

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL****Bella Infita Elmawati^{*1}, Ali Priyono^{*2}, Saihul Atok AH.^{*3}**¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas KH. A. Wahab Hasbullahbinfita99@gmail.com² Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas KH. A. Wahab Hasbullahalipriyono@unwaha.ac.id³ Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas KH. A. Wahab Hasbullahsaihulatok@gmail.com

©2018 –JoEMS Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

The development of interactive learning media based on Adobe Flash CS3 Professional is an effort to compile learning media with the help of operational tools in the form of Adobe Flash application. However, not all teachers have the ability to develop interactive learning media. The problem that arises is how to develop learning media for Islamic education based on adobe flash cs3 professional with Luqman Al-Hakim's example of exemplary material, the effectiveness of adobe flash cs3 based Islamic religious education learning media products. Based on these problems, the purpose of this discussion is to develop and find out the effectiveness of adobe flash cs3 professional Islamic education learning media products. This research method uses research and development methods with the research model of Borg and Gall. Sources of data in this study were subjects where data was obtained. Data collection techniques used were observation, questionnaires, interviews and documentation. Based on the results of the discussion and research, it was concluded that the development of learning media for Islamic education based on adobe flash cs3 professionals can improve the understanding of learning material in the example of Luqman Al-Hakim's example.

Keywords: *Development, Learning Media, Adobe Flash CS3 Professional*

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs3 professional merupakan usaha penyusunan media pembelajaran dengan bantuan alat oprasional berupa aplikasi adobe flash. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Adapun permasalahan yang timbul adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis adobe flash cs3 professional dengan materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim, efektivitas produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis adobe flash cs3 professional. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mengembangkan serta mengetahui efektivitas produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis adobe flash cs3 professional. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan research and development dengan model penelitian borg and gall. Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dimana

data diperoleh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis adobe flash cs3 professional dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran kisah keteladanan Luqman Al-Hakim.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Adobe Flash CS3 Professional

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar, sistematis, berkelanjutan untuk mengembangkan potensi rasa beragama yang memberi sifat ke islamian dan kecakapan (keterampilan) dalam beragama. Walaupun demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. Fenomena umum yang terjadi disekolah menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru dan belum menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini berdampak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. Tidak sedikit peserta didik yang merasa jenuh dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang monoton dan tidak mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka mengenai materi yang diajarkan.

Di dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik merupakan pelaksana pendidikan yang memiliki peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing yang dituntut untuk kreatif dan peka terhadap karakteristik dan psikis siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong diciptakannya berbagai inovasi di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang biasanya hanya menyajikan komunikasi satu arah, saat ini dapat dimodifikasi menjadi media yang menyajikan pembelajaran dua arah yang disebut dengan pembelajaran interaktif.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi relevan karena media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif (terdiri dari teks, suara, gambar, animasi dan video). Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah *Adobe Flash CS3 Professional*. merupakan

program animasi 2D berbasis vector yang telah banyak digunakan oleh berbagai pihak untuk membuat website, CD interaktif, animasi web, animasi kartun dan e-card. *Adobe Flash CS3 Professional* dapat ditampilkan diberbagai media seperti Web, CD Rom, VCD, DVD, Televisi, Handpone dan PDA. Selain itu, *Adobe Flash CS 3 Professional* mempunyai ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik dibandingkan dengan program aplikasi komputer yang lain. Kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* merupakan media pembelajaran yang sangat potensial dikembangkan. Namun kondisi riil yang dihadapi saat ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih sangat terbatas.

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹ Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektrolis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan salura

¹ Ummysalam A.T.A Duludulu, *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS* (Yogyakarta: Deepublish), 9

yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.² Sedangkan Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.³

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan mengenai pengertian media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Elly dalam Azhar Arsyad mengemukakan ciri media yang merupakan alasan mengapa media perlu digunakan dan hal apa saja yang dapat dilakukan media apabila guru kurang efisien dalam melakukan pengajaran.⁴

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa.

b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif erat kaitannya dengan kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

Jenis-jenis Media Pembelajaran

- a. Media Cetak : Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran.⁵
- b. Media Pameran : Media pameran ini memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini berupa benda-benda sesungguhnya (realia) atau benda tiruan dari benda-benda asli.⁶
- c. Media yang diproyeksikan : Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk yang

sangat bervariasi yaitu overhead transparency, slide suara, dan film strip.⁷

- d. Rekaman Audio : Rekaman audio merupakan jenis media yang sangat tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, Al-Qur'an dan latihan-latihan yang bersifat verbal.⁸
- e. Video dan VCD⁹
- f. Komputer

Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Tujuan Media Pembelajaran¹⁰

- 1) Mempermudah poses pembelajaran dikelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

b. Manfaat Media Pembelajaran¹¹

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi Media Pembelajaran¹²

- a. Fungsi atensi
- b. Fungsi afektif
- c. Fungsi kognitif
- d. Fungsi kompensatoris

Karakteristik Pembelajaran Interaktif

Teknik penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu:¹³

- a. Penggunaan media berdasarkan tempat
- 1) Penggunaan didalam kelas

Media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam

² Sadiman Arif S, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 6

³ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia), 9-10

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 15-16

⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovtif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara), 57

⁶ Ibid., 57

⁷ Ibid., 58

⁸ Ibid.,

⁹ Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio-Visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan* (Jakarta: PT Gramedia), 15

¹⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia). 40

¹¹ Susilana Rudi dan Cepi Riana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima), 10-11

¹² Ibid., 7-8

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gaya Media), 114-117

kelas.

2) Penggunaan diluar kelas

Media yang digunakan diluar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa.

b. Variasi Penggunaan Media

1) Media digunakan secara perorangan

Media dapat digunakan secara perorangan atau individual learning. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga dapat menggunakan secara mandiri.

2) Media digunakan secara berkelompok

Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang cukup banyak atau bersifat kelompok. Media dirancang untuk digunakan berkelompok juga memerlukan buku petunjuk.

Adobe Flash CS3 Professional

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.¹⁴ Ada beberapa istilah dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional*, antara lain:¹⁵

- a. Property, suatu cabang perintah dari suatu perintah dari cabang yang lain
- b. Animasi, sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.
- c. Action Script, suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
- d. Movie Clip, suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain
- e. Frame, suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
- f. Scene/Slide, layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar
- g. Time Line, bagian lembar kerja yang digunakan untuk menmapung layer.
- h. Masking, suatu perintah untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat movie dijalankan.
- i. Layer, sebuah wadah untuk menampung

suatu gerakan objek

- j. Keyframe, suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

Ada beberapa komponen kerja dalam program *Adobe Flash CS3*. Berikut ini adalah beberapa komponen kerja dalam *Adobe Flash CS3*.¹⁶

- a. Menu bar, berisi kumpulan menu atau perintah
- b. perintah yang digunakan dalam *Adobe Flash CS3 Professional*
- c. *Toolbar*, merupakan panel berisi berbagai macam tool. Tool-tool tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu : Tools berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, *View*, *Colors* dan *Option*.
- d. *Timeline* atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi.
- e. *Stage* disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi.
- f. Panel, beberapa panel penting dalam *Adobe Flash CS3*, diantaranya adalah panel *properties*, *Filters & Parameters*, *Actions*, *Library*, *Color* dan *Align & Info & Transform*.
- g. *Library*, berfungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik movie, button, sound dan gambar statis (*graphic*).

METODE

penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Dalam hal ini, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti termasuk *Research and Development* pada level 4 yaitu melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁷

Model penelitian yang digunakan mengacu pada penelitian dan pengembangan *borg and gall*, Dalam model tersebut terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan, tetapi peneliti hanya menggunakan tujuh langkah dalam penelitian dan pengembangan yang terdiri

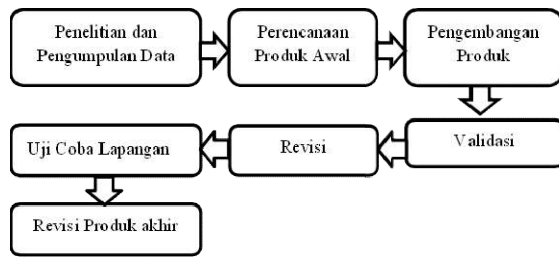
¹⁴ Madcoms, *Mahir dalam 7 hari: Adobe Flash CS3 Professional* (Yogyakarta: Andi Offset, 2008), 1-2

¹⁵ *Ibid.*,

¹⁶ *Ibid.*, 3-4

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2019), 30.

dari :¹⁸



Dalam penelitian terdapat dua variabel, yakni pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *adobe flash cs3 professional* merupakan variabel bebas (*independen*) dan meningkatkan pemahaman materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim adalah variabel terikat (*dependen*). Adapun populasinya adalah siswa kelas V SDN Tanjungwadung yang berjumlah 22 orang dan sampelnya adalah semua siswa kelas V yang berjumlah 22 orang. Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data yakni: (1) observasi, (2) wawancara, (3) kuesioner, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif yang digunakan didalam kelas dan kuesioner diberikan kepada validator ahli media dan validator ahli materi, (4) dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah bertujuan untuk mendapatkan media pembelajaran interaktif yang memenuhi kriteria kelayakan. Penilaian dari hasil uji ahli dilakukan berdasarkan data menggunakan skala likert, sebagai berikut:

Tabel 1 Aturan pemberian skor ahli validasi

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Dengan kriteria kelayakan secara deskriptif sebagai berikut:¹⁹

- 81% < x ≤ 100% = Sangat Layak
- 61% < x ≤ 80% = Layak
- 41% < x ≤ 60% = Cukup Layak,
- 21% < x ≤ 40% = Tidak Layak
- 0% < x ≤ 20% = Sangat Tidak Layak

Dan peneliti menggunakan analisis statistik dengan rumus persentase dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif mengacu pada langkah-langkah penelitian *borg and gall*, sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan belajar, sehingga hasil nilai ulangan siswa pada mata pelajaran PAI banyak yang berada di bawah KKM. Hal tersebut salah satunya disebabkan karena siswa kurang memahami materi dan kurangnya antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa salah satu faktor kurangnya pemahaman materi dan antusiasme siswa adalah media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton.

2. Perencanaan Produk awal

Dari tahap perencanaan produk awal ini peneliti menemukan media yang akan diciptakan dan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim.

3. Pengembangan Produk

Media interaktif berbasis *Adobe Flash CS3* didesain dalam satu tampilan yang mencakup secara menyeluruh sehingga lebih efisien. Rekonstruksi media ini terdapat 6 menu yaitu menu kompetensi Dasar, menu about, menu materi, menu evaluasi, menu references, dan menu home. Berikut halaman awal dari media pembelajaran interaktif:

Gambar 1
Halaman awal
Media Pembelajaran Interaktif



Deskripsi dari masing-masing menu media pembelajaran interaktif materi Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim adalah sebagai berikut :

¹⁸ Ibid., 35-37

¹⁹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 61

a. Menu Kompetensi Dasar

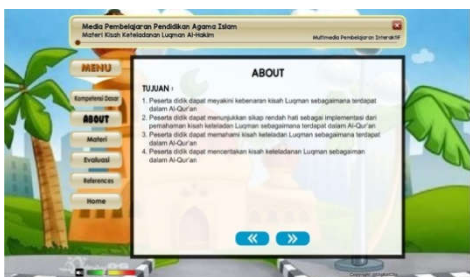
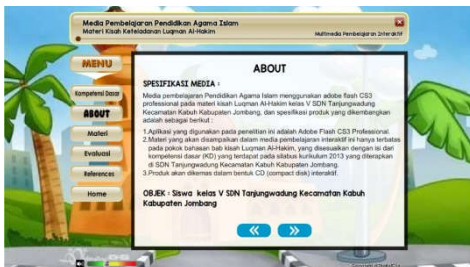
Gambar 2
Menu Kompetensi Dasar



Dalam menu Kompetensi Dasar yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini mengacu pada silabus dan kurikulum 2013 revisi 2018 yang terdapat pada lembaga pendidikan yang dijadikan subyek penelitian.

b. Menu About

Gambar 3 Menu About



Dalam menu about terdiri dari spesifikasi media, Objek media dan tujuan pembelajaran materi Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim.

c. Menu Materi

Gambar 4
Menu Video Pembelajaran



Dalam menu materi terdiri dari 2 sub bab materi yaitu materi biografi Luqman dan Nasihat Luqman yang ditunjukkan dalam video pembelajaran.

d. Menu evaluasi

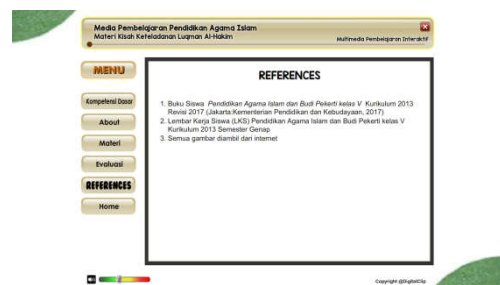
Gambar 5
Menu Evaluasi



Dalam menu evaluasi terdiri dari beberapa soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Bentuk soal dalam evaluasi adalah berbentuk pendeskripsian tentang kisah keteladanan Luqman Al-Hakim.

e. Menu References

Gambar 6
Menu References



Dalam menu references atau daftar pustaka pada media pembelajaran interaktif ini merupakan sumber acuan atau buku-buku penunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa kelas V untuk dijadikan sebagai bahan pembuatan media ajar interaktif.

4. Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3 professional* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji validasi dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi.

a. Validasi ahli media

Uji ahli media dilakukan oleh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH.A. Wahab Hasbullah yaitu Bapak Tholib Hariono, M.Kom. Hasil validasi dari validator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Skor Validator	Skor Maks	Presentase
1	Tampilan Umum	3	13	15	86,6 %
2	Tampilan Khusus	4	14	20	70 %
3	Penyajian Media	2	9	10	90 %
Jumlah		9	36	45	80 %

Berdasarkan tabel diatas uji ahli validasi ahli media diperoleh jumlah nilai rata-rata dengan presentase sebesar 80% masuk pada kategori layak digunakan.

b. Validasi ahli materi

Uji ahli materi dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam SDN Tanjungwadung yaitu Ibu Anik Shofiyah, S.Pd. Hasil validator ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Skor Validator	Skor Maks	Presentase
1	Kualitas Materi	5	24	25	90 %
2	Kualitas bahasa	3	15	15	100 %
3	Kualitas soal latihan	1	4	5	80 %
Jumlah		9	43	45	95,5 %

Berdasarkan tabel diatas uji validasi ahli materi diperoleh jumlah nilai rata-rata dengan presentase 95,5% masuk pada kategori sangat layak digunakan.

Efektifitas Produk Media Pembelajaran Interaktif

Perolehan nilai pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash cs3 professional* pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim kelas V ini, peneliti mendapatkan hasil uji lapangan di ukur berdasarkan tes pencapaian hasil belajar, setelah dianalisis dengan perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian efektivitas pada produk media pembelajaran interaktif ini dianalisis menggunakan uji T test, Uji T test ini digunakan

untuk menjawab sebuah hipotesis penelitian. Berikut ini nilai post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4 nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol

No Responden	\bar{X}_1	\bar{X}_2	
1	80	70	
2	90	75	
3	100	70	
4	80	80	
5	85	70	
6	100	75	
7	100	75	
8	90	70	
9	95	80	
10	80	75	
11	85	70	
Jumlah	985	810	
n_1	= 11	n_2	= 11
\bar{X}_1	= 89,5	\bar{X}_2	= 73,6
S_1	= 5,6	S_2	= 2,7
S_1^2	= 67,275	S_2^2	= 15,456

Data nilai Post Test kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya di analisis menggunakan uji t test, dengan taraf kesalahan 0,01. Berikut ini perhitungan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 T_{hitung} &= \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{89,5 - 73,6}{\sqrt{\frac{67,275}{11} + \frac{15,456}{11}}} \\
 &= \frac{15,9}{\sqrt{6,1 + 1,4}} \\
 &= \frac{15,9}{\sqrt{7,5}} \\
 &= \frac{15,9}{2,7} \\
 &= 5,888
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan t test diatas kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 1%. Maka dapat dilihat dalam tabel nilai t pada taraf signifikansi 1% yang berjumlah 2,845, dengan kemungkinan:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka terima H_0
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka tolak H_0

Berdasarkan perhitungan t test diatas, dapat diketahui bahwa t_{hitung} dengan jumlah 5,888 lebih besar dari t_{tabel} (2,845), sehingga H_1 diterima yakni “media pembelajaran PAI

berbasis *adobe flash cs3 professional* dapat meningkatkan pemahaman materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim kelas V SDN Tanjungwadung Kabuh Jombang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis *Adobe Flash CS3* didesain dalam satu tampilan yang mencakup secara menyeluruh sehingga lebih efisien. Rekonstruksi media ini terdapat 6 menu yaitu menu kompetensi Dasar, menu about, menu materi, menu evaluasi, menu references, dan menu home.
2. Berdasarkan analisis data, memberikan hasil bahwa H_1 diterima, yakni “media pembelajaran PAI berbasis *adobe flash cs3 professional* dapat meningkatkan pemahaman pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim Kelas V SDN Tanjungwadung Kabuh Jombang”, karena t_{hitung} sebesar 5,888 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,845.

Saran

1. Saran pemanfaatannya bagi pengguna, sebaiknya dalam pengembangan media ajar interaktif ini pengguna lebih memberikan stimulus terhadap media ini. Karena pada pengembangan ini telah melalui tahap uji coba akan tetapi masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan atau penyempurnaan dalam media ini dapat dilakukan revisi lanjut.
2. Saran untuk guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN Tanjungwadung, agar meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran
3. Saran selanjutnya yaitu kepada pengembangan produk lebih lanjut. Pengembangan media ajar interaktif lebih lanjut perlu dilakukan revisi

DAFTAR RUJUKAN

- Arif, Sadiman S. 2008. Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arshad, Azhar, Prof. Dr. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ashoumi, Hilyah dan Mochammad Syafiuddin Shobirin, “Penggunaan Google Classroom Pada Mata Kuliah PAI” dalam Jurnal JoEMS (Journal of Education and

Management Studies). Vol. 2 No. 4, 29-34, 2019.

- Duludulu, Ummysalam A.T.A. 2017. Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS. Yogyakarta: Deepublish
- MADCOMS. 2008. Adobe Flash CS3 Professional. Yogyakarta : Andi Offset.
- Priyono R., Ali. “Gaya Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri 16 Jombang”, dalam Jurnal JoEMS (Journal of Education and Management Studies). Vol. 1, no. 1, 21-26, 2018.
- Riyana, Cepy. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rudi, Susilana dan Cepi Riana. 2008. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sadirman Arief S. 2014. Media Pendidikan; pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanaky, Hujair AH, Dr.2013. Medi Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono, Prof. Dr. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, Prof.Dr. 2013. Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suleiman, Amir Hamzah. 2010. Media Audio-Visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan. Jakarta: PT Gramedia.
- Kustandi, Cecep dan Bambang sutjipta. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.