

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013

Nur Hamidi

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: nurhamidi@yahoo.com

DOI : 10.14421/jpai.2017.141-07

Abstract

This study aims to produce a media interactive learning of Islamic education based on Adobe Flash Professional CS6 to support the implementation of the 2013 curriculum. The development model used is an ADDIE model. There are four stages of ADDIE development procedures, through which namely Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluation. This Media Interactive Learning of Islamic Education was based on Adobe Flash Professional CS6 which was evaluated by a media expert, a material expert, an IT expert, 2 peer reviewers and 2 PAI teachers. Limited trial was conducted on 10 students of class X SMP 1 Prambanan Yogyakarta to determine their responses to the product of media interactive learning of Islamic education based on Adobe Flash Professional CS6. Instrument used was a questionnaire check list. Results of limited testing of student responses indicated that media interactive learning of Islamic education based on Adobe Flash Professional CS6 had Good quality (79.71%). It can be concluded that the media interactive learning based on Adobe Flash Professional CS6 fits as a source of learning Islamic education and it can be used in teaching Islamic education in relation to the implementation of the curriculum in 2013.

Keywords: *Android, Mobile, learning resources, curriculum*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis Adobe Flash Profesional CS6 untuk mendukung implementasi kurikulum 2013. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Empat tahapan pada prosedur pengembangan ADDIE yang dilalui yaitu *Analysis, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluation*. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas X SMP Negeri 1 Prambanan Yogyakarta untuk mengetahui tanggapan responden terhadap produk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis Adobe Flash Profesional CS6. Instrumen yang digunakan berupa angket check list. Hasil uji coba terbatas dari respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash profesional CS6* memiliki kualitas Baik (79,71%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash profesional CS6* layak digunakan sebagai sumber belajar Pendidikan Agama Islam dan dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam rangka implementasi kurikulum 2013.

Kata kunci: *Android, Mobile, sumber belajar, kurikulum*

Pendahuluan

Undang-Undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 pasal 3 telah memberikan landasan yuridis bahwa pendidikan nasional di Indonesia ditujukan untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Depdiknas, 2003) Untuk dapat menciptakan peserta didik yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan akhlak mulia diperlukan adanya penanaman nilai-nilai Islam dalam diri setiap peserta didik sehingga nilai-nilai Islam tersebut dapat mengkristal dalam diri mereka. Penanaman nilai-nilai Islam ini dapat dilakukan melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. (Yustiani, 2003) Pendidikan Agama Islam ini telah dipelajari peserta didik dimulai dari pendidikan dasar hingga di perguruan tinggi.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar, sistematis, berkelanjutan untuk mengembangkan potensi rasa

beragama yang memberi sifat ke-Islaman dan kecakapan (keterampilan) dalam beragama. Walaupun demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. (Yustiani, 2003) Fenomena umum yang dijumpai di sekolah menunjukkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam diterapkan didominasi oleh pembelajaran berparadigma *teacher centered* dan belum menerapkan pembelajaran yang berparadigma *student centered*. 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 mereka anggap penyampaian materi dilakukan secara monoton dan tidak mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka mengenai materi itu sendiri.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 68 tahun 2013 tentang kurikulum 2013 menginstruksikan bahwa guru harus memberi kesempatan siswa belajar seluas-luasnya dari berbagai sumber belajar yang ada. Siswa bisa menimba ilmu dari berbagai sumber yang ditemui. Bahan ajar yang di gunakan

tidak hanya memanfaatkan alat tunggal melainkan berbasis multimedia. Kegiatan belajar siswa dirubah dari pasif menuju ke aktif. Pola interaksi yang awalnya berlangsung secara satu arah yaitu dari guru ke siswa di rubah menjadi interaktif dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar. (Kemendikbud, 2013)

Di dalam proses belajar mengajar itu terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik merupakan pelaksana pendidikan yang memiliki peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Pendidik mempunyai posisi yang sangat penting dalam pendidikan yaitu sebagai fasilitator dan pembimbing, maka dari itu pendidik 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. Pe-

manfaat komputer sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi relevan karena media pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan dipelajari. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif mampu menyajikan materi dengan konsep multimedia interaktif (terdiri dari teks, suara, gambar, animasi, dan video). Penyajian materi semacam ini akan memberi gambaran secara nyata tentang materi atau konten dalam mempelajari

Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan program animasi 2D berbasis *vector* yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi multimedia. Di dalam pembuatan slide-slide presentasi tersebut bisa disisipkan gambar, *sound* maupun video. (Bambang Adriyanto, 2010)

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar dengan menyenangkan. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* merupakan media pembelajaran yang sangat potensial dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Namun kondisi riil yang dihadapi saat ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih sangat terbatas. Dari hasil *interview* dengan Guru SMP Negeri 1 Prambanan diketahui bahwa media yang digunakan baru sebatas power point, buku BSE, dan LKS MGMP. Guru belum banyak memanfaatkan media interaktif berbasis *Adobe Flash* dikarenakan terbatasnya kemampuan Guru dalam mengembangkan media interaktif berbasis *Adobe Flash*.

Dengan pemaparan fakta-fakta di atas maka perlu dikembangkan "Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan

Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013". Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model *ADDIE*. Multimedia pembelajaran interaktif tersebut diharapkan akan mampu mengatasi kesulitan peserta didik dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Islam.

Metodologi Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE*. Metode penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas produk, revisi produk, uji coba empiris produk, revisi produk, dan produksi masal. (Sugiyono, 2010) Dengan demikian, akan dihasilkan produk media pembelajaran interaktif Pendidikan

Agama Islam berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun langkah-langkah penyusunan prosedur ADDIE, sebagai berikut: 1) Tahap analisis (*Analysis*) meliputi: analisis kompetensi, analisis materi, analisis karakteristik siswa, dan analisis intruksional. Analisis Materi bersuci dari hadats kecil dan hadats besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam dan memahami ketentuan shalat berjamaah, shalat Jumat, dan shalat Jamak Qasar. Hasil penelitian yang diperoleh kemudian dijadikan sebagai bahan kajian (sumber belajar) yang ditindak lanjuti pada tahap *design*. 2) Tahap perencanaan (*Design*) meliputi: penyusunan kerangka struktur (*outline*), penentuan sistematika, dan perancangan alat evaluasi. 3) Tahap pengembangan dan produksi (*Development and Production*) meliputi: pra penulisan, penulisan draf, penyuntingan, dan revisi serta uji coba terbatas untuk memperoleh masukan dari pihak-pihak yang berkepentingan seperti ahli media

dan materi, *peer reviewer*, guru dan siswa.

4) Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan uji coba luas/empiris, produk benar-benar digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk mengetahui keefektifan dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang telah ditentukan. (Dewi Padmo, 2004)

Data, Instrumen, dan Teknik

Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitas produk adalah lembar angket berbentuk *check list* yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari *reviewer* yang meliputi *peer reviewer* dan guru. Aspek kriteria penilaian Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013, aspek kurikulum, aspek evaluasi belajar, aspek keterlaksanaan, aspek kualitas tampilan, aspek kebahasaan, dan aspek kejelasan kalimat.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menerapkan metode penelitian pengembangan

(*Research and Development/R&D*). (Sugiyono, 2010). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena tahapan-tahapan yang ada jelas dan memaparkan secara ringkas proses pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*. Tahapan-tahapan yang dilalui meliputi tahap *Analysis* yang mencakup analisis, karakter siswa, kurikulum, materi, bahan ajar, kegiatan pembelajaran. Tahap *design* yang mencakup *storyboard interface*. Tahap *develop* mencakup penilaian oleh dosen pembimbing, para ahli, *peer reviewer*, guru PAI dan uji coba terbatas secara kualitatif untuk melihat respon siswa terhadap produk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk digunakan siswa belajar mandiri dan mendukung implementasi kurikulum 2013. Hasil dari pengembangan media dikemas dalam bentuk *compact disc (CD/DVD)* dengan ekstensi file **.exe (executable)* yang selanjutnya digunakan untuk menjalankan media

interaktif pada laptop, PC, maupun tablet PC berbasis windows. Aplikasi media pembelajaran interaktif terdiri dari beberapa menu yang antara lain adalah: menu kurikulum, materi, evaluasi, animasi, video, dan bantuan. Masing-masing menu memiliki fungsi tersendiri untuk memberi kemudahan siswa belajar secara mandiri.

Menu materi berisi jabaran kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 beserta indikator-indikator yang harus dikuasai oleh siswa, menu ini juga memuat peta konsep materi untuk memberi gambaran *hierarki* materi pada aplikasi. Menu materi memuat jabaran materi mengenai Thoharoh dan Sholat yang tertuang dalam KD 3.8, KD 3.9. Menu evaluasi berisi soal-soal latihan untuk menguji pengetahuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tingkatan kedalaman soal mengacu pada taksonomi Bloom anderson dan krathwohl (2001) mencakup C1 hingga C5. Materi sholat dan thaharah disajikan dalam format teks, gambar, animasi dan audio sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Selain memuat materi pokok yang

tertuang dalam KI dan KD kurikulum 2013 juga memaparkan materi pengayaan untuk memperdalam pengetahuan siswa. Menu materi tersusun dalam bentuk hierarki untuk memudahkan siswa mencari dan mempelajari materi sesuai dengan urutan yang dikehendaki. Materi tersebut dapat dipelajari secara berulang sehingga siswa dapat menyesuaikan ritme dan tingkat pemahamannya. Media dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis adobe flash dapat digunakan sebagai media belajar mandiri siswa.



Gambar 1. Gambar *screenshot* aplikasi.

Prosedur pengembangan media pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash professional CS6* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisa), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (imple-

mentasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap *Implementation* (implementasi) tidak dilakukan oleh pengembang karena keterbatasan waktu dan biaya. Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk Mendukung Implemenasi Kurikulum 2013 adalah sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisa)

Tahap *Analysis* terdiri dari analisis karakter siswa, analisis kurikulum, bahan ajar, analisis materi, analisis kegiatan pembelajaran. Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kognitif siswa. Siswa kelas VII SMP memiliki usia sekitar 15 tahun. Menurut Piaget perkembangan kognitif anak usia tersebut berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini siswa telah mampu berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. (Huitt W & Hummel J, 2003) Tahap ini menjadi pertimbangan dalam penyusunan materi pelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi pelajaran yang akan dikembangkan pada media pembelajaran interaktif Pendidikan

Agama Islam berbasis *adobe flash professional CS6* karena ada kemungkinan tidak semua materi pelajaran cocok dikembangkan dengan media pembelajaran interaktif. Adapun hasil analisis kurikulum pada materi Thaharah dan Shalat mencakup: a) Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam. b) Memahami ketentuan shalat berjamaah. c) Mempraktikkan tata cara bersuci dari hadas besar. d) Mempraktikkan shalat berjamaah.

Analisis materi dilakukan agar materi yang disajikan dalam penelitian tidak ada yang terlewatkan dan dapat terlihat sistematis. Materi yang akan dikembangkan dalam media *interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis adobe flash professional CS6*. Dari analisis bahan ajar diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru saat mengajar adalah buku paket dan buku LKS. Terkadang menggunakan slide PPT namun setelah dianalisis slide PPT yang digunakan masih didominasi dengan teks. Gambar yang digunakan banyak yang pecah maupun blur. Tidak diselingi dengan video maupun animasi. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih bersifat

teacher center yaitu kegiatan pembelajaran berpusat pada guru. Siswa kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Banyak siswa yang mengantuk saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berbagai fakta yang diperoleh pada tahap analisis mengindikasikan perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih bersifat menarik. Membuat siswa lebih aktif belajar mandiri dan bersifat *student center*.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan *prototype* media *interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis adobe flash professional CS6*. Tahap *design* meliputi perancangan *storyboard interface* (antarmuka), kerangka materi yang akan ditampilkan, urutan materi, dan alat evaluasi. Desain media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* yang digunakan oleh pengembang pada produk merujuk pada kriteria media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* menurut Quesinberry (2011). Penerapan kriteria media pembelajaran interaktif Pendidikan

Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* Quesinberry dalam penelitian ini antara lain :

- a) *Design for the small screen*: dalam merancang media media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* pengembang selalu mempertimbangkan bahwa media akan dijalankan pada *layar* yang memiliki keterbatasan *hardware*. Mensiasati hal tersebut gambar-gambar yang digunakan pada media diolah terlebih dahulu menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 untuk menyesuaikan resolusi gambar dengan layar dan mengubah format gambar dengan format yang lebih efisien (*.GIF).
- b) *Keep it short*: setiap segmen materi dibuat ringkas agar selesai dibaca dalam 10-15 menit. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi siswa saat mempelajari materi. Evaluasi hanya ditampilkan 5 soal secara acak dari 15 soal yang disediakan untuk menghindari kejenuhan siswa.
- c) *Keep it simple*: supaya aplikasi intuitif dan mudah dioperasikan oleh siswa menu dan sub menu materi disusun secara *hierarki*. Pada setiap *screen* disediakan panel “kembali” dan “menu utama” untuk memudahkan siswa kembali ke langkah sebelumnya.
- d) *Talk to the hand*: aplikasi dirancang mudah dioperasikan dengan satu tangan. Hal ini diwujudkan dengan penempatan panel “kembali” dan “ke menu utama” yang berada di sisi bawah *screen*, sehingga jari siswa tidak terlalalu jauh menjangkau panel tersebut. Panel dibuat lebih lebar untuk memudahkan siswa ketika meng-klik panel tersebut.
- e) *Keep designs colorful but simple*: gambar, *header*, dan *background* dibuat sedemikian rupa agar tampilan media penuh warna tapi tetap sederhana. Hal ini dikarenakan penggunaan elemen warna yang terlalu kompleks akan membuat aplikasi terlalu berat ketika dijalankan. *Background* materi diberi warna putih kertas buram supaya mata siswa tidak cepat lelah ketika membaca materi.
- f) *Make it relevant*: media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*

dirancang untuk belajar mandiri siswa di luar jam pembelajaran formal.

g) *Make it ongoing and flexible*: pada aplikasi ditambahkan menu "info" yang berfungsi untuk memberi informasi pada siswa jika ada perkembangan terbaru dari aplikasi.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan penilaian desain oleh *reviewer* dan *peer reviewer*. Penilaian dilakukan oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli IT, 2 orang *peer reviewer* dan 2 orang guru PAI. *Reviewer* memiliki kompetensi dibidangnya masing-masing dan *peer reviewer* dipilih teman sejawat yang memenuhi kualifikasi yang ditetapkan oleh pengembang sehingga *reviewer* dan *peer reviewer* memenuhi syarat untuk menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* harus memiliki kualitas yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan dari segi kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum, penyajian materi, keterlaksanaan, eva-

luasi, kebahasaan, *interface* (antar muka), *reusable* (dimodifikasi ulang), *maintainable* (mudah dikelola), dan *compatibility* (kecocokan dengan *device*).

a. Ahli Media

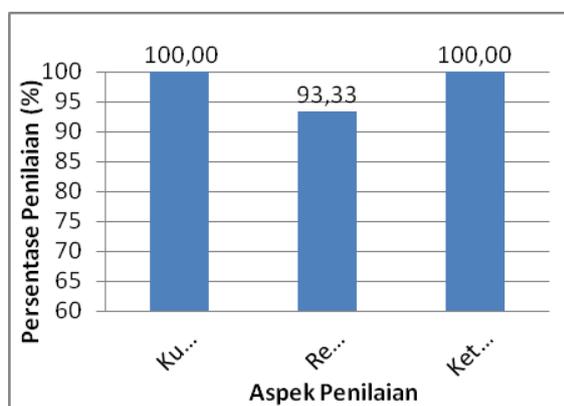
Ahli media memberi penilaian dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, dan keterlaksanaan. Selain melakukan penilaian ahli media banyak memberi masukan dan saran untuk meningkatkan kelayakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media ditampilkan pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian Media Pembelajaran Interaktif PAI Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* oleh Ahli Media pada Tiap-tiap Aspek

N o	Aspek	Persentas e Ideal (%)
1	Kualitas tampilan	100
2	Rekayasa perangkat lunak	93.33
3	Keterlaksanaan	100
Total		
Total persentase Ideal		98,46

Berdasarkan Tabel 1 di atas, penilaian keseluruhan aspek oleh ahli media dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, dan

keterlaksanaan diperoleh skor total 64,00 dengan persentase ideal 98,46%. Skor total X (64.00) terletak pada rentang skor $X > 52,00$ termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Demikian juga nilai persentase ideal seluruh aspek berdasarkan kategori persentase ideal sebesar 98,46% termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Grafik persentase tiap-tiap aspek hasil penilaian ahli media disajikan pada Gambar 2 di bawah ini :



Gambar 2. Grafik hasil penilaian ahli media pada setiap aspek

Dari Gambar 2 di atas dapat dilihat bahwa aspek kualitas tampilan dan aspek keterlaksanaan mendapat nilai persentase maksimal yaitu 100%. Sedangkan aspek rekayasa perangkat lunak mendapat nilai persentase sebesar 93,33%. Selain memberi penilaian ahli media juga memberi saran dan masukan untuk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama

Islam berbasis *adobe flash professional CS6* ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Saran atau Masukan dari Ahli Media

No	Masukan	Tindak Lanjut
1	Perlu dibuatkan buku panduan penggunaan aplikasi	Telah dibuatkan buku panduan aplikasi baik dalam bentuk <i>hard</i> atau <i>soft</i>
2	Buku panduan sebaiknya dilengkapi dengan kata pengantar, daftar isi, biografi penulis, dll	Telah ditambahkan kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, dan biografi penulis.
3	Dicantumkan programnya apa saja disertai spesifikasinya	Program dan spesifikasi pembuat aplikasi sudah dicantumkan.
4	Soal evaluasi lebih bagus kalau ditambah dengan soal evaluasi terstruktur, atau mungkin dituangkan dalam bentuk game contohnya puzzle.	Belum diambil tindakan, karena keterbatasan waktu dan kemampuan pengembang.

Dari semua masukan yang diberikan oleh ahli media, terdapat beberapa masukan yang tidak dapat ditindaklanjuti yaitu untuk menambah-

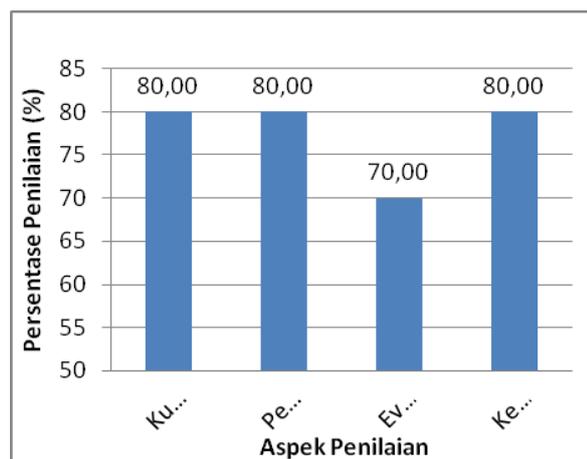
kan evaluasi terstruktur atau evaluasi dalam bentuk *game* dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan pengembangan.

b. Ahli Materi

Ahli materi memberi penilaian dari aspek kurikulum, penyajian materi, evaluasi, dan kebahasaan. Adapun hasil penilaian dari ahli materi ditampilkan dalam Tabel 3 dan Gambar 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Penilaian Media oleh Ahli Materi pada Tiap-tiap Aspek

No	Aspek	Persentase Ideal (%)
1	Kurikulum	80
2	Penyajian Materi	80
3	Evaluasi	70
4	Kebahasaan	80
Total		
Total persentase ideal		78,46



Gambar 3. Grafik hasil penilaian ahli materi pada setiap aspek

Dari Gambar 3 di atas dapat dilihat bahwa nilai persentase untuk aspek kurikulum, penyajian materi, dan kebahasaan sebesar 80%, Sedangkan aspek evaluasi mendapat nilai persentase sebesar 70%. Penilaian keseluruhan aspek oleh ahli materi dilihat dari aspek kurikulum, penyajian materi, evaluasi dan kebahasaan diperoleh skor 51,00 dengan persentase ideal 78,46%. Skor total X (51,00) terletak pada rentang $43,33 < X \leq 52$ termasuk dalam kategori Baik (B). Demikian juga nilai persentase ideal sebesar 78,46 termasuk dalam kategori Baik (B). Adapun saran dan masukan yang diperoleh dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Saran atau Masukan dari Ahli Materi

No	Saran atau masukan	Tindakan
1	Pemaparan materi sholat dan taharah perlu disertakan dalih-dalih yang mendukung	Telah ditambahkan dalil-dalil baik dari Al-Qur'an dan Al-Hadis
2	Hilangkan pengulangan materi yang sama pada sub bab berbeda	Telah dihilangkan pengulangan materi yang sama pada sub bab berbeda.

3	Efektifkan kalimatagar mudah difahami	Kalimat sudah diperbaiki
4	Konsistenkan penggunaan istilah	Sudah diperbaiki
5	Latihan soal yang diberikan diperbanyak	Latihan soal telah ditambah

6	<i>Maintainable</i>	100
7	<i>Compatibility</i>	100
Total		
Total persentase ideal		88,89

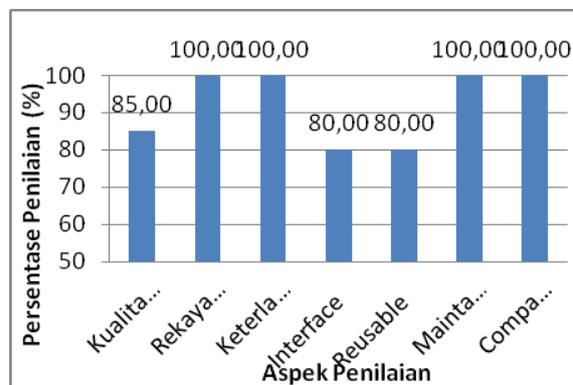
Dari semua masukan ada masukan telah diambil tindakan terkait penambahan jumlah latihan soal latihan pada media.

c. Ahli Information Technology (IT)

Ahli IT menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibility*. Hasil penilaian oleh ahli IT disajikan pada Tabel 5 dan Gambar 4 sebagai berikut :

Tabel 5. Penilaian media oleh Ahli IT pada Tiap-tiap Aspek

N	Aspek	Persentase Ideal (%)
1	Kualitas tampilan	85
2	Rekayasa perangkat lunak	100
3	Keterlaksanaan	100
4	<i>Interface</i>	80
5	<i>Reusable</i>	80



Gambar 4. Grafik Hasil Penilaian Ahli IT pada Setiap Aspek

Dari Gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa aspek rekayasa perangkat lunak, aspek keterlaksanaan, *maintainable*, dan *compatibility* mendapat nilai persentase maksimal yaitu 100%. Aspek kualitas tampilan mendapat nilai 85%. Aspek *interface* dan *reusable* masing-masing mendapat nilai persentase 80%. Penilaian keseluruhan aspek yang dilakukan oleh ahli IT dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibility* diperoleh skor total 80 dengan persentase ideal sebesar 88,89%. Skor X (80) terletak pada rentang $X > 72$ dengan kategori Sangat Baik (SB). Demikian juga nilai persentase ideal

sebesar 88,89% termasuk dalam kategori Sangat Baik (B). Adapun saran dan masukan dari ahli IT ditampilkan dalam Tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6. Saran atau Masukan dari Ahli IT

No	Saran atau masukan	Tindakan
1	Gambar yang digunakan pada media perlu dicompres agar memori menjadi kecil dan loading tidak terlalu berat	Gambar telah di kompres agar memakan memori yang lebih ringkas dan loading menjadi lebih ringan.

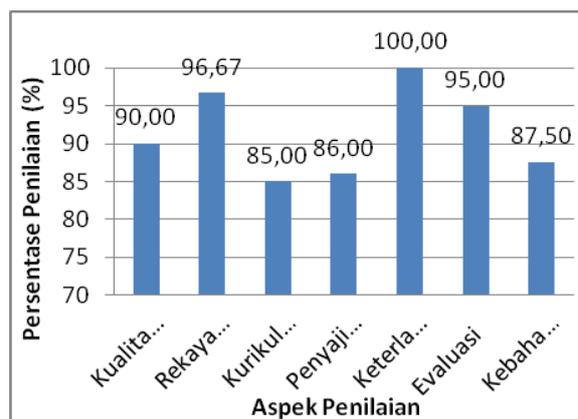
d. *Peer reviewer*

Peer reviewer menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum, penyajian materi, keterlaksanaan, dan evaluasi. *Peer reviewer* telah memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh pengembang sehingga dianggap memiliki kompetensi untuk melakukan *review* media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*. Berikut disajikan hasil penilaian media pembelajaran interaktif Pendidikan

Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* oleh *peer reviewer*.

Tabel 7. Penilaian media oleh *Peer Reviewer*

No	Aspek	Persentase Ideal (%)
1	Kualitas tampilan	90
2	Rekayasa perangkat lunak	96,67
3	Kurikulum	85
4	Penyajian materi	86
5	Keterlaksanaan	100
6	Evaluasi	95
7	Kebahasaan	87,5
Total		
Total persentase ideal		90,38



Gambar 5. Grafik Hasil Penilaian *Peer Reviewer* pada Setiap Aspek

Gambar 5 di atas menunjukkan bahwa aspek keterlaksanaan memperoleh persentase tertinggi yaitu 100%. Sedangkan aspek kurikulum memperoleh persentase terendah yaitu 85%. Penilaian keseluruhan aspek oleh *peer reviewer*

dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, dan kebahasaan didapatkan skor total 117,5 dengan persentase ideal 90,38%. Skor X (117,5) terletak pada rentang $X > 104$ termasuk dalam kategori Sangat Baik (B). Demikian juga persentase ideal 90,38% termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB).

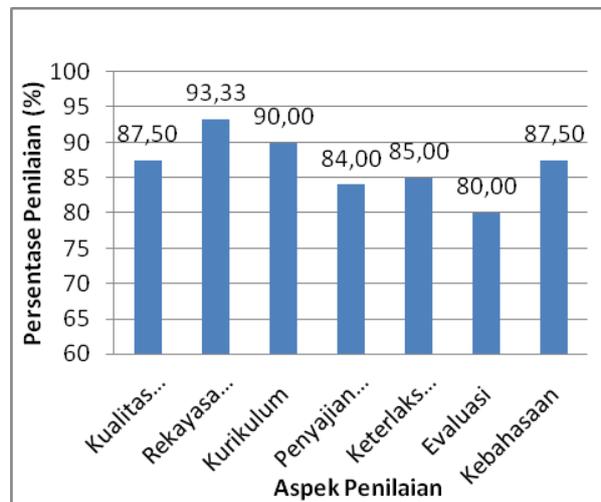
e. Guru PAI

Guru PAI menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, dan kebahasaan dengan hasil yang disajikan pada Tabel 8 dan Gambar 6.

Tabel 8. Penilaian media oleh guru PAI pada Tiap-tiap Aspek

No	Aspek	Persentase Ideal (%)
1	Kualitas tampilan	87,50
2	Rekayasa perangkat lunak	93,33
3	Kurikulum	90
4	Penyajian materi	84
5	Keterlaksanaan	85
6	Evaluasi	80
7	Kebahasaan	87,50

Total	
Total persentase ideal	86,92



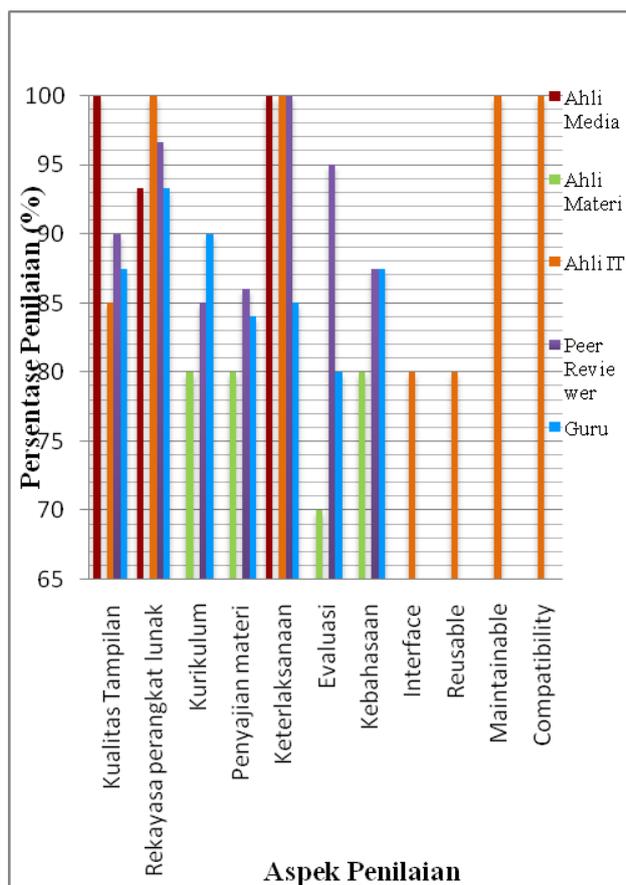
Gambar 6. Grafik Hasil Penilaian Guru PAI pada Setiap Aspek

Berdasarkan Gambar 6 di atas diketahui aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai persentase ideal tertinggi yaitu 93,33%, sedangkan aspek evaluasi diperoleh nilai persentase terendah yaitu sebesar 80%. Penilaian keseluruhan aspek yang dilakukan oleh guru PAI dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, dan kebahasaan didapatkan skor total 113 dengan persentase ideal 86,92%. Skor X (113) terletak pada rentang $X > 104$ termasuk dalam kategori Sangat Baik (B). Demikian

juga persentase ideal 86,92% termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB).

f. Perbandingan Penilaian Seluruh Reviewer pada Setiap Aspek

Grafik perbandingan hasil penilaian seluruh *reviewer* pada setiap aspek disajikan pada Gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7. Grafik Perbandingan Hasil Penilaian

Gambar 7 di atas menunjukkan hasil penilaian terendah pada aspek evaluasi oleh ahli materi yaitu sebesar 70% dan termasuk dalam kategori Baik (B)

sedangkan hasil penilaian tertinggi pada aspek kualitas tampilan dan keterlaksanaan oleh ahli media, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, *maintainable*, dan *compatibility* oleh ahli IT, dan keterlaksanaan oleh *peer reviewer* dengan nilai persentase masing-masing 100% dengan kategori Sangat Baik (SB).

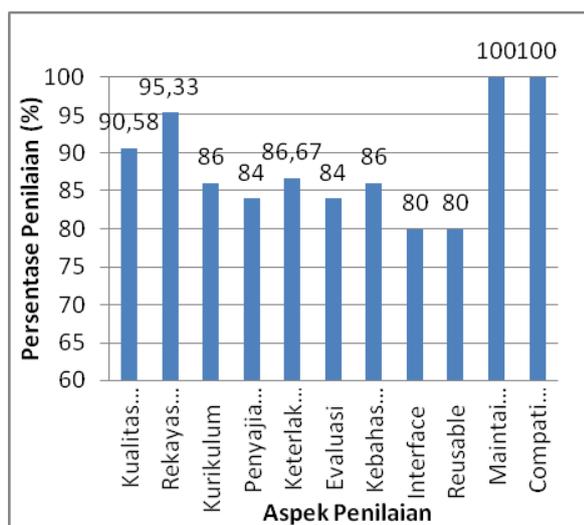
g. Penilaian Seluruh Reviewer pada Setiap Aspek

Penilaian keseluruhan aspek media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli IT, 2 *peer reviewer*, dan 2 guru PAI dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, kebahasaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibility* disajikan pada Tabel 9 dan Gambar 8 sebagai berikut :

Tabel 9. Kualitas media oleh Ahli Media, Ahli Materi, Ahli IT, *Peer Reviewer*, dan Guru PAI

No	Aspek	Persentase Ideal
----	-------	------------------

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Kualitas Tampilan	90,58%
2	Rekayasa perangkat lunak	95,33%
3	Kurikulum	86%
4	Penyajian materi	84%
5	Keterlaksanaan	86,67%
6	Evaluasi	84%
7	Kebahasaan	86%
8	Interface	80%
9	Reusable	80%
10	Maintainable	100%
11	Compatibility	100%
Total		
Total persentase ideal		87,78%



Gambar 8. Grafik Hasil Penilaian Seluruh Reviewer pada Setiap Aspek

Gambar 8 di atas menunjukkan hasil penilaian seluruh *reviewer* terendah pada aspek *interface* dan *reusable* dengan masing masing perolehan persentase ideal 80% dan termasuk dalam kategori

Baik (B), sedangkan penilaian tertinggi pada aspek *maintainable* dan *compatibility* dengan perolehan persentase ideal 100%. Hasil penilaian seluruh *reviewer* dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, kebahasaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibiliti* diperoleh skor total 162,40 dengan persentase ideal 87,78%. Skor X (162,40) terletak pada rentang $X > 148$ termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Demikian juga nilai persentase ideal 87,78% termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* untuk mendukung implemenasi kurikulum 2013 termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

h. Tanggapan Siswa

Siswa diberi kesempatan mengisi angket tanggapan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*. Tanggapan siswa meliputi beberapa aspek yaitu aspek minat terhadap media,

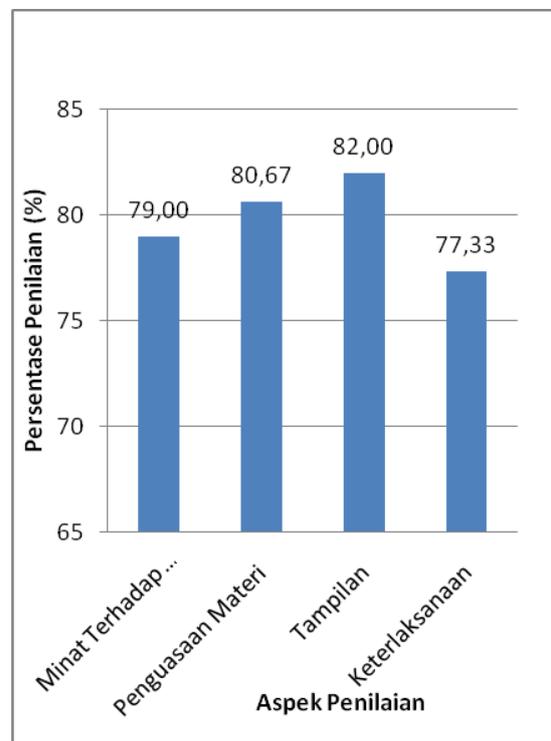
aspek penguasaan materi, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan. Uji coba dilakukan untuk melihat tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*. Angket tanggapan siswa menggunakan kategori kriteria kualitas Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pemaknaan hasil analisis data siswa jika termasuk dalam kategori Sangat Setuju (SS), maka kualitas media dinyatakan Sangat Baik, Sedangkan jika termasuk dalam kategori Setuju (S), maka kualitas media dinyatakan Baik (B) dan seterusnya.

Hasil tanggapan siswa secara keseluruhan terhadap media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6* yang dilakukan oleh 10 orang siswa kelas VII SMP Negeri 1 Prambanan Yogyakarta disajikan pada Tabel 10 dan Gambar 9 sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil Tanggapan Siswa Kelas VII

No Aspek	Persentase Ideal
1 Minat Terhadap Media	79%
2 Penguasaan Materi	80,67%
3 Tampilan	81,5%

4 Keterlaksanaan	78%
Total	
Total persentase ideal 79,86%	



Gambar 9. Grafik Hasil Tanggapan Siswa Pada Setiap Aspek

Dari Gambar 9 di atas dapat diketahui hasil tertinggi diperoleh pada aspek tampilan dengan persentase ideal 82% dan tergolong dalam kategori Sangat Baik (SB), sedangkan penilaian terendah diperoleh pada aspek keterlaksanaan dengan persentase ideal 77,33% dan tergolong dalam kategori Baik (B). Jumlah skor keseluruhan aspek media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*

yang dilakukan oleh 10 siswa SMP Negeri 1 Prambanan Yogyakarta dilihat dari aspek minat terhadap media, aspek penguasaan materi, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan adalah 55,9 dengan persentase ideal 79,86%. Skor X (55,9) terletak pada rentang $46,67 < X \leq 56$ termasuk dalam kategori Baik (B). Demikian juga persentase ideal 79,86% termasuk dalam kategori Baik (B).

Berdasarkan hasil keseluruhan, kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik. Kriteria ini didasarkan pada hasil penilaian *reviewer* yaitu 87,78% yang berarti Sangat Baik (SB) dan hasil yang diperoleh berdasarkan tanggapan siswa yaitu 79,71% yang berarti Baik (B). Media pembelajaran yang baik menurut menurut Mulyanta dan Leong (2009: 3-4) idealnya memenuhi 4 kriteria yaitu kesesuaian (relevansi), kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara umum media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *adobe flash profesional CS6*

telah memenuhi kriteria tersebut sehingga Media pembelajaran interaktif yang baik dan produk yang telah dikembangkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP.

Pengaplikasiannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, menurut Zulkipli (2011: 15) kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* bisa digunakan sebagai tambahan (*suplemen*), pelengkap (*komplemen*) atau pengganti (*substitusi*) dari media pembelajaran lain yang sudah ada. Dengan mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran diharapkan kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* bisa memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal.

Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* ini memiliki kelebihan, adapun kelebihan tersebut antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* bisa dijalankan menggunakan *laptop*

maupun komputer sehingga siswa bisa belajar tanpa harus terikat waktu dan tempat tanpa harus terpaku dengan fasilitas komputer laboratorium.

2. Materi dilengkapi dengan gambar, animasi dan video sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep.
3. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* memiliki tampilan *background, header, icon* dan panel yang menarik.
4. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media sehingga memberi kemudahan saat siswa belajar dengan media.
5. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* berjalan pada mode *offline* sehingga siswa tidak tergantung dengan ketersediaan jaringan internet saat mengakses materi.

Selain memiliki kelebihan, Media pembelajaran interaktif Pendidikan

Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* juga memiliki keterbatasan di antaranya adalah materi pada media belum mendukung proses *update* secara otomatis dari server pengembang.

Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* untuk mendukung implemenasi kurikulum 2013 dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan yang dilalui adalah *Analysis, Design, Develop* sehingga diperoleh produk akhir Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* untuk Mendukung Implemenasi Kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* berdasarkan penilaian

keseluruhan *reviewer* dan *peer reviewer* memperoleh kualitas Sangat Baik (87,78%). Demikian pula hasil tanggapan siswa menunjukkan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* memiliki kualitas Baik (79,71%). Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013 layak digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas VII SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, Dede (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* Pada Mata Pelajaran IPATerpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumijawa. *Skripsi*. UNES: Semarang.
- Davies, T. (2000). Confidence! Its role in the creative teaching and learning of design and technology. *Journal of Technology Education*. 12. Diakses tanggal 30 oktober 2008, dari <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JTE/v12n1/davies.html>.
- Dewi Padmo, P. dan Sadjadi Ida, M (2004). *Peningkatan Kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Ekawati, Dian (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia pada Mata Pelajaran Materi Pokok Ikatan Kimia untuk SMA/MA Kelas X Semester Gasal*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Erma, Novitasari (2003). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Surakarta: UNS.
- Ginanjar, Anton (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*. Surakarta: UNS.
- Huitt, W., & Hummel, J. (2003). Piaget Theory of Cognitive Development. *Educational Psychology Interactive*. Valdosta: Valdosta State University.
- Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan *Adobe Flash CS4* pada Materi Kesebangunan di SMP/MTs Kelas IX
- Norlatifah, Asy'ari (2015). Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan *Adobe Flash CS4* pada Materi Kesebangunan di SMP/MTs Kelas IX. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga

- Nufi Diana Lestari. 2009. Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Pasirian. UIN Malang : Malang
- Ramansyah, Wanda. 2014. Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs3* pada Kelas 1 Sdn Bancaran 3 Bangkalan.
- Republik Indonesia. 2013. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaa No 68 tahun 2013 tentang kurikulum 2013. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang* Sisdiknas No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.