

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS FLASH
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI KELAS IX SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

**M. YAKUB ISKANDAR
NIM. 17004131**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS FLASH PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS IX SMP**

Nama : M. Yakub Iskandar
NIM/BP : 17004131/2017
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2021

Disetujui Oleh
Pembimbing



Nofri Hendri, M.Pd.
NIP. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002


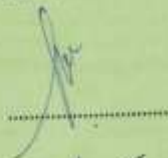
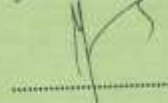
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX
SMP
Nama : M. Yakub Iskandar
NIM/BP : 17004131/2017
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Nofri Hendri, M.Pd. NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota	: Novrianti, M.Pd. NIP. 19801101 200801 2 014	
Anggota	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd. NIP. 19830126 200812 2 002	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2021
Yang menyatakan



M. Yakub Iskandar
NIM. 17004131

ABSTRAK

M. Yakub Iskandar, 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMP Negeri 1 Sitiung yang masih menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan media berupa buku mata pelajaran saja. Akibatnya, siswa tidak terlalu memahami dan tidak terlalu aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan media pembelajaran yang ada, termasuk multimedia interaktif dan adanya keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan siswa dapat memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX SMP Negeri 1 Sitiung.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) (R&D) menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg & Gall*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini ada 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (5) Uji Coba Produk, dan (5) Produk Akhir. Uji validaitas produk dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu satu validator ahli materi dan dua orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sitiung dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Alat pengumpulan data adalah lembaran angket.

Hasil uji validitas produk dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4,71 dengan kategori valid dan untuk aspek media mendapatkan nilai rata-rata 4,69 Dengan kategori valid. Hasil analisis uji coba kepraktisan memperoleh nilai rata-rata 4,66 sehingga produk multimedia interaktif berada pada kategori “Baik atau Praktis”. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dihasilkan ini layak sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'aalamiin, puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX SMP ”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Nofri Hendri, M.Pd Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semenjak dari awal sampai akhir.
2. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf dan karyawan yang telah membantu kelengkapan administrasi skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
5. Ibu Novrianti, M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.PdT. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Engkizar, M. Ed. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 1 Sitiung yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Orang tua Ayahanda Sugiyarto, Ibunda Warni, kakak Age Kurniawan, SE. MM dan kakak Nur Ayunita, SE serta kakak kecil Arisya Syakira Ayudia beserta keluarga besar tercinta yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya memberikan motivasi baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.
9. Kepada teman-teman Praktek Lapangan Kependidikan (PLK), Magang, dan Kuliah Kerja Nyata yang telah memberikan saya dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Angkatan 2017 yang telah menemani mengukir hari dalam manis dan pahitnya kuliah.
11. Sahabat dan rekan-rekan Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII), Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) Dharmasraya, Himpunan Mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (HMJ KTP) yang telah memberikan saya dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

12. Kepada Nur Halimahturrafiah sebagai *support system* terbaik yang telah memberikan saya dukungan, motivasi dan semangatnya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Semoga skripsi ini dapat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Padang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Pentingnya Pengembangan	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Multimedia Interaktif	20
3. Aplikasi <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	24
4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	28
5. Validitas	29
6. Praktikalitas.....	30
7. Multimedia Interaktif berbasis <i>Android</i>	31
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Model Pengembangan.....	36
C. Prosedur Pengembangan	38

D. Instrumen Pengumpulan data	41
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	50
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi	50
2. Hasil Perencanaan	50
3. Pengembangan Awal Produk	55
4. Uji Lapangan Awal	63
5. Revisi.....	63
6. Uji Coba	63
7. Revisi Produk Operasional.....	64
8. Hasil Produk Akhir	64
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	65
1. Deskripsi Data Validasi.....	65
2. Revisi Produk	71
3. Deskripsi Data Hasil Praktikalitas	78
C. Pembahasan.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	84
DAFTAR RUJUKAN.....	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan skor pada skala likert	42
2. Kisi-kisi penilaian produk ahli materi.....	43
3. Kisi-kisi instrumen angket ahli media.....	44
4. Kisi-kisi instrumen angket siswa	45
5. Kompetensi Inti Sekolah Menengah Pertama	52
6. Hasil penilaian validasi materi multimedia interaktif	65
7. Hasil penilaian validator multimedia interaktif.....	67
8. Revisi pada bagian saran ahli media.	72
9. Hasil uji coba I	78
10. Hasil uji coba II.....	79
11. Hasil Akhir Validasi dan Praktikalitas.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal (<i>default</i>) <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	25
2. Profil area kerja <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	25
3. Kerangka konseptual pengembangan multimedia interaktif.....	34
4. Bagan prosedur pengembangan Borg & Gall	37
5. Tampilan <i>Adobe Flash Professional CS6</i> pada menu.....	55
6. Tampilan awal <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	56
7. Halaman kerja <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	56
8. Tampilan merubah ukuran halaman kerja.....	57
9. Tampilan mengimpor gambar kehalaman kerja.....	57
10. Tampilan pemilihan gambar untuk dimasukkan kedalam halaman kerja ..	58
11. Tampilan membuat tombol pada halaman kerja	58
12. Tampilan pembuatan tombol petunjuk setelah <i>diconvert</i>	59
13. Tampilan <i>frame</i> membuat animasi pada tombol petunjuk.....	60
14. <i>Frame</i> kedua membuat animasi pada tombol petunjuk	60
15. Tampilan <i>frame</i> petunjuk untuk dimasukkan <i>action script</i>	61
16. <i>Scene</i> baru untuk menu petunjuk yang sudah diisi materinya	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	80
2. Story Board	89
3. Penilaian Validator Media	108
4. Penilaian Validator Materi	114
5. Penilaian Uji Coba I.....	117
6. Penilaian Uji Coba II	123
7. Silabus PAI dan Budi Pekerti	129
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	132
9. Lembar Hasil Praktikalitas Uji Coba II.....	135
10. Surat Penugasan	136
11. Surat Izin Penelitian	137
12. Surat Rekomendasi Penelitian	138
13. Surat Keterangan Penelitian.....	139
14. Dokumentasi Penelitian	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era perkembangan teknologi yang semakin pesat mempunyai pengaruh besar dalam berbagai bidang. Teknologi dimanfaatkan untuk berbagai macam kepentingan salah satunya adalah kepentingan dalam bidang pendidikan. Pendidikan tidak akan terlepas dari yang namanya perkembangan teknologi yang dimanfaatkan dalam mengembangkan media belajar bagi anak. Media belajar dapat digunakan oleh guru ketika mengajar dalam kelas maupun ketika anak belajar sendiri.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan suatu pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran yang dirancang dan dijalankan secara professional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif yaitu guru dan siswa. Guru adalah salah satu pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, menantang, sistematis dan berkesinambungan. Siswa sebagai peserta didik merupakan suatu pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru.

Belajar merupakan proses yang wajib dilakukan manusia sepanjang hayatnya yang tidak akan berhenti selama manusia masih hidup di dunia dan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasan ruang waktu. Menurut Vigotsky dalam Rahmi (2016: 1), belajar merupakan hal yang penting bagi manusia itu sendiri, dengan belajar kita dapat mempelajari

tentang nilai, bahasa dan perkembangan budaya. Dalam proses mengajar, kita bisa menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran disamping faktor guru dan isi pelajaran itu sendiri. Media yang dirancang dengan memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan siswa, baik dari segi minat, bakat dan kemampuan termasuk gaya siswa untuk belajar.

Media pembelajaran pada saat sekarang ini, telah banyak dikembangkan penggunaannya untuk dijadikan tambahan dalam menunjang proses belajar mengajar siswa di sekolah dan dapat juga digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, karena belajar tidak selalu terjadi di sekolah. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan menjadi tepat sasaran dan sesuai dengan target kompetensi yang dibutuhkan sesuai kurikulum yang digunakan. Dalam hal ini media tambahan tersebut dapat digunakan atau dibuat sendiri melalui kriteria sesuai dengan pembelajaran dan target pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dibuat adalah multimedia interaktif.

Perkembangan teknologi seperti multimedia interaktif sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan informasi-informasi penting, sekaligus langsung mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialami oleh peserta didik tersebut dapat mengembangkan pemahaman berfikir secara nyata, kongkrit dan mengajarkan peserta didik untuk berfikir secara kritis. Menurut Daryanto (2016: 5), bahwa teknologi media pembelajaran interaktif mampu memberi

kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Menurut Sharon, dkk (2011: 178) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menjadi nilai tambah untuk keberhasilan pembelajaran, terutama media interaktif. Keunggulan media interaktif dari penggunaan multimedia adalah karakteristiknya yang dapat melibatkan para siswa untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar.

Pada saat penulis memasuki kelas dan mewawancarai kepada siswa di SMP Negeri 1 Sitiung diperoleh gambaran umum bahwa kesulitan yang dihadapi siswa adalah karena para guru jarang menggunakan media untuk menunjang pembelajaran. Padahal menurut Darmansyah (2010: 3) menyatakan bahwa fungsinya optimalnya otak *neo-cortex* dalam memperoleh informasi (secara normal dan kreatif) yang diterima stimulus adalah lingkungan dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak dapat aktif dan digunakan untuk berfikir. Dengan demikian, pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti harus disampaikan guru dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya akan tercapai tujuan pembelajaran.

Satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dikenal Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti yang wajib ada di sekolah. Di dalam kurikulum 2013, ada beberapa kompetensi yang harus

dikuasi siswa di antaranya keagamaan, sosial pengetahuan dan keterampilan. Masing-masing kompetensi tersebut membawa nilai-nilai karakter tersendiri. Dalam Pendidikan Agama Islam, tidak ada ilmu yang terpisah dari etika-etika ajaran Islam. Sekurang-kurangnya ada tiga nilai yang bisa menjadi pilar dalam pendidikan karakter dalam islam yakni akhlak, adab dan keteladanan. Akhlak yang merujuk pada tugas dan tanggung jawab selain syari`ah dan ajaran islam secara umum. Sedangkan adab merujuk sesuai sikap yang dihubungkan dengan perilaku yang baik. Serta keteladanan merujuk pada tingkatan kualitas karakter yang ditampilkan oleh seorang muslim yang baik yaitu yang mengikuti keteladanan Nabi Muhammad SAW.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum 2013 harus melakukan proses pembelajaran yang menekankan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada dalam Kurikulum 2013 agar peserta didik bisa lebih memahami tentang nilai-nilai yang baik dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti saat ini mempunyai waktu yang padat di kelas dan materi yang sangat banyak dan sulit dimengerti oleh peserta didik, banyak siswa yang kurang mengerti atau belum memahami materi sepenuhnya tentang apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung dan ditambah lagi dengan media yang digunakan hanyalah berupa media cetak atau buku pelajaran saja dan tidak ada variasi media lain sehingga siswa kesulitan dalam mengerti dan memahami materi yang disajikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu Ibu Datul Ishmi, S.Ag. Sumber belajar yang digunakan untuk menunjang proses Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tersebut yaitu menggunakan bahan ajar berupa buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai sumber belajar bagi siswa. Selain itu guru mata pelajaran juga mengakui bahwa kurangnya kemampuan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, 28 Desember 2020 di SMP Negeri 1 Sitiung, maka peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran bahwa siswa mengalami kesulitan pada beberapa bagian materi yang sulit dijelaskan oleh guru maupun bergantung pada media cetak berupa buku pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti, siswa membutuhkan contoh berupa media gambar maupun media video dalam memperjelas dan memahami materi yang diajarkan oleh guru tersebut. Terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran di sekolah tersebut membuat proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang optimal. Materi yang diobservasi salah satunya adalah pada materi Bab X tentang “Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada sub Ibadah Haji dan Umroh”. Pada materi tersebut penjelasan materi yang dilakukan oleh guru hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku pelajaran dan melihat gambar materi tentang haji dan umroh tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, pada materi haji dan umroh banyak materi-materi yang harus lebih dipahami oleh siswa seperti syarat wajib haji, rukun

haji, wajib haji, sunnah haji dan materi tentang umroh yang penjelasannya juga berbeda dengan ibadah haji. Tetapi saat proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi tersebut secara lisan atau hanya menggunakan metode ceramah saja. Penggunaan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik maka guru telah membantu siswanya untuk mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka, seperti daya ingat, pengamatan, minat, perhatian, emosi, berfikir, fantasi dan perkembangan kepribadian mereka. Kepribadian yang tenang maka akan berpotensi besar dalam menumbuhkembangkan keimanan, ibadah, sikap sosial, pembentukan akhlak dan sebagainya.

Kelebihan *Adobe Flash Professional CS 6* adalah a) animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada resolusi layar berapapun pada monitor pengguna, b) kualitas gambar terjaga, karena *flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mempengaruhi kualitas gambar, c) waktu *loading* lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya seperti *animated_gif* dan java applet, d) mampu membuat *website* interaktif, f) dan mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar di kelas, tetapi lebih dari usaha untuk memudahkan siswa dalam belajar. Media pembelajaran seharusnya digunakan oleh guru bukan hanya sekedar alat bantu saja tetapi diharapkan

akan timbul suatu kesadaran baru bawah media pembelajaran menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan, sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu lancarnya proses pembelajaran, kemajuan belajar dan untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Guru sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan dituntut untuk lebih mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang siswa agar terjadi pembelajaran yang baik adalah multimedia interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas dan sejalan dengan peran yang dilakukan oleh jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai fasilitator dalam membuat media pembelajaran, pembelajaran menggunakan media dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada kawasan Teknologi Pendidikan juga terdapat bidang pengembangan produk, yang mana pengembangan adalah salah satu bidang terbaik yang dimiliki oleh jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *flash* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* yang sesuai dengan kelayakan media yang dipakai dan materi yang diajarkan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX SMP”**

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini beberapa masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang adalah:

1. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media cetak berupa buku mata pelajaran.
2. Kurangnya variasi dalam pembelajaran di kelas membuat antusiasme dan partisipasi siswa kurang dalam belajar sehingga dibutuhkan media yang dapat menyampaikan pesan dan tujuan pembelajaran salah satunya yaitu multimedia interaktif.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.
4. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang ada di kelas masih konvensional dengan metode ceramah.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*?
2. Bagaimana validitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*?

3. Bagaimana praktikalitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*?

D. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Mengetahui validitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.
3. Mengetahui praktikalitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk hal-hal berikut ini.

1. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri dengan adanya pembelajaran multimedia interaktif ini.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan rujukan bahan penelitian lain dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan akan menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif yang diproduksi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* sebagai sumber belajar bagi siswa. Pada tahapan produksi multimedia interaktif ini akan dikombinasikan dengan *Photoshop*, *Corel Draw*, *Cool Edit Pro* dan *Wondershare Filmora*.

Multimedia interaktif yang diproduksi ini akan mendeskripsikan secara umum hal-hal yang berkaitan dengan materi-materi pelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berdasarkan silabus yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah yang berpedoman pada kurikulum 2013 untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX SMP.

Produk yang diharapkan dari pengembangan ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang valid dan praktis sehingga layak digunakan.

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif yaitu *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Materi pelajaran yang disesuaikan dengan silabus yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurikulum 2013. Materi yang dipilih dalam pembuatan media

pembelajaran interaktif ini adalah materi yang sebelumnya sudah disusun sesuai dengan analisis kebutuhan siswa kelas IX SMP, yang telah disusun sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. Multimedia interaktif ini dibuat dan disusun berdasarkan sumber buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX SMP.

3. Aspek pembelajaran

Dari aspek pembelajaran, multimedia interaktif ini dilengkapi dengan soal tes atau evaluasi pembelajarannya.

4. Aspek media

Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Halaman Cover, merupakan halaman awal atau pembukaan yang berisikan informasi media, judul media, dan identitas pembuat media. Pada halaman ini terdapat tombol *Star Now* yang akan mengarahkan pengguna untuk menuju halaman petunjuk penggunaan multimedia interaktif.
- b. Setelah melewati halaman petunjuk penggunaan, selanjutnya akan muncul halaman *Home Menu*. Pada halaman *Home Menu* ini terdapat pilihan menu yang berupa, menu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), menu materi, menu profil dan menu evaluasi.

- c. Menu *Home* merupakan *Button* untuk kembali ke menu awal yang berupa halaman *Cover*.
- d. Ikon *Exit* merupakan tombol untuk keluar dari media.
- e. Menu profil berisi tentang profil dari pembuat multimedia interaktif itu sendiri.
- f. Menu KI dan KD yang berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan KI dan KD yang ada di silabus maupun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
- g. Menu materi berisikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan dipelajari dan pada setiap Bab materi berisikan video pembelajaran sebagai pendukung dari materi yang dipelajari.
- h. Menu evaluasi berisikan tentang soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- i. Setiap halaman terdapat tombol Lanjutkan dan Kembali. Tombol Lanjutkan berfungsi untuk menuju halaman berikutnya, sedangkan tombol Kembali berfungsi untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai salah satu pemecahan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Melalui pengembangan multimedia interaktif ini, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih mudah dipahami dan

dimengerti oleh siswa serta memberikan suatu pemahaman baru yang kuasai oleh siswa karena adanya media pembelajaran yang akan memperjelas materi pembelajaran. Selain itu, dengan adanya multimedia interaktif ini dapat berguna untuk mengoptimalkan fungsi dan tujuan pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia interaktif mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran terutama memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi dan menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Tetapi permasalahannya adalah penggunaan multimedia interaktif masih sangat jarang digunakan oleh guru yang disebabkan kurang mahirnya guru dalam membuat multimedia interaktif. Pada saat peneliti melakukan observasi pada hari Senin, 28 Desember 2020 di sekolah SMP Negeri 1 Sitiung, guru bahkan belum pernah menggunakan multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adanya multimedia interaktif ini dapat berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara keseluruhan sekaligus sebagai cara meningkatkan kemampuan, pemahaman serta motivasi siswa belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX SMP. Akan tetapi, dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, dana dan waktu, maka peneliti membatasi pengembangan hanya meliputi materi tentang Haji dan Umroh.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka kesimpulannya adalah:

1. Hasil dari uji validitas produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh nilai validator materi 4.71 dengan kategori valid dan aspek media memperoleh rata-rata 4.69 dari masing-masing validator dengan kategori valid.
2. Hasil dari uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4.66 dengan kategori praktis pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria mencakup kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan, dan penyajian materi.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat penulis berikan adalah:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media yang telah dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran serta referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berikutnya.
2. Siswa hendaknya menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana untuk lebih memahami materi dan pemicu motivasi belajar apalagi pada saat belajar *daring* dirumah.

3. Kepala sekolah hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, workshop, seminar yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga guru dapat membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik dan tepat sebagai media pembelajaran untuk siswa.
4. Pihak terkait yaitu dalam hal ini Dinas Pendidikan diharapkan dapat mengarahkan sekolah yang berada di bawahnya untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini sebagai alternatif dalam pembelajaran.
5. Untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini agar meneliti lebih kompleks dan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Beni Ahmad Saebani & Hendra Akhidayat. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Benny A Pribadi. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Galih, Pranowo. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Husniyatus Salamah Zainiyati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana Pranada.
- I Gde Wawan Sudatha & I made Tegeh. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kustandi, C & Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustadi dan Bambang. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: PT Ghalia Indonesia.