

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA ADOBE FLASH
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS KONTEKSTUAL
KELAS X DI SMKN 1 PENGASIH KULON PROGO**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun Oleh:

WIDYA FARIDHATUL JANNAH

NIM: 14410075

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2019

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Faridhatul Jannah

NIM : 14410075

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesajaranaannya.

Yogyakarta, 12 Desember 2018
Yang menyatakan



Widya Faridhatul Jannah
NIM : 14410075

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Faridhatul Jannah
NIM : 14410075
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqasyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika di kemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 12 Desember 2018
Yang menyatakan,



Widya Faridhatul Jannah
NIM. 14410075



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

FM-UINSK-BM-05-03/RO

Hal : Skripsi Sdri. Widya Faridhatul Jannah
Lamp. : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Widya Faridhatul Jannah

NIM : 14410075

Judul Skripsi : **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Adobe Flash Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontekstual Kelas X di SMKN 1 Pengasih Kulon Progo**

sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami mengucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Desember 2018
Pembimbing

Drs. Moch Fuad, M.Pd
19570626 198803 1 033



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : B-019/Un.02/DT/PP.05.3/2/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *ADOBE FLASH* PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS KONTEKSTUAL KELAS X DI SMKN 1 PENGASIH KULON PROGO

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Widya Faridhatul Jannah

NIM : 14410075

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Selasa tanggal 29 Januari 2019

Nilai Munaqasyah : A

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

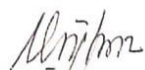
Ketua Sidang


Drs. Moch. Fuad, M.Pd.
NIP. 19570626 198803 1 003

Penguji I


Drs. H. Sarjono, M.Si.
NIP. 19560819 198103 1 004

Penguji II


Drs. Nur Munajat, M.Si.
NIP. 19680110 199903 1 002

Yogyakarta, 22 FEB 2019

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga




Dr. Ahmad Afifi, M.Ag.
NIP. 19661121 199203 1 002

HALAMAN MOTTO

رَبَّنَا وَابْعَثْ فِيهِمْ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِكَ وَيُعَلِّمُهُمُ
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ إِنَّكَ أَنْتَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

“Ya Tuhan kami, utuslah di tengah mereka seorang rasul dari kalangan mereka sendiri yang akan membacakan kepada mereka ayat-ayat-Mu dan mengajarkan kitab dan hikmah kepada mereka dan menyucikan mereka. Sungguh, Engkaulah yang Mahaperkasa dan Mahabijaksana.”

(Q.S Al-Baqoroh: 129)¹

¹Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, Penerjemah/Penafsiran Al-Qur'an Lajnah Pentashihan Mushaf AlQur'an, hal 20.

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Saya Persembahkan Kepada:

Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga Yogyakarta



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ، نَحْمَدُهُ، وَنَسْتَعِينُهُ، وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ
أَنْفُسِنَا، وَسَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا. مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ، وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا
هَادِيَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ
مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ.

Puji dan syukur tidak lupa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kenikmatan serta kasih sayang-Nya kepada kita semua. Şalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin selesai dengan baik tanpa mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, arahan, motivasi, petunjuk, kritik, dan saran. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan termikasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Much Fuad, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi
4. Bapak Dr. Usman, SS, M.Ag. selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Kepala Sekolah, segenap Guru, Karyawan, dan Siswa-Siswi SMKN 1 Pengasih
yang telah membantu proses penelitian. Terutama Bapak Asrohman, S.Ag selaku
ahli materi dan Bapak Hendri Ari Kus Indriastoro, S.T, M.Pd selaku ahli media
dalam pembuatan Multimedia Pembelajaran PAI ini.
7. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikando'a, kasih sayang, semangat,
dukungan dan motivasi yang tak terhingga mulai dari awal hingga akhir. Bapak
Kuwadiyono, Ibu Wiwik Yuniarti, Simbok Jumirah, Bapak Kemis dan Adik

Reyhan Kukuh Dwi Pangestu, Suamiku Mas Suyoto, yang selalu mendorongku untuk semangat menyelesaikan skripsi ini. Mas Ipam, dan Mas Yulhan yang selalu membantu saya mencari bahan untuk Multimedia Pembelajaran PAI ini. saya mengucapkan terimakasih tak terhingga, semoga Allah SWT memberikan pahala dan barokah-Nya.

8. Keluarga besar PAI B angkatan 2014, terutama Vinda Nastaina U, Binti Shifa'ul F.O, Devi Aryani S, Zakka Reynaldi, kelompok KKN di Dusun Sangkreng, Hargorejo, Kokap, PPL Integratif di SMAN 1 Muhammadiyah Bantul yang telah kebersamai penulis dalam melukiskan kisah indah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Banyaknya pengalaman di lapangan bersama kalian membuat banyak pembelajaran yang dapat saya ambil. Semoga ukhuwah yang sudah terjalin indah ini tetap erat dan diberkahi oleh Allah SWT.
9. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya. Aamiin.

Yogyakarta, 12 Desember 2018

Penyusun

Widya Faridhatul Jannah

NIM. 14410075

ABSTRAK

WIDYA FARIDHATUL JANNAH.*Pengembangan Multimedia Adobe Flash PAI Berbasis Kontekstual Kelas X di SMKN 1 Pengasih Kulon Progo.***Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019.**

Tujuan penelitian ini (1) Mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik di SMKN 1 Pengasih. (2) Mengetahui pengembangan kontekstual yang diterapkan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam pada multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*), dengan mengambil latar belakang SMKN 1 Pengasih. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D (*four D model*) yang dikemukakan Thiagarajan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara data validasi ahli, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Sedangkan teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan : (1) Pengembangan multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik di SMKN 1 Pengasih adalah sebagai berikut: (a) Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Adobe Flash PAI berbasis Kontekstual di SMKN 1 Pengasih dimulai dengan melakukan analisis pengembangana multimedia pembelajaran yang terdiri dari, analisis pengembangan dan pengembangan produk. Analisi pengembangan meliputi analisis awal-akhir dan analisis konsep dan tugas. Sedangkan pengembangan produk meliputi pengembangan dari segi materi dan multimedia. Multimedia pembelajarab PAI berdasarkan uji kelayakan produk oleh ahli materi dengan skor 4,65 (kategori sangat baik), ahli media dengan skor 4,58 (kategori sangat baik), uji coba terbatas dengan skor 3,2 (kategori cukup baik), dan uji coba lapangan dengan skor 3,75 (kategori baik). (b) Produk multimedia pembelajaran PAI sebelum disebarluarskan, diuji kelayakannya terlebih dahulu. Produk di uji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, kemudian melakukan uji coba terbatas hingga uji coba lapangan. Masing-masing terdapat kritik dan saran yang nantinya dijadikan bahan revisi oleh peneliti. (2)

Pengembangan kontekstual yang diterapkan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam pada multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual diterapkan oleh guru mata pelajaran di setiap tahapan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahapan mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti hingga kegiatan akhir diterapkan pengembangan kontekstual sesuai dengan langkah kontekstual yang dipadukan dengan multimedia pembelajaran PAI yang dikembangkan oleh peneliti seperti, keterkaitan relevansi, pengalaman langsung, aplikasi, kerja sama.

Kata Kunci: Multimedia Adobe Flash, Pendidikan Agama Islam, Pendekatan Kontekstual



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada

Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Tsa'	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	K	Kha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zain	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	sy	sy
ص	Sad	ṣ	Es (Dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Qi
ف	Fa'	F	El
ق	Qaf	Q	En
ك	Kaf	K	We
ل	Lam	L	Ha
م	Mim	M	Apostrop
ن	Nun	N	Ye
و	Wawu	W	We
هـ	Ha'	H	He

ي	Ya'	y	Ye
---	-----	---	----

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta' Marbutah

Semua *ta' marbutah* ditulis dengan *h*, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti *shalat*, *zakat*, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	ditulis	<i>ḥikmah</i>
علة	ditulis	<i>'illah</i>
كرامة الأولياء	ditulis	<i>karamah al-auliya'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

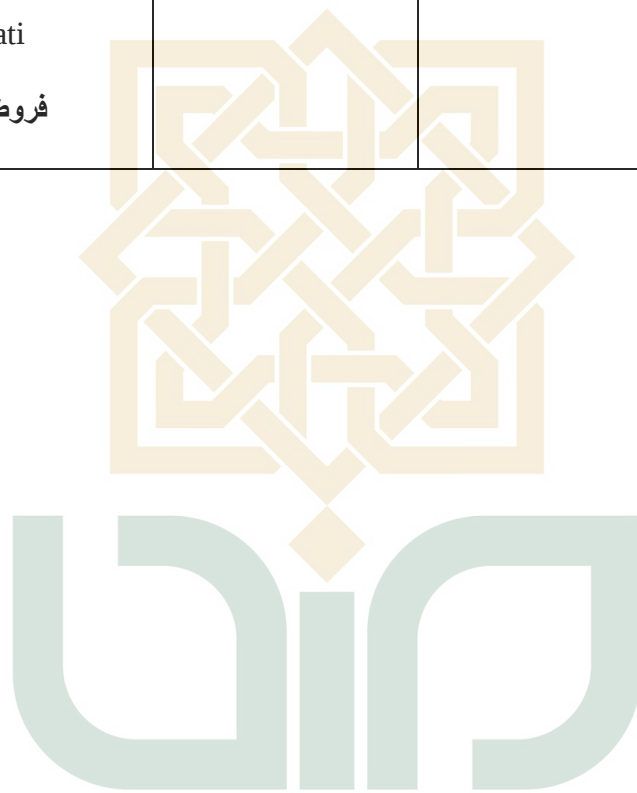
-----◌َ-----	Fathah	ditulis	<i>a</i>
-----◌ِ-----	Kasrah	ditulis	<i>i</i>
-----◌ُ-----	Dammah	ditulis	<i>u</i>

فَعَلَ	Fathah	ditulis	<i>fa'ala</i>
ذُكِرَ	Kasrah	ditulis	<i>zūkira</i>
يَذْهَبُ	Dammah	ditulis	<i>yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. Fathah + alif	ditulis	<i>a</i>
------------------	---------	----------

جاهلية	ditulis	<i>jahiliyyah</i>
2. Fathah + ya' mati	ditulis	<i>a</i>
تنسى	ditulis	<i>tansa</i>
3. Kasrah + ya' mati	ditulis	<i>i</i>
كريم	ditulis	<i>karim</i>
4. Dammah + wawu mati	ditulis	<i>u</i>
فروض	ditulis	<i>furuḍ</i>



Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati	ditulis	<i>ai</i>
بينكم	ditulis	<i>bainakum</i>
2. Fathah + wawu mati	ditulis	<i>au</i>
قول	ditulis	<i>qaul</i>

F. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	ditulis	<i>a'antum</i>
أُذَّتْ	ditulis	<i>u'iddat</i>
لَنْشَكْرْتُمْ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

G. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* maka ditulis dengan menggunakan huruf awal “al”

الْقُرْآن	ditulis	<i>al-Qur'an</i>
الْقِيَّاس	ditulis	<i>al-Qiyas</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis sesuai dengan huruf pertama *Syamsiyyah* tersebut

السَّمَاء	ditulis	<i>as-Sama'</i>
الشَّمْس	ditulis	<i>asy-Syams</i>

H. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذوالفروض	ditulis	<i>zawi al-furud</i>
أهل السَّنة	ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>



Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	i
Surat keaslian	ii
Surat pernyataan berjilbab.....	iii
Surat Persetujuan Pembimbing	iv
Pengesahan.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Landasan Teori.....	9
F. Metode Penelitian.....	21
G. Teknik Pengumpulan Data	26
H. Teknik Analisis Data.....	27
I. Sistematika Pembahasan	28
BAB II.....	29
GAMBARAN UMUM SMKN 1 PENGASIH	29
A. Letak dan Keadaan Geografis	29
B. Sejarah dan Proses Perkembangannya	29
C. Struktur Organisasi.....	31

D. Keadaan Guru dan Karyawan	32
E. Keadaan Peserta Didik	39
F. Keadaan Sarana Prasarana	39
BAB III.....	40
MULTIMEDIA <i>ADOBE FLASH</i> BERBASIS KONTEKSTUAL.....	40
A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran	40
BAB IV	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran-Saran	88
C. Kata Penutup	89
DAFTAR PUSTAKA	90
Lampiran-Lampiran	93
Lampiran-Lampiran	195
CURRICULUM VITAE	298

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Pedoman Konvensi Data kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 5
Tabel 2	: Daftar Guru di SMKN 1 Pengasih
Tabel 3	: Data Penilaian Kualitas Produk oleh Ahli Materi
Tabel 4	: Presentase Penilaian Kualitas Produk oleh Ahli Materi
Tabel 5	: Data Revisi Produk dari Ahli Materi
Tabel 6	: Data Penilaian Kualitas Produk oleh Ahli Media
Tabel 7	: Presentase penilaian kualitas prosuk oleh ahli media
Tabel 8	: Data Revisi Produk dari Ahli Media
Tabel 9	: Data Penilaian Kualitas Produk oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas
Tabel 10	: Data Penilaian Kualitas Produk oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 : Pengembangan model 4-D (*four D Mode*)
- Gambar 2 : *Tittle Page*/ Halaman Judul
- Gambar 3 : *Home*/ Tampilan Halaman Utama
- Gambar 4 : Tampilan Halamab Pendahuluan
- Gambar 5 : Tampilan Halaman Materi
- Gambar 6 : Tampilan Halaman Soal
- Gambar 7 : Tampilan Halaman Profil
- Gambar 8 : Diagram Perolehan Skor Penelitian Ahli Materi
- Gambar 9 : Diagram Perolehan Skor Penelitian Ahli Medis
- Gambar 10: Diagram Presentase Penilaian Kualitas Produk oleh Ahli Materi
- Gambar 11:Diagram Presentase Penilaian Produk oleh Ahli Media
- Gambar 12: Tampilan Butir Soal No 15 Sebelum Direvisi
- Gambar13:Tampilan Butir Soal No 15 Setelah Direvisi
- Gambar 14: Tampilan Butir Soal No 19 Sebelum Direvisi
- Gambar 15: Tampilan Butir Soal No 19 Setelah Direvisi
- Gambar 16: Tampilan Butir Soal No 20 Sebelum Direvisi
- Gambar 17: Tampilan Butir Soal No 20 Setelah Direvisi
- Gambar 18: Tampilan Butir Soal No 21 Sebelum Direvisi
- Gambar 19: Tampilan Butir Soal No 21 Setelah Direvisi
- Gambar 20: Tampilan Sub Menanya Sebelum Direvisi
- Gambar 21: Tampilan Sub Menanya Setelah Direvisi
- Gambar 22: Tampilan Sub Mengamati Sebelum Direvisi
- Gambar 23: Tampilan Sub Mengamati Setelah Direvisi

Gambar 24: Tampilan Sub *Help* Sebelum Direvisi

Gambar 25: Tampilan Sub *Help* Setelah Direvisi

Gambar 26: Tampilan Sub Soal, Butir Soal No 23 Sebelum Direvisi

Gambar 27: Tampilan Sub Soal, Butir Soal No 23 Setelah Direvisi

Gambar 28: Tampilan Sub Soal, Butir Soal No 26 Sebelum Direvisi

Gambar 29: Tampilan Sub Soal, Butir Soal No 26 Setelah Direvisi



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Instrumen Analisis Kebutuhan untuk guru
Lampiran 2	: Instrumen Analisis Kebutuhan untuk Peserta Didik
Lampiran 3	: Silabus
Lampiran 4	: RPP
Lampiran 5	: FlowChart
Lampiran 6	: Storyboard
Lampiran 7	: Instrumen Kelayakan Kualitas Produk Pengembangan Multimedia Adobe Flash PAI Lebar Evaluasi Ahli Materi
Lampiran 8	: Instrumen Kelayakan Kualitas Produk Pengembangan Multimedia Adobe Flash PAI Lebar Evaluasi Ahli Media
Lampiran 9	: Instrumen Kelayakan Kualitas Produk Pengembangan Multimedia Adobe Flash PAI Lebar Evaluasi Peserta Didik
Lampiran 10	: Instrumen Penelitian Soal Pretest dan Posttest
Lampiran 11	: Data Penilaian Kualitas Prosuk oleh Ahli Materi
Lampiran 12	: Data Penilaian Kualitas Prosuk oleh Ahli Media
Lampiran 13	: Hasil Produk Uji Coba Terbatas
Lampiran 14	: Hasil Produk Uji Coba Lapangan
Lampiran 15	: Daftar Hadir Uji Coba Terbatas
Lampiran 16	: Daftar Hadir Uji Coba Lapangan
Lampiran 17	: Tampilan Multimedia Pembelajaran
Lampiran 18	: Foto Kegiatan Validasi oleh Ahli Materi dan Media
Lampiran 19	: Foto Kegiatan Uji Coba Terbatas
Lampiran 20	: Foto Kegiatan Uji Coba Lapangan

Lampiran 21	: Hasil Uji Posttest Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan
Lampiran 22	: Berita Acara Seminar Proposal
Lampiran 23	: Bukti Seminar Proposal
Lampiran 24	: Surat Keterangan Sospem
Lampiran 25	: Sertifikat OPAK
Lampiran 26	: Sertifikat Magang II
Lampiran 27	: Sertifikat Magang III
Lampiran 28	: Sertifikat KKN
Lampiran 29	: Sertifikat TOEC
Lampiran 30	: Sertifikat IKLA
Lampiran 31	: Sertifikat ICT



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”²

Perkembangan suatu Negara tidak lepas dari campur tangan generasi muda. Suatu saat mereka akan menjadi pemegang tongkat estafet pemerintahan yang mana kemakmuran warga negaranya tergantung dari kebijakan yang diterapkan. Tentunya untuk mencapai hal tersebut sedari kecil perlu adanya pendidikan baik dari segi akademik hingga pendidikan karakternya.

Sebuah negara dalam mengatur segala sesuatu termasuk dalam bidang pendidikan tidak tanpa tujuan. Adanya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat pada BAB III mengenai Dasar, Fungsi, dan Tujuan, yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bermanfaat dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta tanggung jawab.”³

Melihat berbagai permasalahan yang terjadi di tanah air yang berasal dari berbagai lini mulai dari masalah pendidikan, ekonomi hingga masalah pemerintahan membuat

² Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Ketentuan Umum bab I.

³*Ibid.*, BAB III pasal 3.

kita semua terutama dunia pendidikan selalu menganalisis permasalahan yang terjadi. Hal ini dapat terjadi pasti ada hal mendasar yang kurang dibiasakan sejak dini. Salah satunya mengenai akhlak dan pergaulan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama pada materi Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina, menjadi salah satu materi yang berkaitan dengan akhlak.

Banyak kasus yang mencuri perhatian publik mulai dari lingkungan sekolah hingga lingkungan masyarakat yang mana sumbernya berasal dari kurangnya penerapan pergaulan dan akhlak yang baik. Sebagaimana yang tercantum dalam *liputan6.com* mengenai peserta didik SMA di Rembang yang melahirkan dan membunuh bayinya di toilet sekolah.

“Menurut Kasat Reskrim Polres Rembang, peristiwa diawali saat Melati mengeluh sakit perut. Ia lalu diantar rekannya ke UKS. Selang beberapa lama, Melati sempat ke ruang kelas, tapi kembali minta diantar ke UKS. "Saat menuju UKS, ia justru berjalan ke arah toilet dan mengaku sedang menstruasi," kata Kasat Reskrim. Melati lalu minta dibelikan pembalut. Ia juga minta diambulkan gunting dan kantong plastik berwarna hitam. Merasa curiga, ada pelajar berinisiatif mengintip dari kamar mandi lain di sebelahnya. Saat diintip ternyata Melati sedang berjongkok sambil membersihkan darah. Melati sedang melahirkan di toilet sekolah.”⁴⁴

Kasus lain yang tidak kalah menggemparkan dunia pendidikan mengenai anak berumur 13 tahun di Sulawesi Selatan menikahi remaja putri yang masih duduk di bangku SMK. Anak di bawah umur yang seharusnya menikmati masa-masa belajar dan mengembangkan potensi ini sudah harus menghadapi rumitnya kehidupan rumah tangga. Secara hukum pernikahan di bawah umur jelas tidak diperbolehkan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan Pasal 7, ayat 1 yang berbunyi:

⁴⁴Selasa, 1 mei 2018 <https://www.liputan6.com/regional/read/3623777/siswi-di-rembang-ketahuan-melahirkan-bayi-di-toilet-sekolah>, diakses rabu, 23 mei 2018 pukul 11.32 WIB

“Perkawinan hanya diizinkan bila pihak pria mencapai umur 19 (sembilan belas) tahun dan pihak wanita sudah mencapai 16 (enam belas tahun).”⁵

Dampak negatif yang akan diterima terutama hukum sosial pastinya akan tetap berlaku. Pernikahan dini yang mereka jalani ini tentunya akan mengganggu studi mereka. Mulai dari sanksi dari sekolah, gujungan dari teman dan tetangga baik untuk dirinya maupun untuk keluarga besarnya akan tetap berlaku. Tercorengnya dunia pendidikan dikarenakan beberapa kasus yang dialami oleh beberapa peserta didik ini pun menjadi cambuk dan bahan pertimbangan untuk evaluasi kedepan bagaimana pendidikan seharusnya berjalan untuk mengembangkan akhlak dan akademik tiap peserta didik.

Kasus kelam yang sempat terkubur baru-baru ini mencuat ke permukaan. Publik figure yang seharusnya dijadikan panutan dan contoh untuk banyak orang ini telah mencoreng dunia hiburan dengan kasus yang menyanggung mereka. Kasus asusila yang menjerat publik figur terkenal ini membuat banyak orang kecewa dengan perbuatan mereka. Kesenangan sesaat yang mereka lakukan tanpa sadar telah menimbulkan efek negatif jangka panjang. Kontrak kerja yang awalnya menggunung, sedikit demi sedikit membatalkan kontraknya. Menjadikan lahan pekerjaan yang semakin sepi.

Selain dampak dari segi karir, dampak negatif untuk ketentraman keluarga pun terancam, mulai dari *broken home* hingga ada yang sulit untuk menikah. Hal ini tentu menjadi PR untuk dunia pendidikan. Adanya beberapa kasus di atas tentunya tidak lepas dari peran pendidikan, terutama pendidikan mengenai akhlak dan pergaulan yang sehat.

Dunia pendidikan dapat menanggulangi berbagai permasalahan di atas dengan mengupayakan berbagai macam materi pembelajaran yang mana dapat membantu membentuk akademik dan akhlak peserta didik. Hal itu dapat ditempuh salah satunya dari peran pendidik yang mana dituntut mampu mengemukakan berbagai strategi pembelajaran di dalam kelas agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton. Peran pendidik yang tidak terlalu banyak menyampaikan materi seperti pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) melainkan peran pendidik lebih pada mediator

⁵Undang-undang Republik Indonesia No 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan Pasal 7, ayat 1.

pembelajaran ini sangat berpengaruh bagi kemandirian peserta didik. Kehadiran pendidik dalam pembelajaran sebagai perantara antara sumber belajar dengan peserta didik. Salah satu hal yang berpengaruh bagi peserta didik pada kemampuan menerima, menelaah, dan membahas materi tersebut secara mandiri tidak lepas dari kemampuan pendidik dalam menyajikan pokok pembelajaran dalam berbagai strategi pembelajaran kepada peserta didik.

Kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dalam menangkap materi membuat pendidik mengemas materi pelajaran menggunakan strategi pembelajaran menarik dengan berbagai media yang dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam menangkap materi yang diberikan oleh pendidik. Kokom Komalasari dalam bukunya yang berjudul *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* menuliskan bahwa Wyatt dan Looper mengemukakan berbagai strategi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap kemampuan peserta didik mengingat pelajaran dengan gambaran “kerucut pengalaman”. Berdasarkan “kerucut pengalaman” tersebut dijelaskan bahwa materi pembelajaran akan diingat hingga 90% oleh peserta didik ketika pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk berbuat melalui bermain peran, melakukan simulasi, dan mengerjakan hal yang nyata.⁶ Hal ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran berbasis kontekstual.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berbasis kontekstual ini memang tidak dapat diterapkan di semua materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Akan tetapi, pada bab-bab tertentu, pembelajaran berbasis kontekstual ini mampu diterapkan dan memiliki efek luar biasa untuk pemahaman akademik serta akhlak peserta didik. Hal itu dikarenakan, pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari ke dalam kelas, serta menuntut peserta didik untuk mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pembelajaran yang berbasis kontekstual ini memang sangat tepat dijadikan inovasi oleh setiap pendidik untuk mampu membuat peserta didik dapat mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan dunia nyata peserta didik.

Kurikulum yang diterapkan di SMKN 1 Pengasih adalah Kurikulum 2013 yang mana didalamnya menuntut peserta didik untuk mandiri dalam menemukan ilmu

⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hal. 115.

pengetahuan serta menuntut pendidik sebagai mediator untuk semakin kreatif dalam menuntut peserta didik guna menemukan pengetahuan. Tentunya adanya strategi pembelajaran akan membuat proses kegiatan belajar mengajar akan terasa menyenangkan dan lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Agama Islam adalah ilmu pengetahuan dan cahaya dan tidak sempurna agama seseorang yang hidup dalam kebodohan dan kegelapan.⁷ Sebegitu pentingnya pendidikan agama menjadi salah satu hal yang harus ditanamkan dalam setiap peserta didik agar dalam bertindak laku akan selaras dengan syariat Islam. Pembiasaan tersebut dapat dimulai dari dalam kelas. Peran pendidik di sini sangat penting, berbagai model pembelajaran di terapkan oleh pendidik agar materi pembelajaran dapat terserap dengan baik oleh peserta didik. Hal ini sangat berbanding lurus dengan adanya perkembangan media saat ini yang mana kecanggihan teknologi seperti adanya media pembelajaran interaktif dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.

Di Kulon Progo sangat jarang bahkan belum dijumpai sekolah yang secara aktif menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung dalam KBM. Kebanyakan guru memanfaatkan media pembelajaran hanya sebatas video yang diunduh dari internet yang mana konten video tersebut belum tentu sepenuhnya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu, pemanfaatan teknologi yang kebanyakan diterapkan oleh pendidik terutama di SMKN 1 Pengasih masih sebatas *power point*.

Modal pengalaman dalam menerapkan kurikulum 2013 yang dimiliki oleh SMKN 1 Pengasih serta guru yang memiliki kemampuan dalam bidang IT ini mampu menjadi sarana mediator antara media pembelajaran interaktif dengan peserta didik.

Penggunaan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis kontekstual ini sekiranya mampu diterapkan oleh pendidik di SMKN 1 Pengasih karena ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung. SMKN 1 Pengasih merupakan satu-satunya sekolah yang memiliki jurusan multimedia yang tentunya selain adanya laboratorium komputer yang memadai juga suatu saat antara guru PAI dengan guru Multimedia mampu berkolaborasi untuk membuat media pembelajaran interaktif sendiri.

⁷ Muhammad Athiyah, *Beberapa Pemikiran Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Titian Ilahi Press, 1996), hal. 33.

SMKN 1 Pengasih merupakan salah satu sekolah favorit yang setiap tahunnya dibanjiri oleh calon peserta didik. Kemampuan pendidik yang ada sebagian mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran sebagian masih menggunakan metode konvensional. Akan tetapi, dalam bidang teknologi seperti metode pembelajaran interaktif belum terealisasi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa tertarik dan perlu adanya media pembelajaran yang dapat menyajikan materi yang memudahkan peserta didik dalam belajar terutama secara mandiri sehingga perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontekstual Kelas X di SMKN 1 Pengasih Kulon Progo”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik di SMKN 1 Pengasih?
2. Bagaimana pengembangan kontekstual yang diterapkan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam pada multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik di SMKN 1 Pengasih
- b. Mengetahui pengembangan kontekstual yang diterapkan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam pada multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis

Menambah dan memperkaya wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang multimedia yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis kontekstual sebagai sumber belajar.

b. Secara Praktis

1) Bagi peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual.

2) Bagi peserta didik

Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual ini mampu meningkatkan minat belajar serta prestasi peserta didik di SMKN 1 Pengasih.

3) Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu pendidik untuk berinovasi dalam mengajar sehingga ketika mengajar siswa di SMKN 1 Pengasih tidak monoton.

4) Memberikan kontribusi pada pemerhati dunia pendidikan untuk mengetahui pentingnya mengembangkan Multimedia Pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual sebagai sarana untuk melengkapi sumber belajar pendidikan agama Islam.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran mengenai beberapa penelitian yang membahas mengenai media pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Berikut ini beberapa diantara penelitian yang terkait dengan fokus penelitian ini, antara lain:

1. Skripsi yang disusun Apriliya Safitri, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber

Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester II di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* untuk siswa kelas XI Semester II dan mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru PAI dan peserta didik.⁸

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian skripsi saudara Apriliya Safitri adalah materi pembelajaran PAI yang dikemas, peneliti meneliti berbasis kontekstual serta software yang digunakan. Peneliti menggunakan software *Adobe Flash CS6*.

2. Skripsi yang disusun oleh Izzah Mardliyah, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia prosedural, yaitu model diskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.⁹

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian skripsi saudara Izzah Mardliyah adalah tidak hanya sebatas deskripsi alur atau langkah-langkah procedural, tetapi peneliti membubuhkan pengembangan multimedia pada pembelajaran PAI berbasis kontekstual.

3. Skripsi yang disusun oleh Nurul Anggraeni, jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas XI Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen, mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media

⁸Apriliya Safitri, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta, Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2015, hal. x.

⁹ Izzah Mardliyah, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah, Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013, hal. xi.

pembelajaran, mengetahui penilaian siswa, dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan siswa.¹⁰

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian skripsi saudari Nurul Anggraeni adalah pada segi materi yang dibahas. Peneliti membahas materi mengenai Pendidikan Agama Islam menjaga martabat manusia dengan menjauhi pergaulan bebas dan zina.

E. Landasan Teori

1. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Secara etimologi atau asal usul bahasanya, multimedia adalah berasal dari kata *Multi* (Latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan *Media* (Latin) “medium” yang berarti bentuk dan sarana komunikasi.¹¹ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, multimedia adalah berbagai jenis sarana: usaha untuk pembangunan dalam dunia komunikasi, pendidikan, dan sebagainya. Multimedia dapat pula diartikan penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks. Secara terminologis, multimedia adalah kombinasi dari teks yang dimanipulasi secara digital, foto. Seni grafis, suara, animasi dan elemen video.

Adapun pengertian multimedia menurut Vaughan dalam jurnal yang ditulis oleh Muhammad Siddiq Permana, yaitu:¹²

“Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video, yang disampaikan dengan komputer ataupun dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.”

Berdasarkan beberapa keterangan di atas, dapat dimaknai bahwa multimedia adalah sarana penyedia informasi yang mana merupakan

¹⁰Nurul Anggraeni, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen, Skripsi*, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016, hal. vii.

¹¹Bambang Ela Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 4.

¹²Muhammad Siddiq Permana, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis Multimedia*. Vol. 11, No. 1, 2014 <http://jurnal.sttgarut.ac.id/ipi333558.pdf>. Diakses 3 Januari 2018, pukul 08.34 WIB.

kombinasi dari seni teks, suara, animasi, dan video yang mana memiliki peranan dalam usaha membangun komunikasi, pendidikan, dan sebagainya.

b. Unsur Multimedia

Beberapa unsur yang terdapat pada multimedia adalah sebagai berikut:¹³

1) Teks

Unsur pertama dari multimedia adalah teks yang dapat disajikan dalam berbagai bentuk huruf yang sering disebut dengan *font*. Teks dapat diartikan sebagai kombinasi huruf yang membentuk satu yang menjelaskan tentang suatu topik dan topik ini diketahui sebagai informasi berteks. Teks ini menjadi salah satu unsur penting dalam multimedia karena menjadi dasar dalam penyampaian informasi tertentu.

2) Gambar

Unsur gambar atau *image* ini juga dapat membantu pemahaman seseorang terhadap suatu informasi. Gambar atau bisa disebut citra ini memang tampak statis, tetapi informasi yang disampaikan kepada pemakai akan lebih gampang untuk ditangkap dan dipahami karena menurut pepatah, *sebuah gambar akan mewakili sejuta kata*. Gambar dapat dibangkitkan oleh perangkat aplikasi. Grafik didefinisikan sebagai garis, bulatan, kotak, bayangan, warna, dan sebagainya yang diproduksi dengan menggunakan program gambar.

Grafik ini merupakan sebuah rumusan kata dalam bentuk visual. Demikianlah pentingnya unsur gambar dalam penyampaian pemahaman seseorang terhadap informasi tertentu.

3) Animasi

Animasi merupakan suatu citra yang diproses dengan gerakan yang menarik. Berbagai macam animasi dapat dilakukan, misal dengan menampilkan gambar bergerak dari tengah ke kiri dan ke kanan seperti terbukanya tabir. Animasi ini dibuat semenarik mungkin agar pemirsa tidak jenuh ketika menonton. Animasi yang dapat diartikan sebagai paparan gambar yang setiap satunya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan suatu gerakan secara berkelanjutan. Dengan adanya

¹³*Ibid.*, hal. 8.

animasi akan membuat gambar seolah-olah hidup dan dapat bergerak, bereaksi, dan bersuara.

4) Suara

Sebuah media akan lebih menarik dan tidak membosankan ketika terdapat suara di dalamnya. Dengan tambahan suara yang terproses dan tambahan *sound efek generator*, maka suara yang dihasilkan akan ditampilkan dengan begitu mempesona dan memukau pendengarnya. Memory yang memiliki ruang yang cukup sangat dibutuhkan agar dapat menyajikan data dalam bentuk suara. Misalnya, ketika menyimpan sebuah lagu yang memiliki durasi kurang lebih lima menit memerlukan ruang memory sekitar 50 MB. Salah satu solusi dalam kondisi ini dengan menyediakan pemakaian media CD (*Compact Disk*) untuk menyediakan ruang memori yang besar.

5) Video

Unsur terakhir yang tidak kalah berpengaruh dan sangat penting pada penggunaan multimedia adalah video. Video dapat berbentuk animasi maupun non animasi.

“Video dapat diartikan alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar runtut dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. Video menyediakan satu kaedah penyaluran informasi yang amat menarik dan live. Video menjadi sumber atau media paling dinamik serta efektif dalam penyampaian suatu informasi.”

Gerakan penuh dinamika seperti pada video dalam gerak lambat atau *motion picture* atau gerak cepat juga dapat ditambahkan pada aplikasi multimedia. Hal ini dikarenakan, adanya kesan yang benar-benar hidup dan realistis akan didapatkan walaupun memerlukan biaya yang tidak sedikit. Metode kompres sangat diperlukan agar kapasitas simpanan video yang tidak sedikit tidak menghambat pembuatan aplikasi multimedia.

Penyajian data animasi gambar atau film diperlukan pemroses khusus, misalnya kartu MPEG (*Moving Picture Expert Group*) pada zaman dulu yang akan menyajikan tampilan film yang akan tersimpan dan terkompres dengan format MPEG pada sebuah kepingan CD.

b. Mengapa menggunakan multimedia ?

Menurut Francis. M Dwyer daya tangkap manusia sebagai berikut:

- 1) Penyerapan sebesar 1,5 % melalui sentuhan
- 2) Penyerapan sebesar 3,5 % melalui penciuman
- 3) Penyerapan sebesar 11% melalui pendengaran
- 4) Penyerapan sebesar 83% melalui penglihatan

c. Kelebihan menggunakan sistem multimedia

Penggunaan sistem multimedia mulai banyak dikembangkan karena memiliki kelebihan bagi para penggunanya. Beberapa alasan/kelebihan menggunakan sistem multimedia adalah sebagai berikut:¹⁴

- 1) Memberikan kemudahan pengguna
- 2) Interface intuitif
- 3) Immersive pengalaman
- 4) Self-paced dan retensi lebih baik
- 5) Pemahaman konten yang lebih baik
- 6) Biaya lebih efektif
- 7) Lebih menyenangkan = lebih efisien

c. Kekurangan menggunakan sistem multimedia

Penggunaan multimedia memiliki beberapa kekurangan yang sedikit menghambat pengguna dalam menggunakannya, diantaranya:

- 1) Harus dikerjakan menggunakan komputer
- 2) Harus menggunakan antarmuka dengan pengguna secara interaktif¹⁵

2. Pendidikan Agama Islam

a. Konsep dasar dan ruang lingkup PAI

- 1) Pengertian Pendidikan Agama Islam

¹⁴*Ibid.*, Hal. 7.

¹⁵Bambang Ela Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 8

Secara etimologis kata agama berasal dari kata ‘a’ dan ‘gama’. ‘A’ berarti tidak sedangkan ‘gama’ berarti kacau. Sehingga jika digabungkan arti agama berarti tidak kacau. Dalam Islam agama disebut “ad din” yang berarti kepatuhan, ketaatan. Dalam Bahasa inggris disebut *religion* yang berarti kepercayaan kepada Tuhan. Secara epistemologis agama adalah suatu peraturan Tuhan yang mendorong jiwa seseorang yang mempunyai akal memegang peraturan Tuhan itu dengan kehendak sendiri, untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.¹⁶

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia agama berarti ajaran, sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang menghubungkan dengan pergaulan manusia dengan manusia serta lingkungan.

Islam berasal dari kata “salima” yang berarti selamat, “aslama” berarti taat. Sehingga islam dapat diartikan sebagai selamat dari kecacatan lahir dan batin atau agama yang berdasarkan ketundukan dan kepatuhan. Menurut A. Hasan, agama Islam adalah kepercayaan buat keselamatan dan kebahagiaan dunia dan akhirat yang diwahyukan Allah SWT kepada manusia dengan perantara Rasulullah SAW, agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad yang diturunkan dalam Al-Quran dan tertera di dalam Al Sunnah, berupa perintah, larangan, dan petunjuk untuk kebahagiaan dunia dan akhirat.¹⁷

Menurut Hamruni, Pendidikan Islam merupakan proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi fitrahnya, sehingga mencapai pribadi yang utama sesuai dengan ajaran Islam.¹⁸

Ada pula menurut Zakiyah Darajat, Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha yang dilakukan guna membina dan mengasuh

¹⁶ Aminuddin, *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 35.

¹⁷ *Ibid.*, hal. 37.

¹⁸ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik)

peserta didik agar senantiasa mampu memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, mampu menghayati makna tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹⁹

Berdasarkan beberapa keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha memperkuat keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan berbagai ajaran Islam yang mencakup segala sesuatu secara menyeluruh, menggunakan berbagai metode untuk membina serta mengasuh peserta didik agar peserta didik mampu menghayati hingga mengamalkannya.

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dalam Permendikbud No. 60 tahun 2014 termasuk dalam mata pelajaran umum Kelompok A dan tujuan Pendidikan Agama Islam telah diatur secara jelas pada Pasal 5 Ayat 2 yang berbunyi:²⁰

“Mata pelajaran umum Kelompok A sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.”

3. Pembelajaran Kontekstual

a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual²¹

Kokom Komalasari menuliskan pengertian kontekstual menurut Blanchard, Berns dan Erickson dalam bukunya, yaitu:

“Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar mengajar yang membantu pendidik untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya

¹⁹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2102), hal. 12.

²⁰Undang-Undang Nomor 60 tahun 2014 Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan Pasal 5.

²¹ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual ...*, hal. 6.

kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja.“

Selain itu, Kokom Komalasari menuliskan lagi pengertian kontekstual menurut Hull's dan Sounders dalam bukunya, yaitu:

“Pembelajaran kontekstual membuat peserta didik menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata. Peserta didik menginternalisasi konsep melalui penemuan, penguatan, dan keterhubungan. Pembelajaran kontekstual menghendaki kerja dalam sebuah tim. Baik di kelas, laboratorium, tempat kerja maupun bank.”

Selain itu menurut Jonshon sebagaimana yang dikutip oleh Kokom Komalasari mendefinisikan bahwa:

“Pengertian kontekstual adalah pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan usaha yang dilakukan pendidik kepada peserta didik agar mampu menemukan keterkaitan atau menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari di berbagai lingkup kehidupan, seperti keluarga, tempat kerja, dan sebagainya.

b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Pendekatan pembelajaran yang beragam tentunya memiliki banyak perbedaan yang membedakan antara yang satu dengan yang lain. Begitu pula dengan pembelajaran kontekstual yang mana memiliki karakteristik tersendiri. Sebagaimana yang dikutip Kokom Komalasari dalam bukunya bahwa Sounders mengemukakan pembelajaran kontekstual difokuskan pada REACT (*Relating, Applying, Cooperating, dan Tranfering*) sebagai berikut:²²

1) Keterkaitan Relevansi (*relating*)

²²Kokom Kolamasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Reflika Aditama, 2010), hal. 8-10.

Proses pembelajaran hendaknya ada keterkaitan dengan bekal pengetahuan yang ada pada diri peserta didik. Kemampuan yang harus dimiliki setiap peserta adalah mengaitkan antar faktor internal seperti pengetahuan yang dimiliki, keterampilan, bakat, minat, dengan faktor eksternal seperti ekspos media dan pembelajaran oleh guru dan lingkungan luar. Kedua faktor tersebut baik kemampuan peserta didik dari segi internal ataupun eksternal dengan konteks pengalaman dalam kehidupan dunia nyata seperti manfaat untuk bekal bekerja di kemudian hari.

2) Pengalaman Langsung (*experiencing*)

Pengalaman sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran tersebut sebaiknya peserta didik mendapatkan pengalaman langsung melalui kegiatan eksplorasi, penemuan (*discovery*) inventori, investigasi, penelitian, dan sebagainya. Pengalaman dipandang sebagai jantung pembelajaran kontekstual. Proses pembelajaran akan berlangsung cepat ketika peserta didik diberi kesempatan untuk memanipulasi peralatan, memanfaatkan sumber belajar, dan melakukan bentuk-bentuk kegiatan penelitian yang lain secara efektif. Pembelajaran kontekstual akan semakin menarik dan sangat memotivasi peserta didik ketika didalamnya menggunakan strategi pembelajaran dan media seperti audio, video, membaca dan menelaah buku teks, dan sebagainya.

3) Aplikasi (*applying*)

Menerapkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang dipelajari dalam situasi dan konteks yang lain merupakan pembelajaran tingkat tinggi, lebih dari sekedar hafal. Kesempatan peserta didik untuk menerapkan materi pelajaran yang dimiliki untuk diterapkan atau digunakan dalam situasi lain yang berbeda adalah penggunaan fakta konsep, prinsip atau prosedur atau pencapaian tujuan pembelajaran dalam bentuk menggunakan isu.

Kemampuan peserta didik dalam penerapan materi kedalam kehidupan sehari-hari dengan cara menerapkan konsep dan informasi dalam konteks yang bermanfaat juga dapat mendorong peserta didik untuk memikirkan dan pekerjaan di masa depan yang mereka minati.

Dalam pembelajaran kontekstual, penerapan ini lebih banyak diarahkan pada dunia kerja. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, pengalaman dunia kerja ini diaplikasikan dengan menggunakan buku teks, video, laboratorium, dan bila memungkinkan ditindak lanjuti dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan karyawisata/praktik kerja lapangan, magang, dan sebagainya.

4) Kerja Sama (*cooperating*)

Dalam pembelajaran kontekstual dibutuhkan kerja sama antar berbagai pihak yang terlibat. Kerja sama dalam konteks saling tukar pikiran, mengajukan dan menjawab pertanyaan, komunikasi, interaktif antar sesama siswa, antar siswa dengan guru, antar siswa dengan narasumber, untuk memecahkan masalah dan mengerjakan tugas bersama merupakan strategi pembelajaran pokok dalam pembelajaran kontekstual.

5) Alih Pengetahuan (*trasfering*)

Pembelajaran kontekstual menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki pada situasi lain. Dengan kata lain, pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki tidak sekedar untuk dihafal, tetapi dapat digunakan atau dialihkan pada situasi dan kondisi lain.

4. Problem Pelaksanaan PAI di Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Asrohman, S.Pd sebagai guru PAI, pengalaman Beliau dalam mengajarkan materi terkendala dengan banyaknya materi yang harus dihafal dan dikuasai peserta didik. Terlebih ketika peserta didik dituntut untuk belajar mandiri di kelas, akan sangat membosankan serta membuat jenuh jika sumber belajar yang digunakan hanya sebatas buku paket.

Terkadang seorang pendidik juga mengalami masalah dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran ketika jam pelajaran PAI berada di atas jam 12 siang atau setelah mata pelajaran Olah Raga berlangsung. Maka sangat dibutuhkan alat atau media pembelajaran yang tepat, baik, efektif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal penggunaan alat atau media pembelajaran ada yang

masih bersifat konvensional dan ada juga yang menggunakan alat bantu komputer dan internet.

Ketersediaan komputer jarang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar, karena lebih banyak dilakukan di dalam kelas. Banyaknya kelas yang membutuhkan laboratorium komputerlah yang menjadi salah satu kendala serta belum adanya sumber belajar seperti multimedia pembelajaran interaktif PAI.

Padahal kenyataannya masih ada laboratorium komputer milik kelas kompetensi keahlian lain seperti Multimedia yang terkadang tidak digunakan. Sekiranya tidak masalah setika meminjam laboratorium tersebut sebulan sekali untuk proses kegiatan belajar mengajar PAI.

5. Strategi Pembelajaran PAI dengan Multimedia

Strategi Pembelajaran PAI pada multimedia pembelajaran ini memadukan dengan strategi pembelajaran kontekstual. Peranan guru sebagai fasilitator membuat peserta didik tidak sepenuhnya bergantung pada multimedia pembelajaran ini.

Selain materi yang dikontekstualkan, pendidikpun dalam mengajarkan materi menggunakan multimedia pembelajaran PAI dengan cara kontekstual agar peserta didik tidak hanya sekedar menghafal, tetapi mampu mengambil makna dari materi yang diajarkan. Tak halnya itu, dengan strategi ini diharapkan peserta didik mampu mengamati, menganalisis mengenai problematika di sekitarnya dan dapat mengaplikasikan hal yang baik dan bermanfaat.

Strategi pembelajaran PAI dengan multimedia yang disinergikan dengan Pembelajaran kontekstual ini dalam menempatkan peserta didik dalam konteks bermakna. Bermakna di sinilah yang menghubungkan pengetahuan awal peserta didik dengan materi yang sedang dipelajari sekaligus memerhatikan faktor kebutuhan individu peserta didik dan peran guru. Kokom Komalasari mengutip tujuh strategi dalam mengimplementasikan pembelajaran kontekstual menurut Ditjen Dikdasmen, yaitu:²³

²³*Ibid.*, hal. 24-25.

- a. Belajar berbasis masalah (*problem-based learning*), yaitu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecah masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini peserta didik terlibat dalam penyelidikan untuk pemecah masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pembelajaran. Pendekatan ini mencakup pengumpulan informasi berkaitan dengan pernyataan, menyintesis, dan mempresentasikan kemauannya kepada orang lain.
- b. Pengajaran autentik (*authentic instruction*), yaitu pendekatan pengajaran yang memperkenalkan peserta didik untuk mempelajari konteks bermakna. Pengajaran ini mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah di dalam konteks kehidupan nyata.
- c. Belajar berbasis inkuiri (*inquiry-based learning*) yang membutuhkan strategi pengajaran yang mengakui metodologi sains dan menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna.
- d. Belajar berbasis proyek/ tugas terstruktur (*project-based learning*) pendekatan yang membutuhkan suatu pengajaran komprehensif dimana lingkungan belajar peserta didik di kelas didesain agar peserta didik dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi pelajaran dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Pendekatan ini memperkenalkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi (membentuk) pembelajarannya, dan mewujudkannya dalam bentuk nyata.
- e. Belajar berbasis kerja (*work-based learning*) adalah suatu pendekatan pengajaran yang memungkinkan peserta didik menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja atau sejenisnya, dan beraktivitas dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan peserta didik.
- f. Belajar jasa layanan (*service learning*) pendekatan yang memerlukan penggunaan metodologi pengajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis sekolah untuk

merefleksikan jasa layanan tersebut. Jadi, menekankan hubungan antara pengalaman jasa layanan dan pembelajaran akademis. Dengan kata lain, pendekatan ini menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru yang diperlukan dan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan di dalam masyarakat melalui proyek/tugas terstruktur dan kegiatan lainnya.

- g. Belajar kooperatif (*cooperative learning*), yaitu proses pembelajaran yang memerlukan pendekatan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

6. Pengembangan Multimedia PAI

Peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran PAI ini melalui berbagai macam tahapan, mulai dari analisis pengembangan hingga analisis produk yang mana mengadopsi dari pengembangan model 4-D (*four D model*) yang dikemukakan Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap. Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran.²⁴

Dalam analisis pengembangan peneliti berbedoman pada tahap pendefinisian, sedangkan pada tahap pengembangan produk yang terdiri dari mengembangkan materi dan mengembangkan multimedia, peneliti berpedoman pada tahap perancangan dan tahap pengembangan.

7. Operasionalisasi Multimedia dan Pembelajaran PAI

Multimedia pembelajarn PAI ini didesain untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Peserta didik mampu menggunakan secara mandiri di manapun. Akan tetapi, media pembelajarn ini sangat efektif ketika adanya peran guru yang membantu peserta didik untuk bisa lebih kreatif serta kritis.

Belajar yang dapat menarik perhatian perserta didik salah satunya dengan belajar yang menyenangkan dan mampu mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui belajar interaktif, diskusi, pengamatan

²⁴Rochmad, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika", dalam Jurnal Kreano, Volume 3, No. 1, Juni 2012 (Semarang: ISSN, 2012), hal. 62-63.

langsung di lingkungan, sehingga peserta didik mampu diajak mencoba berpikir kritis, menganalisis, dan menarik kesimpulan.²⁵

Hal ini dikarenakan, multimedia pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang mana didalamnya terdapat sub sub menu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan komunikasi. Tentunya hal ini menjadikan konten yang ada di dalam multimedia pembelajaran ini tidak hanya sekedar materi dan soal latihan yang jawabannya sudah ada dalam materi.

Namun, adanya sub sub menu menanya, mencoba, dan menalar membuat peserta didik dituntut untuk berpikir kritis untuk menemukan solusi dan memecahkan masalah. Banyaknya analisis yang setiap peserta didik memiliki jawaban berbeda membuat peran pendidik sangat penting untuk menyatukan dan meluruskan pendapat dari analisis masing-masing peserta didik.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁶ Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan ini banyak digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau metode atau strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Jika dilihat berdasarkan tempatnya, masuk ke dalam kategori penelitian lapangan (*field research*) karena menguji keefektifan produk tersebut dilakukan di lapangan atau langsung kepada responden.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan/*Research and Development* (R&D). Pendekatan

²⁵Marisa, dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran Edisi 1*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hal. 6.11.

²⁶Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 407.

penelitian dan pengembangan/*Research and Development* (R&D) digunakan untuk mengembangkan produk baru guna menunjang dan memperkaya sumber belajar mandiri peserta didik, kemudian peneliti dapat melihat keterlaksanaan pembelajaran, respon siswa serta hasil ketuntasan belajar siswa terhadap multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis kontekstual yang dikembangkan.

3. Subyek dan Obyek Penelitian

Pada penelitian ini subyek penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a. Bapak Hendri Ari Kus Indriastoro, S.T., M.Pd sebagai ahli media.
- b. Guru Pendidikan Agama Islam Bapak Asrohman, S.Ag. sekaligus sebagai ahli materi.
- c. Peserta didik SMKN 1 Pengasih Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 2 yang berjumlah 32 peserta didik.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah untuk melihat efektifitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan konstektual.

4. Prosedur Penelitian

Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model 4-D (*four D model*) yang dikemukakan Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap. Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran model 4-D selengkapnya diuraikan sebagai berikut:²⁷

- a. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan

²⁷Rochmad, "*Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*", dalam Jurnal Kreano, Volume 3, No. 1, Juni 2012 (Semarang: ISSN, 2012), hal. 62-63.

batasan materi. Kegiatan dalam tahap ini adalah analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

1) Analisis Awal-Akhir

Kegiatan ini dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis secara mendalam mengenai materi Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan pendekatan kontekstual. Analisis awal ini akan menghasilkan gambaran awal mengenai format dan isi multimedia yang akan dikembangkan.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Kegiatan ini bertujuan untuk mempelajari apa saja yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga mencakup pengetahuan mengenai hal-hal apa saja yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar dan bagaimana ruang lingkup lingkungan di sekitar peserta didik.

3) Analisis Konsep

Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.

4) Analisis Tugas

Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi dan mengkaji tugas-tugas apa saja yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam kaitannya dengan *Authentic Assesment*.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Kegiatan ini bertujuan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian hasil belajar. Rangkaian indikator pencapaian hasil belajar ini selanjutnya menjadi tujuan pembelajaran khusus yang merupakan dasar dalam menyusun rancangan multimedia pembelajaran dan tes.

b. Tahap perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang multimedia pembelajaran dan instrument penelitian sehingga diperoleh *prototype* (contoh multimedia pembelajaran dan instrument penelitian). Tahap ini dimulai setelah ditetapkan tujuan pembelajaran khusus. Selanjutnya multimedia pembelajaran yang dihasilkan pada tahap ini beserta instrument penelitian disebut sebagai Draft-I.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang selanjutnya disebut Draft-II. Draft-II ini disusun dari hasil revisi Draft-I berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli dan uji coba lapangan.

1) Penilaian Para Ahli

Rancangan perangkat pembelajaran yang telah disusun pada tahap design (draft I) akan dilakukan penilaian/divalidasi oleh para ahli (validator). Para validator tersebut adalah mereka yang berkompeten dan mengerti tentang penyusunan perangkat pembelajaran dan pendekatan kontekstual. Para Ahli juga akan dimintai masukan/saran untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang telah disusun.

Adapun hal-hal yang divalidasi oleh validator mencakup:

a) Validasi Isi Perangkat Pembelajaran

Apakah isi multimedia pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan yang akan diukur. Apakah multimedia pembelajaran sudah mencerminkan pendekatan kontekstual atau tidak. Apakah ilustrasi perangkat pembelajaran (gambar, warna, tabel, dll) dapat memperjelas konsep dan mudah dipahami.

b) Validasi dari Segi Bahasa

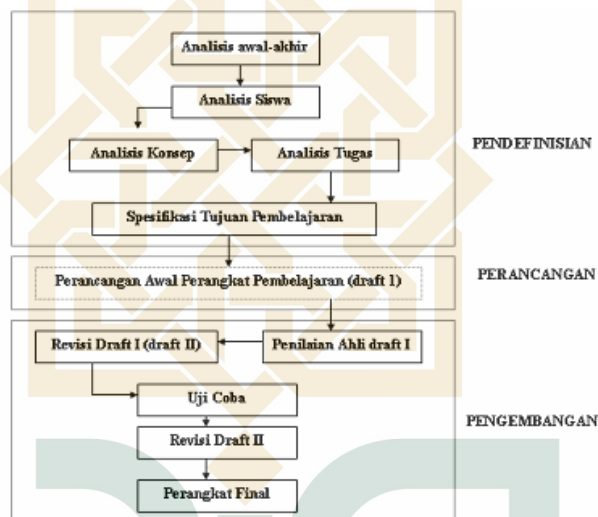
Apakah kalimat-kalimat pada perangkat pembelajaran telah memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang baku dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Saran-saran dari validator tersebut

akan dijadikan bahan untuk merevisi draf I yang menghasilkan perangkat pembelajaran draf II.

c) Uji Coba Terbatas

Draft-II yang telah dihasilkan selanjutnya akan diuji cobakan di kelas yang menjadi subjek penelitian. Hasil uji coba ini akan digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan kembali multimedia pembelajaran pada Draft-II untuk menghasilkan Draft-III (hasil pengembangan perangkat pembelajaran).

Diagram alur pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar. 1

pengembangan model 4-D (*four D model*) yang dikemukakan Thiagarajan

d) Tahap Uji Coba Secara Luas

Pada tahap uji coba secara luas ini akan dilakukan komparasi prestasi peserta didik yang dikenai pembelajaran dengan multimedia dan prestasi peserta didik yang tidak dikenai pembelajaran dengan multimedia. Uji coba akan dilaksanakan di 2 kelas.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Bertujuan untuk menyebarkan atau mensosialisasikan hasil penelitian dan penggunaan multimedia pembelajaran kepada guru-guru.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Data Validasi Ahli

Data validasi para ahli kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menelaah hasil penilaian para ahli terhadap multimedia pembelajaran. Hasil telaah digunakan sebagai masukan untuk merevisi/ menyempurnakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan (instrument 1) serta untuk menentukan kelayakan produk yang diisi oleh ahli materi dan ahli media.

2. Angket Respon Peserta didik

Angket disusun untuk memperoleh data respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik sekaligus untuk mengetahui efektifitas penggunaan multimedia hasil pengembangan terhadap hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar diperoleh dari instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran (*pretest*) dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran (*posttest*) yang akan menunjukkan efektifitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Tes hasil belajar ini diperoleh dari tes tertulis (tes pilihan ganda/*multiple choice items*).

Sedangkan teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik ini diambil berdasarkan pemilihan sekelompok subyek atas ciri-ciri

tertentu yang dipandang memiliki kriteria yang memiliki sangkut paut dengan populasi yang sudah diketahui sebelumnya.²⁸

H. Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan ini, teknik analisis data diperoleh melalui instrument yang telah dibuat. Data instrument penilaian kelayakan media diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Dalam memperoleh bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran, diberikan lima pilihan poin yang untuk memberikan tanggapan mengenai kelayakan produk multimedia pembelajaran, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1). Untuk menentukan kategori dari rerata jawaban peserta didik dari setiap indikator maka diperlukan konversi skor actual menjadi nilai dengan acuan tabel berikut:

Tabel. 1
Pedoman Konvensi Data kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 5

Nilai	Skor	Kategori
5	$X > 4,21$	Sangat baik
4	$3,40 < x \leq 4,21$	Baik
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup baik
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik
1	$X \leq 1,79$	Sangat kurang

Penelitian multimedia pengembangan ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar ketika hasil komulatif dari penilaian minimal ahli materi, ahli media, dan peserta didik adalah diatas 3,40 atau jika dilihat dari tabel diatas termasuk dalam kategori Baik.

Maka dari itu, dalam penelitian ini menelaah pada aspek kelayakan media melalui analisis statistic deskriptif, meliputi:

1. Hasil dari validasi ahli materi
2. Hasil dari validasi ahli media

²⁸S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hal. 128.

3. Hasil uji coba terbatas
4. Hasil uji coba lapangan

Disamping itu, mendeskripsikan melalui pengamatan dalam proses kegiatan pembelajaran guru PAI strategi kontekstual.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada skripsi ini dibagi ke dalam tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pengantar, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman pembahasan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar Tabel, daftar gambar, dan halaman daftar lampiran.

Bagian inti berisi uraian penelitian dimulai dari bagian pendahuluan sampai penutup dalam bentuk bab-bab yang merupakan satu kesatuan. Pada skripsi ini, penelitian menuangkan hasil penelitian ke dalam empat bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

Bab I skripsi membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi gambaran umum mengenai lokasi penelitian yaitu SMKN 1 Pengasih. Hal yang dijabarkan meliputi letak dan keadaan geografis, sejarah berdiri dan proses berkembangnya, visi misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, dan karyawan, serta sarana dan prasarana.

Bab III menggambarkan Pengembangan Multimedia *Adobe Flash* PAI Berbasis Kontekstual dan memaparkan hasil yang berupa *software* pembelajara serta penilaian oleh tim penilaian mengenai kualitas pengembangan Multimedia *Adobe Flash* PAI Berbasis Kontekstual sebagai pembelajaran mandiri untuk siswa SMK kelas X.

Bagian IV merupakan bab terakhir yang disebut dengan bagian penutup yang memuat simpulan, saran-saran dan penutup. Bagian skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan kegiatan penelitian di SMKN 1 Pengasih, secara sederhana telah peneliti uraikan hasil-hasil penelitian dan hasil analisis data tentang “Pengembangan Multimedia *Adobe Flash* Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontekstual Kelas X di SMKN 1 Pengasih Kulon Progo”. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik di SMKN 1 Pengasih adalah sebagai berikut:
 - a. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Adobe Flash* Pendidikan Agama Islam berbasis Kontekstual di SMKN 1 Pengasih secara garis besar dimulai dengan melakukan analisis pengembangan multimedia pembelajaran yang terdiri dari, analisis pengembangan dan pengembangan produk. Analisa pengembangan meliputi analisis awal-akhir dan analisis konsep dan tugas. Sedangkan pengembangan produk meliputi pengembangan dari segi materi dan multimedia. Multimedia pembelajarab PAI berdasarkan uji kelayakan produk oleh ahli materi dengan skor 4,65 (kategori sangat baik), ahli media dengan skor 4,58 (kategori sangat baik), uji coba terbatas dengan skor 3,2 (kategori cukup baik), dan uji coba lapangan dengan skor 3,75 (kategori baik).
 - b. Pemanfaatan multimedia pembelajaran PAI ini tidak hanya dapat dijadikan sumber belajar secara mandiri dengan tidak hanya menyimpannya di Compact Disk (CD), tetapi juga dapat di simpan di *personal computer* (PC), dan *Flash Disk*. Sehingga dapat dapat di buka dimanapun.
 - c. Produk multimedia pembelajaran PAI sebelum disebarluarskan, diuji kelayakannya terlebih dahulu. Produk di uji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, kemudian melakukan uji coba terbatas hingga uji coba lapangan.

Masing-masing terdapat kritik dan saran yang nantinya dijadikan bahan revisi oleh peneliti.

2. Pengembangan kontekstual yang diterapkan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam pada multimedia pembelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina Berbasis Kontekstual diterapkan oleh guru mata pelajaran di setiap tahapan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahapan mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti hingga kegiatan akhir diterapkan pengembangan kontekstual sesuai dengan langkah kontekstual yang dipadukan dengan multimedia pembelajaran PAI yang dikembangkan oleh peneliti seperti, keterkaitan relevansi, pengalaman langsung, aplikasi, kerja sama.

B. Saran-Saran

Saran-saran yang hendak peneliti berikan, diharapkan agar penggunaan multimedia pembelajaran PAI ini mampu dipergunakan dengan baik dan kegiatan belajar mengajar di kelas lebih baik lagi. Adapun saran-saran berikut ini peneliti sampaikan kepada:

1. Peserta didik

Sebelum peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran sebaiknya diberikan penjelasan terlebih dahulu tentang cara penggunaan atau diminta mempelajari petunjuk penggunaan yang telah tersedia di menu *help*. Selain itu, untuk peserta didik yang kurang familiar menggunakan *personal computer* (PC) untuk dibimbing dan dipandu agar proses kegiatan belajar mengajar lebih lancar karena peserta didik juga lancar dalam pengoperasian komputer maupun multimedia pembelajaran PAI.

2. Guru Mata Pelajaran PAI

Meskipun kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia pembelajaran PAI ini guru sebagai mediator dan produk ini juga didesain agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Akan tetapi, guru mata pelajaran perlu mengetahui apakah karakter peserta didik yang akan diajak untuk menggunakan multimedia pembelajaran PAI terbiasa menggunakan *personal computer* atau tidak supaya dapat menyiapkan lebih dini sarana prasarana serta persiapan lainnya. Misalnya, menyiapkan *headphone* terlebih dahulu dengan dibantu dengan petugas.

3. Sekolah

Sekolah telah memiliki laboratorium komputer yang memadai, memiliki jaringan internet yang dapat diakses bebas oleh peserta didik, memiliki guru mata pelajaran PAI yang berkompeten serta guru Multimedia yang berkompeten. Adanya multimedia pembelajaran PAI ini diharapkan dapat menginspirasi pihak sekolah untuk membuat sendiri multimedia pembelajaran yang lain. Hal ini agar adanya variasi kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

C. Kata Penutup

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya, karena karunia nikmat sehat serta nikmat ketenangan jiwa yang diberikan-Nya kepada penulis, sehingga selesailah penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontekstual Kelas X di SMKN 1 Pengasih Kulon Progo”*.

Penulis sadar betul bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semua itu karena kemampuan penulis yang masih sangat terbatas. Penulis sangat berharap kritik serta saran membangun dari berbagai pihak yang dapat membawa perbaikan di masa yang akan datang.

Sebagai kata penutup, penulisan berharap karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Semoga karya ini dapat memberi sumbangan ilmu terutama bagi perkembangan kemajuan Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Zainuddin. 2012. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aminuddin. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Anggraeni, Nurul. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen”. Yogyakarta: Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta tahun.
- Athiyah, Muhammad. 1996. *Beberapa Pemikiran Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Titian Ilahi Press.
- Darajat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni. 2012. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang Akademik.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mardiyah, Izzah. 2013. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah,”. Yogyakarta: Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Marisa. 2014. *Komputer dan Media Pembelajaran Edisi 1*. Banten: Universitas Terbuka.

- Margono. S. 2004. *“Metodologi Penelitian Pendidikan”*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Permana. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis Multimedia*. Vol 11: 1.
- Purnama, Bambang Ela. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rochmad. 2012. *“Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika”*. Kreano. Vol 3: 1.
- Safitri, Apriliya. 2015. *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta”*. Yogyakarta: Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 60 tahun 2014 Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.