon positif terhadap media. Secara tidak langsung, ketiga guru sepakat bahwa jika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media yang sesuai (dalam hal ini menggunakan media yang dibuat oleh penelti), pembelajaran akan lebih mudah. Selain itu, guru tidak perlu susah payah menjelaskan secara detail kepada seluruh siswa karena dengan bantuan media, materi pembelajaran bisa disampaikan kepada siswa secara menyeluruh.

   Selain itu, media ini juga mendukung teori belajar student centered yakni kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan menggnakan media ini, peserta didik benar-benar aktif dalam kegiatan belajar dan tidak hanya mendengar penjelasan guru secara pasif.

2. Hasil uji coba kepada siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uji coba dilakukan kepada 33 orang siswa kelas XI di SMK Kartika 1 Surabaya. Skor yang didapatkan dari proses uji coba kepada siswa adalah 2041 dari total skor 2457, maka prosentasenya adalah sebagai berikut:

$$Prosentase = \frac{Total\ Skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase = \frac{2041}{2457}\ x\ 100\%$$

$$Prosentase\ = 83{,}06\ \%$$

Berdasarkan tabel kualifikasi kriteria validitas produk,[16] suatu media dapat dikatakan valid jika mencapai prosentase 60-100 %. Karena nilai produk mencapai prosentase 83,06 % maka produk media yang dibuat oleh peneliti termasuk dalam kategori valid.

Setelah melakukan uji coba terhadap siswa dan mengolah data, peneliti menemukan beberapa catatan penting sebagai berikut:

a. Rentang point yang terkumpul hanya sebesar 15 point. Point terendah yang didapatkan pada item pernyataan adalah 128 sedangkan yang tertinggi adalah 143 point.
b. Item pernyataan yang mendapatkan point tertinggi adalah item yang berkaitan dengan:
    1) Saya tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media
    2) Saya mampu menjelaskan alur dan proses penyelenggaraan jenazah setelah belajar dengan menggunakan bantuan media

[16] Lihat tabel 02 pada bab III: Kualifikasi kriteria validitas produk (Sugiyono, 2015)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik atau bertambah motivasi belajarnya jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media yang sesuai. Selain itu, ketika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media, maka siswa cenderung mampu mengingat materi lebih baik. Siswa tidak hanya memahami materi tapi juga bisa menjelaskan materi setelah prosees pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran.

3) Item dengan point paling rendah yang didapatkan ketika uji coba kepada siswa adalah 128 yakni pada item pernyataan Media ini memotivasi saya untuk dapat belajar lebih giat daripada dengan metode konvensional. Perolehan point yang kecil ini terjadi karena ada dua responden yang memberikan point 1 (sangat kurang) dan 2 (kurang). Hal ini tidak menjadi masalah karena 31 responden yang lain memebrikan skor 3 (cukup), 4 (baik) dan 5 (sangat baik).

G. Revisi Produk

Secara detail, proses validasi dari ahli media dan ahli materi memberikan masukan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Daftar revisi

Unsur	Perbaikan
Materi	1. Ditambahkan materi di awal 2. Materi dilengkapi dengan ayat dan hadits yang sesuai
Halaman awal	1. Perlu ditambah dengan panduan penggunaan 2. Ditambahkan spesifikasi minimal penggunaan produk 3. Gambar sampul agar dibuat lebih tajam
Tombol	1. Perlu diseragamkan bentuk dan letaknya 2. Ditambahkan tombol home di tiap scene

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

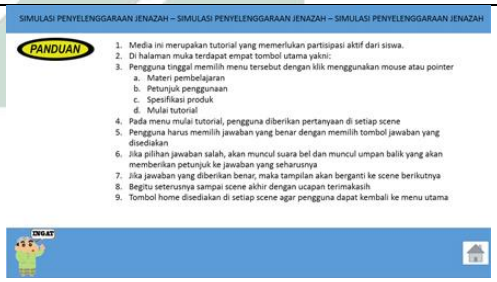
	3. Memperbaiki tulisan yang salah
Animasi	1. Animasi jenazah diperhalus dengan memberikan penutup agar tidak terkesan vulgar 2. Animasi pengantar umpan balik agar diganti dengan yang lebih islami 3. Memodifikasi bentuk meja jenazah agar tidak terkesan seperti pintu
Pertanyaan	1. susunan kalimat pertanyaan dirubah agar lebih mudah dipahami oleh siswa selaku pengguna media

Berikut adalah contoh hasil revisi produk sebelum dan sesudah direvisi:

1. ditambahkan materi di awal yang dilengkapi dengan ayat dan hadits

Sebelum	Sesudah
Tidak ada materi	

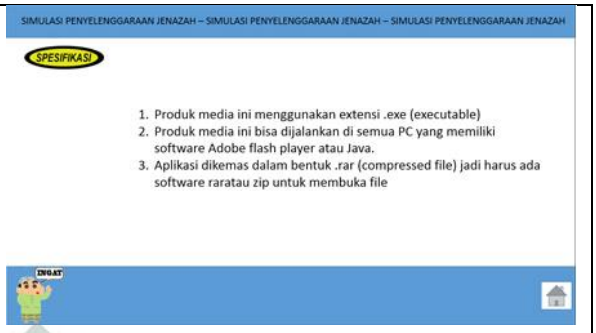
2. Perlu ditambah dengan panduan penggunaan

Sebelum	Sesudah
Tidak ada penduan penggunaan	

3. Ditambahkan spesifikasi minimal penggunaan produk

Sebelum	Sesudah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tidak ada spesifikasi minimal	

4. Gambar sampul agar dibuat lebih tajam

Sebelum	Sesudah

5. Penyeragaman bentuk dan letak tombol

Sebelum (tidak konsisten ebntuk dan letak)	Sesudah (bentuk dan letah sudah konsisten)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Menambah tombol home di setiap scene

Sebelum	Sesudah

7. Memperbaiki tulisan tombol yang salah

Sebelum	Sesudah

8. Memperhalus animasi jenazah agar tidak terkesan vulgar

Sebelum	Sesudah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9. Mengganti animasi pengantar umpan balik dengan animasi yang bernuansa islam

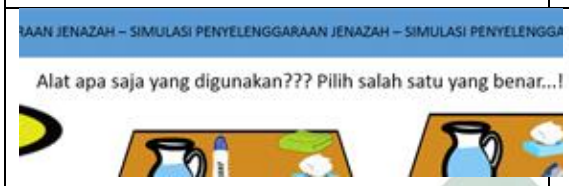
Sebelum	Sesudah

10. Memodifikasi bentuk meja jenazah agar tidak terkesan seperti pintu

Sebelum	Sesudah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11. Merubah susunan kalimat pertanyaan agar lebih mudah dipahami oleh siswa

Sebelum	Sesudah
	

H. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Secara umum, prosees penelitian dan pengembangan ini dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tujuannya yakni menambahkan unsur interaktifitas pada media yang dibuat. Namun, proses penelitian dan pengembangan ini juga memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Pembuatan media hanya diperuntukkan untuk materi penyelenggaraan jenazah
2. Proses pengembangan hanya sampai tahap validasi ahli dan uji coba saja, karena keterbatasan waktu.
3. Produk yang telah dikembangkan hanya dibagikan berupa file melalui flash disk saja karena keterbatasan dana untuk menyebarkan dalam bentuk compact disk

I. Kelebihan dan Kekurangan Produk Akhir

Setelah produk selesai dikembangkan, masih terdapat beberapa kekurangan produk diantaranya adalah:

1. Animasi yang dihasilkan belum seperti animasi 3 dimensi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Gerakan animasi masih kasar karena hanya berupa gambar gif
3. Tidak memuat penilaian atau skor karena media ini berfungsi sebagai tutorial, bukan alat evaluasi

Sementara itu, kelebihan dari media ini adalah:

1. Memiliki unsur interaktifitas
2. Siswa diberikan tantangan untuk menyimak dan menyelesaikan media hingga akhir

J. Diskusi

1. Kesesuaian Media Pembelajaran terdahulu dengan Kriteria Media Pembelajaran yang baik.
   a. Kesesuaian dengan karakteristik siswa

      Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah difahami.[17] Dengan menggunakan media maka Proses pembelajaran akan lebih mudah. Akan tetapi, karakteristik siswa selalu mengalami perubahan.

      Oleh karena itu pada tahun 2014 muncul kurikulum KBK (Kurikulum berbasis kompetensi) yang menggunakan konsep pembelajar aktif. Konsep inilah yang terus digunakan hingga kurikulum terbaru saat ini (Kurikulum 2013). konsep pembelajaran

[17] Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aktif ini menuntut pastisipasi siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran. Maksudnya, siswa yang berlaku sebagai subyek pembelajaran harus aktif untuk dapat merangkai pengetahuan baru yang berasal dari pengalamanya[18]

Maka, media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa aktif haruslah mengakomodir konsep Pembelajaran aktif dan mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Artinya, siswa tidak boleh berperan sebagai pendengar pasif atau hanya sebagai obyek belajar, melainkan sebagai subyek belajar.

Oleh karena itu, media yang sifatnya hanya komunikasi satu arah tidak mampu memberikan ruang gerak dan melibatkan siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Untuk menarik kembali minat siswa, harus diciptakan sebuah media pembelajaran yang sifatnya komunikasi dua arah. Di mana siswa dan media saling berinteraksi.

Media dikatakan bisa berinteraksi dengan siswa selaku pengguna jika pengguna dapat mencapai tujuannya dengan nyaman, efektif dan efisien ketika menggunaknan alat atau mesin tersebut.[19] Apabila media tersebut ketika digunakan tidak memberikan rasa nyaman atau memicu respon baik dari pengguna semisal mengantuk atau menurunnya konsentrasi, maka media tersebut belum bisa berinteraksi dengan siswa.

[18] Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan (Jakarta*: CV Rajawali, 1995), 18
[19] Prihati. Dkk, penerapan model HCI dalam analisis sistem informasi (e-journal UNDIP, 2012), 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kesesuaian dengan perkembangan zaman

Media pembelajaran yang baik harus bisa mengikuti perkembangan zaman. Media konvensional biasanya hanya berupa media cetak seperti gambar, video dan suara).

Media konvensional memang masih mampu untuk menunjang proses pembelajaran, namun peneliti menemukan fakta di lapangan bahwa konsentrasi siswa tidak akan bertahan lama jika guru hanya menggunakan media konvensional karena siswa menganggap media tersebut sudah ketinggalan zaman.

Selain itu, kemajuan zaman juga selalu memberikan aktifitas kepada seseorang termasuk juga kepada siswa di sekolah. Kemajuan teknologi telah memberikan aktifitas yang menyita waktu dan perhatian siswa melalui kegiatan seperti sosial media, maupun permainan dunia maya (game on line). Jika media pembelajaran tidak mampu memberikan aktifitas kepada siswa, maka siswa tidak akan memberikan respon yang maksimal terhadap media.

Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menggunakan media yang berbasis ICT (Information and Communication Technology). Agar media pembelajaran mampu mengakomodir perkembangan zaman dan dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru.[20] Media semacam ini bisa memanfaatkan produk teknologi seperti komputer dan android agar terkesan mengikuti perkembangan zaman.

[20] Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13-15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk membangkitkan keinginan serta minat yang baru, media juga harus memberikan pengalaman belajar dan aktifitas kepada siswa agar konsentrasinya tetap terjaga. Unutk itu perlu juga menambahkan unsur interaktifitas pada media pembelajaran. Maksudnya, media tidak membuat siswa sebagai pendengar pasif, tetapi membuat siswa mau belajar mandiri, memberikan respon yang aktif, dan ikut serta memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.[21]

Dengan adanya unsur interaktifitas pada media pembelajaran, diharapkan siswa bisa memberikan respon yang lebih baik dan terjaga konsentrasinya dan tidak tersaingi dengan kesibukan siswa dengan temannya sendiri maupun kesibukan di dunia maya.

c. Kemampuan dalam menunjang proses pembelajaran

Berdasarkan keterlibatan siswa, ada dua macam proses pembelajaran yakni proses pembelajaran pasif dan proses pembelajaran aktif. Pembelajaran pasif mengutamakan hasil bukan proses. Di mana guru mendominasi kegiatan di kelas dan siswa dianggap sebagai penonton[22]

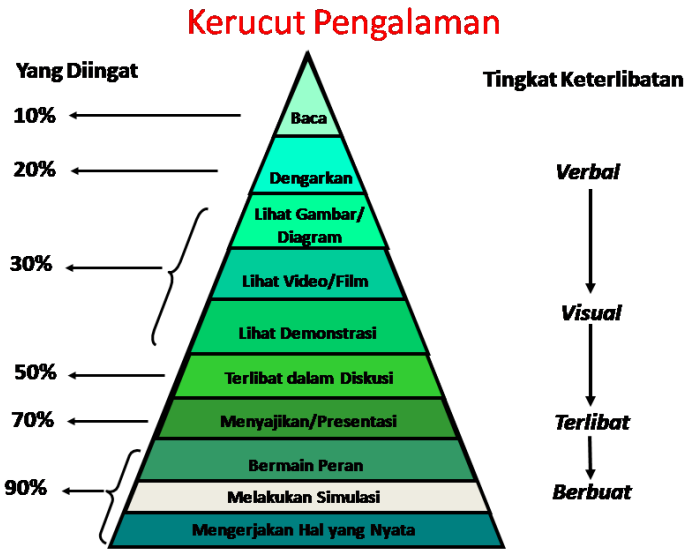
Sementara itu, pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Pembelajaran aktif cenderung membuat siswa lebih mengingat materi pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran aktif merupakan alternatif yang harus diperhatikan jika kualitas

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), 33.
[22] Syaifuddin Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan siswa ingin diperbaiki. Pengunaan pembelajaran aktif baik sepenuhnya atau sebagai pelengkap cara-cara belajar tradisional akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Edgar Dale juga membuat sebuah piramida yang menggambarkan bahwa tingkat ketercapaian siswa juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Piramida Edgar dale adalah sebagai berikut



Gambar 4.2 Kerucut Pengalaman

Dari gambar di atas, semakin aktif proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, maka semakin besar materi yang diingat siswa.

Untuk menunjang pembelajaran aktif, maka media yang digunakan juga harus media yang mampu melibatkan siswa[23] tidak hanya sekedar digunakan oleh guru namun tidak mempedulikan apakah siswa berminat dengan media tersebut atau tidak.

[23] Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Perwujudan prinsip pengembangan media pembelajaran dalam proses pembuatan media

   a. Prinsip interaktifitas

      Interaktifitas yang dimuat dalam produk media pembelajaran ini adalah komunikasi dua arah antara media pembelajaran dan siswa selaku pengguna. Di dalam media ini terdapat beberapa scene yang sudah diatur sedemikian rupa sehingga media tidak akan menampilkan scene berikutnya jika siswa selaku pengguna tidak memberikan perintah atau tidak memberikan jawaban atas pertanyaan yang disuguhkan oleh media. Hal in senada dengan azhar arsyad yang berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif tidak membuat siswa sebagai pendengar pasif, tetapi membuat siswa mau belajar mandiri, memberikan respon yang aktif, dan ikut serta memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.[24]

      Ketika peneliti melaksanakan uji coba produk di lapangan, peneliti menemukan interaksi yang cukup tinggi antara media dengan pengguna. Ketika menggunakan media ini, siswa memberikan konsentrasi penuh. Terbukti tidak ada siswa yang menurun konsentrasinya bahkan menjadi bosan ketika pembelajaran ditunjang dengan media yang bersifat interaktif.

      Untuk mengukur kriteria interaktifitas media, peneliti mengacu pada analisis model HMI (Human Machine Intraction/ Interaksi

[24] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mmanusia dengan mesin) di mana kunci utamanya adalah daya guna (usability). Menurut Jacob neilson sebagaimana dikutip oleh Wimmie Handiwidjojo mengemukakan bahwa usability adalah ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan mesin atau alat yang dioperasikannya. Neilson juga menjelaskan bahwa suatu mesin atau alat dapat dikatakan baik jika dalam menggunakannya tidak ditemukan rasa frustasi dari pengguna.[25]

Untuk mewujudkan hal itu, peneliti membuat desain media agar terlihat menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa frustasi pada siswa yang menggunakannya. Prinsip ini diwujudkan dengan memberikan pertanyaan pada siswa guna merangsang ingatan mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru maupun materi yang terdapat dalam media itu sendiri.

b. Prinsip umpan balik

Umpan balik yang disuguhkan dalam media pembelajaran ini dimaksudkan agar media tidak terkesan kaku. Umpan balik dalam media ini juga menunjang prinsip interaktifitas yang telah dibahas dalam sub bab sebelumnya. Umpan balik dalam media ini adalah wujud dari kemampuan media untuk berkomunikasi dengan penggunanya.

[25] Wimmie Handiwidjojo dan Lussy Ernawati, pengukuran tigkat keterh=gunaan sistem informasi keuangan (JUISI, Vol. 02, No. 01, Februari 2016), 50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan dibuatnya umpan balik adalah agar memunculkan respon siswa.[26] Peneliti mendapati bahwa ketika muncul umpan balik dari media yang digunakan, siswa langsung meresponnya dengan mengikuti petunjuk yang diberikan. Selain itu, dengan adanya umpan balik dalam media ini, siswa menjadi lebih berkonsentrasi dalam menggunakan media. Hal ini terjadi karena setiap umpan balik yang muncul adalah hasil dari jawaban siswa yang salah dan diikuti oleh bunyi bel. Sehingga siswa secara otomatis tidak ingin terdengar banyak bel sebagai teguran atas kesalahan yang telah dilakukannya.

Selain sebagai teguran, uman balik dalam media ini bermaksud untuk memberikan penguatan pengetahuan kepada siswa.[27] Karena umpan balik yang diberikan berupa informasi mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya.

c. Prinsip kemudahan navigasi

Navigasi di dalam media dirancang semudah mungkin agar siswa bisa dengan mudah mengoperasikan media. Navigasi dalam media ini berupa tombol-tombol pilihan instruksi dan tombol-tombol pilihan jawaban.

Tombol instruksi adalah tombol yang terdapat pada halaman sampul di mana berisi perintah pada media untuk menampilkan bagian yang dikehendaki oleh pengguna. Selain itu, terdapat tombol home

[26] Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 325
[27] Didin Budiman, *Bahan Ajar Pedagogi Olah Raga* (Bandung: FPOK UPI, 2009), 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada setiap scene untuk memerintahkan media agar kembali ke halaman sampul.

Sedangkan tombol pilihan jawaban adalah tombol yang digunakan siswa untuk menjawab pertanyaan yang disuguhkan oleh media pada setiap scene. tombol jawaban itu akan merespon pengguna dengan dua kemungkinan. Jika tombol jawaban yang dipilih benar, maka media akan menampilkan scene berikutnya. Tapi, jika tombol jawaban yang dipilih salah, akan memunculkan umpan balik untuk siswa.

Tombol navigasi dalam media ini dibuat seragam baik bentuk, warna dan tata letaknya agar memudahkan siswa selaku pengguna untuk mengoperasikannya. Untuk mengkaji tingkat kemudahan navigasi, peneliti menggunakan teori TAM (Technology Acceptance Model/ Model penerimaan teknologi). Agar teknologi dapat diterima oleh penggunanya media harus mengacu pada unsur Perceived ease of use (kemudahan penggunaan)[28] antara lain:

1) Easy to learn (mudah dipelajari)
2) Controllable (dapat dikontrol)
3) Clear dan understandable (jelas dan dapat dipahami)
4) Flexible (fleksibel)
5) Easy to become skillful (mudah unutk menjadi terampil dan mahir)
6) Easy to use (mudah digunakan)

[28] Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: ANDI Offset, 2008), 113

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terbukti dalam penelitian di lapangan, ketika siswa menggunakan media, tidak ditemukan pertanyaan teknis. Karena media sudah dilengkapi dengan panduan penggunaan. Hal ini meunjukkan bahwa media yang telah dibuat mampu diterima oleh pengguna dengan baik.

3. Respon Guru dan Siswa Terhadap Media

a. Respon guru terhadap hasil produk media

Dari data yang didapatkan, respon guru terhadap media mencapai angka yang cukup tinggi yakni 92,44%. Angka tersebut menunjukkan bahwa guru sangat mengapresiasi media yang telah dibuat. Dari analisis angket, ketiga guru yang memberikan responnya sepakat memberikan jawaban bahwa media yang telah dibuat mampu untuk:

1) Menambah tingkat pengetahuan siswa
2) Mempermudah penyampaian materi
3) Membuat siswa mampu mengingat materi lebih lama
4) Media mampu mengcover seluruh siswa
5) Mampu menggambarkan keadaan yang sebenarnya

Selain itu, guru juga sepakat bahwa media yang telah dibuat mampu meningkatkan minat, semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan fungsi media yang telah dijabarkan oleh Asnawir dan basiruddin Utsman.[29] Guru juga

[29] Asnawir dan Basyiruddin Utsman berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat, semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (lihat Asnawir dan Bayiruddin, 2002: 13-15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkeinginan untuk menyebarkan media yang telah dibuat kepada guru-guru lain untuk kepentingan dunia pendidikan.

Berdasarkan analisis di atas, media yang telah dibuat mampu memenuhi kriteria yang belum bisa dipenuhi oleh media terdahulu yakni pada unsur keluwesan serta kemampuan media untuk menyesuaikan keadaan peserta didik yang aktif dengan memberikan rangsangan kepada peserta didik selama menggunakan media. Hal ini sejalan dengan kriteria pemilihan media yang baik menurut Arif S. Sadiman[30] dan Azhar Arsyad.[31]

b. Respon siswa terhadap media

Uji coba media kepada siswa menghasilkan nilai sebesar 83,06%. Nilai ini menunjukkan bahwa media yang dibuat cukup baik ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Ketika proses uji produk, peneliti dan guru mata pelajaran yang bersangkutan menemukan beberapa catatan sebagai berikut:

1) Siswa lebih bersemangat jika pembelajaran ditunjang dengan media interaktif
2) Keaktifan siswa terfasilitasi oleh media
3) Pemahaman siswa terhadapa materi meningkat setelah pembelajaran ditunjang dengan media interaktif.

Sebagimana konsep pembelajaran aktif yang berpusat pada aktivitas siswa, kajian respon terhadap media ini lebih diutamakan

[30] Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 86
[31] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada siswa sealu subyek pembelajaran dan selaku pengguna media. Respon sebagaimana yang disampaikan oleh Azwar terbagi menjadi tiga unsur yakni komponen kognitif, afektif dan konatif.[32] Untuk mengetahui respon siswa, peneliti menggunakan metode pengungkapan langsung secara tertulis. Maksudnya, responden memberikan pernyataan secara tertulis melalui angket atau instrumen lain yang disediakan oleh peneliti. Berikut ini adalah hasil respon siswa pada masing-masing komponen

1) Respon Kognitif siswa

Secara kognitif, siswa lebih mudah dalam menerima matreri dan mengingatnya lebih lama. Selain itu, seluruh siswa juga merasa ter-cover dengan bantuan media. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merespon positif media pembelajaran yang sedang digunakan. Maksudnya, pengetahuan yang didapatkan lebih banyak dan bertahan lebih lama dibandingkan jika proses pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional. Ini mendukung salah satu kriteria media yang baik yaitu Sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai[33] selain itu, penelitian ini juga mendukung prinsip pengembangan media yang baik yakni kriteria kandungan kognisi[34]

2) Respon Afektif

[32] Azwar Saifuddin, *Sikap Manusia* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2000), 24-26
[33] Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 86
[34] Yudhi Munandi, *Media Pemebelajran Sebuah Pendekatan Baru.* (Jakarta: GP Press Group, 2013), 153

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa menunjukkan respon afektif yang cukup baik selama proses uji coba, di mana motivasi, antusiasme siswa meningkat. Serta siswa berharap agar guru yang lain juga menggunakan media yang sesuai dalam proses pembelajarannya. Jika diamati, di sini sikap siswa cenderung memberikan respon positif. Maksudnya, sikap siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran jika dibandingkan dengan model pembelaajran konvensional. Temuan ini sejalan dengan fungsi media yakni Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dan dapat membangkitkan motivasi serta merangsang siswa untuk belajar[35]

3) Respon Konatif

Selama proses pembelajaran siswa memberikan perhatian penuh pada media yang sedang digunakannya. Selain itu, Siswa menjadi lebih siap untuk menjelaskan materi bahkan mempraktikkan materi dengan media yang lebih kongkrit (menggunakan boneka). Dari sini bisa dilihat bahwa media yang telah digunakan dalam proses pembelajaran mampu Menuntun dan melatih siswa di lingkungan informal.[36]

[35] Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13-15
[36] Azwar Arsyad, Media Pembelajaran (Depok: Raja Grafindo, 2013), 101-102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur, penelitian, pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media konvensional yang berupa video, power point dan aplikasi andoid memiliki beberapa kekurangan jika ditinjau dari kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik. Diantaranya adalah:
   a. Media berupa video dirasa kurang interaktif karena sifatnya hanya komunikasi satu arah
   b. Dengan hanya melihat video saja, konsentrasi siswa bisa menurun bahkan menjadi bosan
   c. Pada media berupa power point, interaktifitas yang ditampilkan terbatas, yakni siswa hanya memilih menu kemudian muncul bacaan atau video.
   d. Kuis yang diberikan pada media power point tetap saja bersifat konvensional karena jawaban yang diberikan hanya akan direkap di bagian akhir slide, tanpa ada umpan balik ketika siswa memberikan jawabannya
   e. Media belum memberikan pengalaman nyata kepada siswa yakni berupa bacaan dan video saja tanpa siswa merasa terlibat langsung dengan media yang sedang digunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Dari studi literatur, didapatkan prinsip pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:
   a. Melakukan evaluasi terhadap media yang telah ada
   b. Melakukan pengamatan tentang karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakan media tersebut
   c. Menentukan tujuan yang ingin dicapai
   d. Menyiapkan kerangka (out line) isi pelajaran
   e. Membuat desain media dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut:
      1) Menarik minat peserta didik
      2) Bersifat interaktif
      3) Terdapat umpan balik untuk siswa
      4) Desain media mampu melatih siswa di lingkungan informal
      5) Melibatkan peran peserta didik
      6) Sesuai dengan kurikulum yang berlaku
      7) Mampu dioperasikan oleh guru
      8) Navigasi yang mudah
   f. Meminta pertimbangan orang yang ahli dalam desain media dan orang yang ahli dalam materi sebagai bahan perbaikan media
3. Prinsip pengembangan media pembelajaran diwujudkan dalam langkah-langkah berikut:

NO	PRINSIP	PERWUJUDAN
1	Menyenangkan dan menarik minat peserta didik	1. Media menggunakan animasi yang cukup memberikan gambaran 2. sebenarnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Memadukan unsur audio dan visual sekaligus
2	Interaktifitas	1. Media menggunakan unsur ineraktif yakni interaksi dua arah antara media 2. dan pengguna Setiap scene terdapat unsur interaktifitas
3	Tersedia feedback	1. Feedback dibuat untuk mengarahkan pengguna agar memilih jawaban yang 2. tepat Feedback terdapat pada setiap sene yang memberikan pertanyaan kepada pengguna
4	Melatih siswa di lingkungan informal	Gambar dan animasi dalam media dibuat sedemikian rupa agar seperti aslinya.
5	Melibatkan peserta didik	1. peserta diminta berpikir ketika menggunakan media 2. peserta didik harus memberikan jawaban yang tepat agar dapat menuju ke scene selanjutnya
6	Sesuai dengan kurikulum yang berlaku	Materi yang dimuat dalam media ini sesuai dengan buku sekolah elektronik dari dinas pendidikan yang terbaru
7	Kemampuan guru dalam mengoperasikan media	1. Media dilengkapi dengan penduan 2. penggunaan Media hanya memerlukan mouse saja untuk mengoperasikannya
8	kemudahan navigasi	1. Media dilengkapi petunjuk 2. penggunaan 3. Tersedia empat menu utama pada 4. sampul media Tata letak, warna dan bentuk tombol konsisten Warna background dan animasi pendukung konsisten

4. Respon dan siswa dalam menggunakan media adalah sebagai berikut:

   a. Guru memberikan respon positif dengan prosentase 92,44 %

   b. Siswa memberikan respon positif dengan prosentase 83,06 %

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yang artinya, media mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan
   a. Siswa sebaiknya membaca pedoman penggunaan produk media pembelajaran terlebih dahulu
   b. Sebaiknya media digunakan setelah guru memberikan penejelasan secara lisan atau setelah siswa melakukan proses diskusi
   c. Media ini harap tidak dijadian sebagai satu-satunya media yang digunakan dalam proses pembelajaran karena masih banyak lagi media yang bisa digunakan.
2. Saran Pengembangan Produk
   a. Produk ini hanya menggunakan animasi dua dimensi yang masih kasar. Harapannya agar kelak bisa diciptakan media pembelajaran dengan animasi tiga dimensi agar lebih menarik
   b. Disarankan agar produk media pembelajaran ini dapat diciptakan pula untuk andorid sehingga lebih mudah digunakan di mana saja. Tidak harus digunakan dengan komputer di laboratorium sekolah atau komputer pribadi siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Armai. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam.* Ciputat : Ciputat Press. 2002

Arifin, M. *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner.* Jakarta: Bumi Aksara. 1991.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2003.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.

Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Ciputat Pers. 2002.

Azwar, Syaifuddin. *Sikap Manusia.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2000.

Budiman, Didin. *Bahan Ajar Pedagogi Olah Raga.* Bandung: FPOK UPI.

Daradjat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011.

Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.

Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media. 2010.

Departemen Penelitian dan Pengembangan Madcoms. *Macromedia Flash MX 2004.* Yogyakarta: Andi Offset. 2005..

Departemen Penelitian dan Pengembangan Madcoms. *Macromedia Flash MX 2004.* Yogyakarta: Andi Offset, 2005.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.

Fuaduddin dan Cik Hasan Bisri. *Dinamika Pemikiran di Perguruan Tinggi, Wacana Tentang Pendidikan Islam.* Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999.

Hadi, Nur. *Tutorial Komputer Multimedia.* Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA UNY. 2001.

Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2007.

Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni. 1985.

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara. 2011.

Handiwidjojo, Wimmie dan Lussy Ernawati. *Pengukuran Tigkat Ketergunaan Sistem Informasi Keuangan*. JUISI, Vol. 02, No. 01, Februari. 2016.

Harjasuganda, Djukanda. *Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas*. Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar, Nomor 9 UPI. 2008.

Hendrawati, Tuty. *Analisis Penerimaan Sistem Informasi Intergrated Library System (INLIS): Studi Kasus di Perpustakaan Nasional RI*. Jurnal Visi Pustaka, Desember Vol. 15 No.3. 2013

Hidayatullah, Priyanto, dkk. *Making Educational Animation using Flash.* Bandung: Informatika. 2008.

Ihsan, Fuad. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ishartiwi. *Pengembangan Media Pendidikan Agama Islam Bagi anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan DEPAG RI.

Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan.* Yogyakarta: ANDI Offset. 2008.

Koehler, Mathew J. and frinds. *The Technological Pedagogical and Content Knowledge*. 2006.

Majid, Abdul dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi:Konsep dan Imlementasi Kurikulum 2004.* Bandung: PT Rosdakarya. 2004.

Miarso, Yusufhadi. *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia.* Jakarta: Rajawali, 1984.

Muhaimin, dkk. *Pardigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2001.

Munandi, Yudhi. *Media Pemebelajran Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: GP Press Group. 2013.

Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2012.

Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2012

Nata, Abuddin. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana. 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nugroho, Adi. Rekayasa perangkat lunak menggunakan UML dan JAVA. Yogyakarta: Andi offset, 2009.

Pannen, Paulina, dkk. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Perguruan Tinggi.

Prihati. Dkk. *Penerapan Model Hci Dalam Analisis Sistem Informasi*. e-journal UNDIP. 2012

Rahadi, Dedi Rianto. *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*. *Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 6, NO. 1, April 2014.*

Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 2008

Reid, G. *Memotivasi Siswa di Kelas: Gagasan dan Strategi.* Jakarta: PT Indeks. 2007.

Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif.* Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Rusman. *Model-model Pembelajaran.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2011.

Sadiman, Arif dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan.* Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada. 1993.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana. 2009.

Saputra, Suprihadi, dkk. *Strategi Pembelajaran.* Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. 2000.

Silverius, Suke. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik.* Jakarta: PT. Grasindo. 1991.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Slameto. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya.* Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2011.

Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta. 2017.

Suryabrata, Sumardi. *Psikologi Pendidikan. Jakarta*: CV Rajawali. 1995.

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

Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2005.

Walgito, Bimo. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Yayasan Penertiban Fakultas Psikologi UGM, 1990.

Yudiantoro, Dhani. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: ANDI OFFSET. 2003.

https://temonsoejadi.files.wordpress.com

https://www.youtube.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id