

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH
PROFESSIONAL CS5* PADA MATERI PERILAKU DENDAM DAN
MUNAFIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BATURETNO WONOGIRI**



Oleh :

Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM : 11410199

SKRIPSI

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

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

2015

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari
NIM : 11410199
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

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

Yogyakarta, 18 Februari 2015

Yang menyatakan

METERAI
LEMPEL
99655ADF116490849
6.000
ENAM RIBU RUPIAH

Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM. 11410199



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN 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 Saudara :

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari
NIM : 11410199
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri

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

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosayahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 8 Juni 2015

Pembimbing,

Drs. Moch. Fuad, M.Pd

NIP. 19570626 198803 1 003



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/129/2015

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5* PADA MATERI PERILAKU DENDAM
DAN MUNAFIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BATURETNO WONOSARI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM : 11410199

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Rabu tanggal 17 Juni 2015

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

Dr. Sukiman, S.Ag, M.Pd.
NIP. 19720315 199703 1 009

Penguji II

Sri Purmaningrum, S.Psi., MA.
NIP. 19730119 199903 2 001

Yogyakarta, 24 JUN 2015

Dekan
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Dr. H. Tasman, M.A.
NIP. 19611102 198603 1 003

MOTTO

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

“Jadilah engkau pema’af dan suruhlah orang mengerjakan yang ma’ruf, serta berpalinglah dari orang-orang yang bodoh.” (Q.S. al- A’raf/7 : 199)¹

¹ Departemen Agama, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Semarang : Asy-Syifa, 1998), hal. 140.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk almamater tercinta

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

DWI ASTUTI DEWI PURWITASARI. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri. Skripsi. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2015. Latar belakang masalah penelitian ini adalah bahwa 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. Akibatnya, kristalisasi nilai dalam diri siswa kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model media pembelajaran interaktif yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik dan mengetahui media pembelajaran interaktif mampu memotivasi siswa untuk menghindari perilaku dendam dan munafik (kristalisasi nilai).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan produk media hasil rekayasa, menguji tingkat validasi dan keandalan program. Selanjutnya data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Analisis data kristalisasi nilai dihitung dengan rumus uji “t” dengan menggunakan SPSS 16.0 dilanjutkan dengan penghitungan uji “r”.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa : (1) Model media pembelajaran interaktif yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII adalah media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar mandiri di sekolah ketika guru berhalangan hadir dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah untuk lebih memahami materi yang dipelajarinya secara lebih mendalam. Media pembelajaran interaktif yang peneliti buat memiliki persentase kelayakan 88% dengan interpetasi sangat layak. (2) Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII mampu memberi motivasi pada siswa di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri untuk menghindari perilaku dendam dan munafik (kristalisasi nilai). Hal ini dapat dibuktikan bahwa pada uji “t” diperoleh nilai t hitung $< t$ tabel ($-3,182 < -2,31$) dan tingkat signifikansi p value atau $\alpha = 0,013$ dimana $0,013 < 0,05$. Data tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara media pembelajaran interaktif dengan kristalisasi nilai siswa. Setelah uji “t”, dilanjutkan dengan uji “r” dan diperoleh nilai $r = 0,747$ dimana $0,747 > 0,5$ dimana $r > 0,5$ dimana $0,747 > 0,5$ yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki efek yang substansif terhadap kristalisasi nilai siswa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَيَّ أَسْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih 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. Moch. Fuad, M.Pd, selaku Pembimbing skripsi.

4. Bapak Dr. Sumedi, M.Ag, selaku Penasehat Akademik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Kepala Sekolah beserta Guru dan Karyawan SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri.
7. Bapakku Suparlan (alm) dan Ibuku Suwardiyah, S.Pd.I yang selalu mendampingi, memberikan *support* dan doa yang selalu mengiringi langkahku.
8. Kakakku Epa Wira Darmawan, S.Pd dan Wahyu Setyorini, S.Pd yang selalu memberi arahan, bimbingan, dan *support* ketika semangat ini mulai surut.
9. Keponakanku tercinta Putri Locita Meiyura Almasah yang selalu membuatku tersenyum dengan tingkah lucunya yang mampu menghiburku ketika diri ini mulai lelah.
10. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 18 Februari 2015

Penyusun



Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM. 11410199

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN TRANSLITERASI	xii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	7
E. Landasan Teori	10
F. Metode Penelitian	28
G. Sistematika Pembahasan	39
BAB II : GAMBARAN UMUM SMP NEGERI 2 BATURETNO WONOGIRI	
A. Letak Geografis	40
B. Sejarah Berdiri	41
C. Visi dan Misi	43
D. Struktur Organisasi	44
E. Gambaran Umum Guru, Karyawan dan Siswa	46
F. Sarana dan Prasarana	48

BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pra Penelitian (Menemukan Masalah)	50
B. Mengumpulkan Informasi	51
C. Desain Awal Produk	51
D. Desain Tampilan Produk	53
E. Pembuatan Produk	60
F. Uji Coba Produk	67
G. Validasi Produk	67
H. Revisi Produk	68
I. Uji Kelayakan Produk	71
J. Pembuatan Produk Masal	73
BAB IV : PENUTUP	
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	b	Be
ت	ta'	t	Te
ث	sa'	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	Ka dan Ha
د	dal	d	De
ذ	zal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	T	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	sy	Es dan Ye
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	Ge
ف	fa'	f	Ef

ق	qaf	q	Qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	wawu	w	We
ه	ha'	h	Ha
ء	hamzah	`	Apostrof
ي	ya'	y	Ye

Untuk bacaan panjang ditambah :

أ = a

إي = i

أو = u

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan media pembelajaran	35
Tabel 1.2. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan materi	36
Tabel 1.3. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan untuk siswa	37
Tabel 1.4. Skala Kesesuaian Produk	38
Tabel 2.1. Jumlah kelas dan siswa SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri	47
Tabel 3.1. Hasil Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi	68
Tabel 3.2. Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri	44
Gambar 3.1. Diagram alur program media pembelajaran interaktif	52
Gambar 3.2. Desain tampilan <i>cover</i>	53
Gambar 3.3. Desain tampilan <i>login</i>	54
Gambar 3.4. Desain tampilan petunjuk penggunaan	54
Gambar 3.5. Desain tampilan <i>home</i>	55
Gambar 3.6. Desain tampilan kompetensi	55
Gambar 3.7. Desain tampilan materi.....	56
Gambar 3.8. Desain tampilan petunjuk evaluasi.....	56
Gambar 3.9. Desain tampilan lembar soal dan lembar jawab.....	57
Gambar 3.10. Desain tampilan nilai.....	57
Gambar 3.11. Desain tampilan tugas	58
Gambar 3.12. Desain tampilan referensi.....	58
Gambar 3.13. Desain tampilan profil.....	59
Gambar 3.14. Desain tampilan penutup.....	59
Gambar 3.15. Tampilan <i>cover</i> media pembelajaran interaktif	60
Gambar 3.16. Tampilan <i>login</i>	61
Gambar 3.17. Tampilan petunjuk penggunaan	61
Gambar 3.18. Tampilan <i>home</i>	62
Gambar 3.19. Tampilan kompetensi	62
Gambar 3.20. Tampilan materi dendam.....	63
Gambar 3.21. Tampilan materi munafik	63
Gambar 3.22. Tampilan petunjuk evaluasi	64
Gambar 3.23. Tampilan lembar soal dan lembar jawab.....	64
Gambar 3.24. Tampilan nilai	65
Gambar 3.25. Tampilan tugas	65
Gambar 3.26. Tampilan referensi.....	66
Gambar 3.27. Tampilan profil.....	66
Gambar 3.28. Tampilan kotak dialog untuk keluar dari aplikasi.....	67
Gambar 3.29. Diagram alur tahap-tahap penelitian dan pengembangan	71
Gambar 3.30. Hasil uji “t” data kristalisasi nilai siswa	73
Gambar 3.31. Cover CD Media Pembelajaran Interaktif	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	81
Lampiran II : Bukti Seminar Proposal	82
Lampiran III : Surat Permohonan Izin Pra Peneitian	83
Lampiran IV : Surat Permohonan Izin Penelitian	84
Lampiran V : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian/Riset	85
Lampiran VI : Surat Keterangan dari Ahli Media	86
Lampiran VII : Surat Keterangan dari Ahli Materi	87
Lampiran VIII : Kartu Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir	88
Lampiran IX : Validasi Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Media	89
Lampiran X : Validasi Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Materi	91
Lampiran XI : Rekap Angket Pra Pembelajaran (<i>Pre-Test</i>) Kelas Kecil	94
Lampiran XII : Rekap Angket Pra Pembelajaran (<i>Pre-Test</i>) Kelas Besar	95
Lampiran XIII : Rekap Angket Pasca Pembelajaran Kelas Kecil	96
Lampiran XIV : Rekap Angket Pasca Pembelajaran Kelas Besar	97
Lampiran XV : Uji “t” Dua Sampel yang Berhubungan (paired)	99
Lampiran XVI : Instrumen Uji Kelayakan Multimedia Pembelajaran	101
Lampiran XVII : Instrumen Uji Kelayakan Materi	103
Lampiran XVIII : Instrumen <i>Pre-Test</i> untuk Siswa	106
Lampiran XIX : Instrumen Uji Kelayakan untuk Siswa	107
Lampiran XX : Sertifikat SOSPEM	109
Lampiran XXI : Sertifikat OPAK	110
Lampiran XXII : Sertifikat IKLA	111
Lampiran XXIII : Sertifikat TOEC	112
Lampiran XXIV : Sertifikat TIK	113
Lampiran XXV : Sertifikat PPL 1	114
Lampiran XXVI : Sertifikat PPL-KKN Integratif	115
Lampiran XXVII : Daftar Riwayat Hidup	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tertulis tujuan nasional Indonesia adalah untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.¹

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Melalui pendidikan yang dikelola dengan baik diharapkan tujuan nasional Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat tercapai dengan baik pula.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa 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,

¹ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, *Pembukaan*, hal. 2.

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

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. 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. 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.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat penting dari proses pendidikan. 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

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, hal. 1.

dan pembimbing, maka dari itu pendidik dituntut untuk kreatif dan peka terhadap karakteristik dan psikis siswa.

Pendidik yang kreatif harus mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya, sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang monoton. Media pembelajaran yang dibuat harus merupakan media pembelajaran interaktif agar lebih menekankan keaktifan peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, media pembelajaran interaktif yang dibuat hendaknya juga bisa berfungsi sebagai pengganti pendidik ketika pendidik berhalangan hadir dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga siswa bisa belajar mandiri di sekolah ataupun belajar mandiri di rumah untuk lebih memahami materi yang dipelajarinya secara lebih mendalam.

Pemanfaatan 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. Selama ini pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah hanya terbatas untuk kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Teknologi, Informasi dan Komunikasi saja. Sehingga pemanfaatan laboratorium komputer ini kurang maksimal.

Hal tersebut juga disebabkan karena kurang tersedianya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, selain untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran

Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran interaktif ini juga berfungsi untuk memaksimalkan pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dalam rangka menghadapi globalisasi.

Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah *Adobe Flash Professional CS5*. *Adobe Flash Professional CS5* 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.³

SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri merupakan salah satu SMP unggulan di Kecamatan Baturetno, Kabupaten Wonogiri, Provinsi Jawa Tengah. SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri mampu membuktikan kualitasnya dengan menciptakan lulusan-lulusan yang berkualitas dan mampu diterima di SMA-SMA unggulan pula. Fasilitas sarana prasarana yang ada di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri cukup lengkap, bahkan hingga saat ini masih digalakkan pembangunan demi terciptanya sekolah yang mampu bersaing dengan sekolah lain dan meningkatkan kualitas yang dimilikinya.

SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri memiliki tiga jenis laboratorium, yaitu laboratorium Ilmu Pengetahuan Alam, laboratorium bahasa dan laboratorium komputer. Laboratorium Ilmu Pengetahuan Alam telah dimanfaatkan secara maksimal dengan sering diadakannya praktik pembelajaran mata pelajaran Ilmu

³ Heni Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta : Skripta, 2010), hal. 5.

Pengetahuan Alam (IPA Terpadu). Laboratorium bahasa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

Sedangkan laboratorium komputer kurang maksimal pemanfaatannya karena jarang digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran lain selain mata pelajaran Teknologi, Informasi dan Komunikasi.

Laboratorium komputer jarang dipakai untuk pelajaran lain selain TIK, cuma pernah sekali untuk pelajaran PKn. Tapi kami tidak menggunakan komputer yang ada, guru cuma menampilkan materi di LCD dan kami mencatat materi yang ditampilkan.⁴

Padahal, laboratorium komputer ini bisa lebih dimaksimalkan pemanfaatannya dengan digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran lain dengan adanya media pembelajaran interaktif yang memadai.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri”** sebagai tugas akhir di bangku perkuliahan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

⁴ Hasil wawancara penulis dengan Dhiya Nabilasari Widagdo Putri, siswi SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri kelas VIII A pada hari Rabu, 4 Februari 2015 pukul 09.00.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Model media pembelajaran interaktif seperti apakah yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri?
2. Apakah media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII mampu memberi motivasi pada siswa di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri untuk menghindari perilaku dendam dan munafik (kristalisasi nilai)?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian.

Setelah melihat rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

- a. Mengetahui model media pembelajaran interaktif yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri?
- b. Mengetahui media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII mampu memberi motivasi pada siswa

di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri untuk menghindari perilaku dendam dan munafik (kristalisasi nilai).

2. Kegunaan Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat berguna atau bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, adapun manfaat yang diharapkan yaitu :

a. Bagi Pendidik.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dan alternatif media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Siswa.

Dengan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan, siswa diharapkan tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

D. Kajian Pustaka

Setelah melakukan kajian pustaka, peneliti menemukan beberapa penelitian yang terkait dengan tema yang peneliti angkat. Di antara penelitian tersebut adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana Wijayanti (2013) mahasiswi Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam

Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan CD Simulasi UN Kimia untuk SMA/MA Menggunakan *Adobe Flash CS5*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa penelitian ini telah berhasil mengembangkan CD simulasi UN Kimia untuk SMA/MA dengan kualitas sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik SMA/MA dalam mempersiapkan UN.⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Makmun Syukri (2014) mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan *Video Animasi* Sistem Pernafasan Menggunakan *Adobe Flash CS5* sebagai Media Pembelajaran IPA Biologi untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs”. Hasil penelitian menyatakan bahwa penelitian ini telah menghasilkan *video animasi* sistem pernafasan yang dikembangkan menggunakan *Adobe Flash CS5* sebagai media pembelajaran Biologi dengan kualitas sangat baik. Penelitian pengembangan ini telah memenuhi kriteria kualitas media yang layak digunakan dalam pembelajaran Biologi.⁶
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dinar Septianingsih (2013) mahasiswi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Adobe Flash CS3* dalam Pembelajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab

⁵ Fitriana Wijayanti, “Pengembangan CD Simulasi UN Kimia untuk SMA/MA Menggunakan *Adobe Flash CS5*”, *Skripsi*, Yogyakarta : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013.

⁶ Makmun Syukri, “Pengembangan *Video Animasi* Sistem Pernafasan Menggunakan *Adobe Flash CS5* sebagai Media Pembelajaran IPA Biologi untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs”, *Skripsi*, Yogyakarta : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014.

pada siswa Kelas VII A di MTs N Nglipar Gunungkidul”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS3* efektif dalam meningkatkan kemahiran membaca Bahasa Arab siswa karena terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS3* (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* (kelas kontrol).⁷

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan penelitian yang sama dengan apa yang akan peneliti lakukan. Skripsi pertama bertujuan untuk membuat CD simulasi UN mata pelajaran Kimia untuk SMA/MA yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dalam mempersiapkan UN. Skripsi kedua bertujuan untuk membuat *video animasi* sistem pernafasan sebagai media pembelajaran Biologi untuk SMP/MTs. Skripsi ketiga bertujuan untuk meningkatkan kemahiran membaca Bahasa Arab siswa dengan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS3*.

Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Maka, penelitian ini jelas berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Perbedaan-perbedaan yang ada terletak pada mata pelajaran yang diteliti, perbedaan fokus

⁷ Dinar Septianingsih, “Efektivitas Penggunaan *Adobe Flash CS3* dalam Pembelajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII A di MTs N Nglipar Gunungkidul”, *Skripsi*, Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013.

dan hasil yang diharapkan dari penelitian ini, perbedaan lokasi penelitian, dan perbedaan subyek penelitian.

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁸

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan (4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.⁹

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), hal. 3.

⁹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Safiria Insania, 2009), hal. 3-

Dapat dikatakan bahwa apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.¹⁰ Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹¹

Beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :¹²

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu ;

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), hal. 4.

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2012), hal.

29.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), hal. 25-27.

- 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
 - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
 - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Jadi, media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik yang mampu membuat peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.¹³

2. Pendidikan Agama Islam.

Kata agama berasal dari bahasa Sansekerta. Akar kata agama adalah *gam* yang mendapat awalan *a* dan akhiran *a* sehingga menjadi *a-gam-a*. Akar itu kadang-kadang mendapat awalan *i* atau *u* dengan akhiran yang sama, sehingga menjadi *i-gam-a* atau *u-gam-a*. Dalam bahasa Bali, *agama* artinya peraturan, tata cara, upacara hubungan manusia dengan raja. *Igama* artinya peraturan, tata cara, upacara dalam berhubungan dengan Dewa-Dewa. Sedangkan *ugama* diartikan sebagai peraturan, tata cara dalam hubungan antarmanusia.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa agama ialah kepercayaan kepada Tuhan yang dinyatakan dengan mengadakan hubungan dengan Dia melalui upacara, penyembahan dan permohonan, dan membentuk sikap hidup manusia menurut atau berdasarkan ajaran agama itu.¹⁵

Harun Nasution menjelaskan ada empat unsur pokok yang secara substantif harus ada pada agama, keempat unsur pokok itu antara lain :¹⁶

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2010), hal. 51.

¹⁴ Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hal. 35.

¹⁵ *Ibid.*, hal. 40.

¹⁶ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 33-34.

- a. Unsur kepercayaan terhadap kekuatan gaib (Tuhan).
- b. Unsur kepercayaan bahwa kebahagiaan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat tergantung pada adanya hubungan yang baik dengan kekuatan gaib yang dimaksud.
- c. Unsur respons yang bersifat emosional dari manusia yang mempengaruhi perilaku atau tindakan manusia dalam menjalani kehidupan.
- d. Unsur paham adanya yang kudus (*sacred*) dan suci, dalam bentuk kekuatan gaib, dalam bentuk kitab suci yang mengandung ajaran-ajaran agama yang bersangkutan, tempat-tempat tertentu, peralatan untuk menyelenggarakan upacara atau peribadatan.

Berdasarkan uraian tersebut kita dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa agama adalah yang berasal dari Tuhan atau hasil renungan manusia yang terkandung dalam kitab suci yang turun-temurun diwariskan oleh suatu generasi ke generasi dengan tujuan untuk memberi tuntunan dan pedoman hidup bagi manusia agar mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat, yang di dalamnya mencakup unsur kepercayaan kepada kekuatan gaib yang selanjutnya menimbulkan respons emosional dan keyakinan bahwa kebahagiaan hidup tersebut tergantung pada adanya hubungan yang baik dengan kekuatan gaib tersebut.

Islam merupakan kata turunan (jadian) yang berarti ketundukan, ketaatan, kepatuhan (kepada kehendak Allah) yang berasal dari kata *salama* yang artinya patuh atau menerima; berakar dari huruf *sin lam mim* (s-l-m). Kata dasarnya adalah *salima* yang berarti sejahtera, tidak tercela, tidak

bercacat. Dari kata itu terbentuk kata masdar *salamat* (yang dalam bahasa Indonesia menjadi *selamat*). Dari akar kata itu juga terbentuk kata-kata *salm*, *silm* yang berarti kedamaian, kepatuhan, penyerahan (diri). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa arti yang dikandung perkataan Islam adalah kedamaian, kesejahteraan, keselamatan, penyerahan (diri), ketaatan, dan kepatuhan.¹⁷ Jadi intinya, Islam adalah agama wahyu yang memberi bimbingan kepada manusia untuk berserah diri, tunduk, patuh dan taat dengan sepenuh hati kepada kehendak Illahi.

Pendidikan itu pada hakikatnya adalah proses pembimbingan, pembelajaran dan atau pelatihan terhadap anak, generasi muda, manusia agar nantinya bisa berkehidupan dan melaksanakan peranan serta tugas-tugas hidupnya dengan sebaik-baiknya.¹⁸

Azizy mengemukakan bahwa esensi pendidikan, yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup. Oleh karena itu, ketika kita menyebut pendidikan Islam, maka akan mencakup dual hal, (a) mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam; (b) mendidik siswa-siswi untuk mempelajari materi ajaran Islam (pengetahuan tentang ajaran Islam).¹⁹

¹⁷ Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hal. 49.

¹⁸ Tadjab, dkk., *Dasar-Dasar Kependidikan Islam*, (Surabaya : Karya Aditama, 1996), hal. 6.

¹⁹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 12.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu secara keseluruhan terliput dalam lingkup Al-Quran dan Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).

Jadi, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁰

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Adapun Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk :²¹

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan pada Allah SWT dalam diri peserta didik melalui pengenalan, pemahaman, penghayatan terhadap ayat-ayat Allah yang tercipta dan tertulis (ayat *kauniyyah* dan ayat *qauliyyah*).

²⁰ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 131-132.

²¹ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 211 Tahun 2011, *Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam pada Sekolah*, hal. 3.

2. Membentuk karakter muslim dalam diri peserta didik melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan Islam dalam melakukan relasi yang harmonis dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungannya.
3. Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan keyakinan Islam dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

3. *Adobe Flash Professional CS5.*

Adobe Flash merupakan program animasi yang mendukung pemrograman *ActionScript*-nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, *image*, teks, dan pemrograman. *Adobe Flash* mendukung file *image* dengan format *jpg* atau *png*. Yang harus diperhatikan dalam pengolahan gambar adalah memperhatikan *properti image* yang akan dimasukkan ke dalam program pembelajaran. Dalam mengolah teks, *Adobe Flash* mendukung *copy-paste* dari program teks editor.²²

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *Adobe Flash Professional CS5* dalam pembuatan presentasi multimedia, antara lain :²³

- a. Memiliki kemampuan untuk membuat presentasi yang atraktif baik presentasi otomatis atau presentasi interaktif.
- b. Kemudahan dalam melakukan penyisipan unsur multimedia seperti sound, gambar ataupun video.

²² Pulung Nurtantio dan Arry Maulana Syarif, *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta : Andi, 2013), hal. 2.

²³ Heni Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta : Skripta), hal. 6.

c. Program mudah untuk dijalankan.

Ada beberapa istilah dalam membuat presentasi multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS5*, antara lain :²⁴

1. *Frame*, merupakan kotak-kotak kecil yang digunakan untuk meletakkan objek-objek presentasi.
2. *Frame per second (fps)*, merupakan penentu kecepatan *movie* saat dijalankan.
3. *Keyframe*, merupakan lingkaran kecil di dalam *frame* yang berisikan objek.
4. *Symbol*, memiliki 3 tipe simbol dalam *flash*, yaitu *Graphic* (untuk menyimpan gambar), *Button* (untuk membuat simbol), dan *Movie Clip* (untuk membuat *movie*).
5. *ActionScript*, merupakan bahasa pemrograman *Adobe Flash Professional CS5*, yang digunakan untuk mengaminasikan objek, mengontrol navigasi dan menginteraksikan objek dalam *movie*.
6. *Library*, merupakan wadah untuk menyimpan objek hasil impor dan objek *symbol*.
7. *Animasi*, merupakan pergerakan gambar-gambar yang mengikuti suatu alur atau aturan-aturan tertentu.

Ada beberapa komponen kerja dalam program *Adobe Flash Professional CS5*, komponen kerja ini ada yang telah ditampilkan sebagai tampilan standart dan ada juga yang masih tersembunyi sehingga

²⁴ *Ibid.*, hal. 6-7.

memerlukan perintah tertentu untuk menampilkannya. Berikut ini adalah beberapa komponen kerja dalam *Adobe Flash Professional CS5* :²⁵

1. *Toolbox* adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi.
2. *Timeline* berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya.
3. *Stage* adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan.
4. *Panel Properties* berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan memaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.
5. *Efek Filters* adalah bagian dari *Panel Properties* yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek.
6. *Motion Editor* berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat.
7. *Motion Presets* berguna untuk menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan.
8. Batang Menu adalah sekumpulan perintah untuk mengatur objek atau animasi.
9. *Layer* merupakan sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek.

²⁵ MADCOMS, *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS5.5*, (Yogyakarta : Andi, 2012), hal. 5-13.

10. *Frame* merupakan bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.

Keunggulan *Adobe Flash Professional CS5* dibandingkan dengan program lain yang sejenis, antara lain :²⁶

1. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
2. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
3. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya.
4. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
5. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa tipe, di antaranya adalah .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.

Sedangkan kelemahan *Adobe Flash Professional CS5* dapat dijelaskan sebagai berikut :²⁷

1. Bahasa pemrograman lebih rumit, karena dikerjakan secara manual.
2. Dalam membuat aplikasi membutuhkan waktu yang lama (harus memahami bahasa pemrograman terlebih dahulu).
3. Dalam pembuatannya membutuhkan banyak variabel untuk memberi nama pada objek yang akan dimainkan/dijalankan

²⁶ Heni Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta : Skripta), hal. 8.

²⁷ Soleh Khajat Muttaqin, *Perkembangan Flash*, <http://ngeblag.blogspot.com/2015/01/perkembangan-flash.html>, diakses tanggal 18 Juni 2015 pukul 19.35 WIB.

4. Materi Perilaku Dendam Dan Munafik.

a. Dendam.

1) Pengertian Dendam.

Dendam menurut bahasa adalah *al-hiqdu*, yang artinya memendam amarah. Sedangkan menurut istilah, dendam berarti berkeinginan keras untuk membalas perbuatan seseorang. Secara akidah dendam adalah balasan jahat atau keji dari seseorang kepada orang lain terhadap kejadian/masalah yang telah berlalu. Orang yang dendam disebut “pendendam”. Sifat dendam akan membawa seseorang kepada sikap saling membenci, karena muncul adanya ketidakpuasan antar kedua belah pihak.

Sifat pendendam ini tumbuh dan berkembang dari sifat marah atau sifat kurang puas melihat segala sesuatu yang terjadi, merasa tersaingi, atau dikecewakan oleh seseorang. Orang yang memendam perasaan dendam biasanya menunggu dan mencari kesempatan untuk membalas perlakuan buruk yang pernah diterimanya. Dia masih memendam perasaan benci terhadap orang yang pernah memberinya perlakuan buruk.

Ajaran Islam mengajarkan agar kita membela diri saat diserang, membela kehormatan dan hak-hak yang kita miliki. Namun itu semua bukan atas dasar bentuk dari rasa ingin membalas perlakuan buruk orang lain. Menyakiti hati maupun fisik orang lain merupakan perbuatan yang sangat dilarang.

Terhadap perbuatan semacam ini Allah SWT merupakan hakim yang sangat adil, yang akan memberi pembalasan setimpal.

Seorang muslim diajarkan untuk senantiasa berbuat baik dan menjadikan orang lain di sekelilingnya merasa aman, nyaman, dan damai. Allah SWT berfirman dalam Q.S. al- A'raf/7 : 199 sebagai berikut :

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ
الْجَاهِلِينَ

Artinya : “Jadilah engkau pema'af dan suruhlah orang mengerjakan yang ma'ruf, serta berpalinglah dari orang-orang yang bodoh.” (Q.S. al- A'raf/7 : 199)

Dendam termasuk sifat tercela (akhlak mazmumah) yang sangat dibenci Allah SWT. Nabi Muhammad SAW bersabda :

عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ : قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ

عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَبْغَضُ الرَّجُلِ إِلَى اللَّهِ الَّذِي الْخِصَامِ (أَخْرَجَهُ مُسْلِمٌ)

Artinya : Dari Aisyah r.a. Rasulullah SAW bersabda : “Orang paling dibenci Allah ialah orang yang menaruh dendam kesumat (bertengkar)”. (H.R. Muslim)

2) Ciri-ciri Pendendam.

Ciri-ciri pendendam di antaranya sebagai berikut :

- a) Senang menyimpan rasa sakit hati dan berusaha membalasnya di kemudian hari.
- b) Tidak mau memaafkan kesalahan orang lain.
- c) Tidak suka melihat orang lain senang.
- d) Tidak dapat menerima kritikan orang lain.
- e) Meluapkan amarahnya secara membabi buta.

3) Akibat Negatif Pendendam.

Seseorang yang memiliki sifat pendendam hanya akan menimbulkan akibat negatif bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Akibat negatif tersebut antara lain :

- a) Bagi diri sendiri.
 - (1) Hidupnya tidak pernah merasa tenang.
 - (2) Kehidupannya tersiksa oleh perasaannya sendiri.
 - (3) Mudah terserang penyakit tekanan darah tinggi dan jantung.
 - (4) Banyak dibenci orang.
- b) Bagi orang lain.
 - (1) Kehidupan orang lain terganggu.
 - (2) Terkurangi haknya untuk bersahabat dengan orang lain.
 - (3) Dapat mengundang sifat permusuhan.

4) Menghindari Perilaku Pendendam dalam Kehidupan Sehari-hari.

Di antara cara menghindari perilaku pendendam yaitu antara lain sebagai berikut :

- a) Senantiasa ingat kepada Allah SWT dalam keadaan apapun.
- b) Memaafkan kesalahan orang lain.
- c) Membiasakan diri bersikap sabar dan menahan marah.
- d) Saling menghormati dan menyayangi sesama manusia.
- e) Menghindari sifat iri, dengki, dan egois.
- f) Menyelesaikan setiap masalah dengan cara musyawarah.

b. Munafik.

1) Pengertian Munafik.

Munafik menurut bahasa adalah menyembunyikan. Sedangkan menurut istilah munafik berarti orang yang menyembunyikan atau menampakkan sesuatu yang bertentangan dengan apa yang terkandung di dalam hatinya. Ada juga yang mengatakan bahwa munafik artinya bermuka dua. Menurut akidah, munafik adalah orang yang menyembunyikan kekafirannya, tetapi menyatakan keimanannya. Lidah mereka menyatakan beriman, sedangkan hatinya mengingkari. Sifat munafik disebut nifak.

Kebalikan dari sifat munafik adalah sifat istiqomah, yaitu sifat konsisten atau sifat tunggal. Orang yang memiliki sifat istiqomah cirinya adalah apa yang ditampakkan di luar adalah

pencerminan apa yang ada di dalam hatinya. Sifat munafik merupakan bentuk perilaku yang erat hubungannya dengan keimanan dan amaliyah (perbuatan). Seseorang yang kadar keimanannya lemah, akan mudah terjangkit penyakit nifak.

Banyak ayat al-Qur'an maupun hadis Nabi Muhammad SAW yang menjelaskan tentang akibat negatif sifat munafik. Allah dan Rasul-Nya mengancam orang-orang yang memiliki sifat nifak, karena sangat membahayakan diri sendiri maupun orang lain. Sebagaimana firman Allah SWT berikut :

بَشِّرِ الْمُنَافِقِينَ بِأَنَّ لَهُمْ عَذَابًا أَلِيمًا ﴿١٣٨﴾

Artinya : “Kabarkanlah kepada orang-orang munafik bahwa mereka akan mendapat siksaan yang pedih.” (Q.S. an-Nisa’/4 : 138)

Dalam surah an-Nisa’/4 ayat 145 Allah SWT berfirman sebagai berikut :

إِنَّ الْمُنَافِقِينَ فِي الدَّرَكِ الْأَسْفَلِ مِنَ النَّارِ وَلَنْ تَجِدَ لَهُمْ

نَصِيرًا ﴿١٤٥﴾

Artinya : “Sungguh, orang-orang munafik itu (ditempatkan) pada tingkatan yang paling bawah dari neraka. Dan kamu tidak akan mendapat seorang penolong pun bagi mereka.” (Q.S. an-Nisa’/4 : 145)

Rasulullah SAW menjelaskan ciri-ciri orang munafik melalui hadisnya sebagai berikut :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ، قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : آيَةُ الْمُنَافِقِ ثَلَاثٌ؛ إِذَا حَدَّثَ كَذَبَ وَإِذَا وَعَدَ أَخْلَفَ وَإِذَا أُؤْتِمِنَ خَانَ. (رواه البخارى ومسلم)

Artinya : *Dari Abu Hurairah r.a. Rasulullah SAW bersabda : “Tanda-tanda orang munafik ada tiga macam, yaitu apabila berkata, ia dusta, apabila berjanji, ia mengingkari, dan apabila dipercaya, ia mengkhianati”*. (H.R. Bukhari dan Muslim)

2) Ciri-ciri Munafik.

Munafik merupakan musuh yang berbahaya bagi kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Berikut ini ciri-ciri munafik sesuai hadis Rasulullah SAW :

- a) Apabila berkata selalu berdusta.
- b) Apabila berjanji selalu tidak ditepati.
- c) Apabila dipercaya selalu berkhianat.
- d) Sombong terhadap ketentuan dan perintah Allah.
- e) Takut berjihad di jalan Allah. Orang munafik lebih takut kepada manusia dibandingkan kepada Allah.

3) Akibat Negatif Munafik.

Akibat yang ditimbulkan dari nifak merupakan akibat negatif yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Akibat negatif tersebut antara lain :

a) Bagi diri sendiri.

- (1) Kehidupan yang lebih baik di masa depan tertutup.
- (2) Tidak akan dipercaya oleh orang lain.
- (3) Akan dijauhi dan dibenci oleh orang lain.
- (4) Dimurkai oleh Allah SWT.

b) Bagi orang lain.

- (1) Merasa kecewa ketika berurusan dengan orang munafik.
- (2) Tertunda keinginannya.
- (3) Tidak terpenuhi kebutuhannya sesuai yang ia harapkan/rencanakan.

4) Menghindari Perilaku Munafik dalam Kehidupan Sehari-hari.

Di antara cara menghindari perilaku munafik yaitu :

- a) Mendekatkan diri kepada Allah SWT.
- b) Berusaha untuk selalu berkata jujur.
- c) Menepati setiap janji yang diucapkan.
- d) Menyampaikan amanah orang lain tanpa menunda waktu.
- e) Menyampaikan informasi yang kita ketahui apa adanya.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁸ Sesuai dengan pengertiannya, penelitian ini diarahkan untuk menemukan atau menciptakan produk baru yang memiliki keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi, dan produktivitas.²⁹ Metode R&D yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti tahap-tahap menurut Borg dan Gall, yaitu :³⁰

a. Pra penelitian (menemukan masalah).

Penelitian dapat berangkat dari masalah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

b. Mengumpulkan informasi.

Setelah menemukan masalah, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan/membuat produk.

c. Desain awal produk.

Desain awal produk meliputi desain alur dan pembuatan *story board*.

Desain alur yaitu pembuatan diagram alur program media pembelajaran interaktif dalam bentuk bagan yang menggambarkan urutan proses dan hubungan antar proses dalam satu program. Setelah diagram alur dibuat

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hal. 407.

²⁹ Nusa Putra, *Research & Development*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2012), hal. 67.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hal. 408-426.

kemudian dibuat *story board* yang merupakan desain cerita program media pembelajaran interaktif.

d. Desain tampilan produk.

Desain tampilan produk adalah penggambaran mengenai rancangan tampilan program media pembelajaran interaktif. Desain tampilan ini dibuat untuk memudahkan *programmer* menerjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Desain tampilan dibuat berdasarkan pada desain awal.

e. Pembuatan produk.

Pembuatan produk adalah proses menerjemahkan desain tampilan pada tampilan yang sebenarnya.

f. Uji coba produk.

Uji coba produk adalah menjalankan media pembelajaran interaktif. Pengujian ini dilakukan untuk mencoba dan mengetahui secara keseluruhan apakah media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik sesuai desain yang dibuat atau tidak. Setelah program media pembelajaran interaktif berjalan sesuai dengan desain yang dibuat maka telah diperoleh produk awal.

g. Validasi produk.

Membuat instrumen untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif. Pembuatan instrumen ini dimulai dengan pembuatan kisi-kisi. Kemudian kisi-kisi tersebut dikembangkan menjadi instrumen uji kelayakan media pembelajaran interaktif yang berbentuk angket. Validasi

media pembelajaran interaktif dan penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

h. Revisi produk.

Setelah media pembelajaran interaktif divalidasi dan dinilai oleh ahli media dan ahli materi, maka dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan dari ahli media dan ahli materi.

i. Uji kelayakan produk.

Setelah revisi media pembelajaran interaktif dilakukan, kemudian dilakukan uji kelayakan ke lapangan (pengguna media/siswa).

j. Pembuatan produk masal.

Setelah media pembelajaran interaktif dinyatakan layak dalam beberapa kali uji kelayakan, maka media pembelajaran interaktif dapat dikemas dalam bentuk CD.

2. Pendekatan Penelitian.

Penelitian ini bersifat analisis kebutuhan karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji suatu teori, tetapi bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi atau bermanfaat untuk masyarakat luas, dalam hal ini khususnya dalam dunia pendidikan.

3. Subjek Penelitian.

Subjek pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam ini adalah :

a. Kepala SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri.

- b. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri.
- c. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri.

4. Metode Pengumpulan Data.

Metode pengumpulan data merupakan hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian.³¹ Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Observasi.

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan secara terlibat (partisipatif) ataupun nonpartisipatif. Pengamatan terlibat merupakan jenis pengamatan yang melibatkan peneliti dalam kegiatan subjek yang menjadi sasaran penelitian tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan, tetapi peneliti juga tidak menutupi dirinya selaku peneliti.³²

Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini merupakan observasi nonpartisipatif. Peneliti tidak terlibat dalam kegiatan subjek penelitian dan hanya sebagai pengamat independen. Dalam observasi ini peneliti memperoleh data yang melatar belakangi dipilihnya SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri ini sebagai tempat dilaksanakannya penelitian.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hal. 193.

³² Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Jakarta : Erlangga, 2009), hal. 101.

b. Wawancara.

Model wawancara yang dapat dilakukan meliputi wawancara tak berencana yang berfokus dan wawancara sambil lalu. Wawancara tak berencana berfokus adalah pertanyaan yang diajukan secara tidak terstruktur, namun selalu berpusat pada satu pokok masalah tertentu. Wawancara sambil lalu adalah wawancara yang tertuju kepada orang-orang yang dipilih tanpa melalui seleksi terlebih dahulu, tetapi dijumpai secara kebetulan.³³

Model wawancara yang dilakukan oleh peneliti merupakan wawancara tak berencana yang berfokus. Wawancara ini dilakukan pada guru Pendidikan Agama Islam dan siswa untuk mengetahui lebih mendalam mengenai permasalahan yang diteliti, yaitu siswa merasa jenuh dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang monoton, kurang tersedianya media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam, dan kurang maksimalnya pemanfaatan laboratorium komputer dalam kegiatan belajar mengajar selain mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

c. Dokumentasi.

Metode ini merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan

³³ *Ibid.*, hal. 104.

berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya mengambil data yang sudah ada yang tersedia dalam catatan dokumen.³⁴

Metode dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan letak geografis, sejarah berdiri, visi dan misi, struktur organisasi, gambaran umum guru, karyawan, dan siswa, serta sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri.

d. Angket.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian ini metode angket digunakan untuk menilai kesesuaian media yang dikembangkan dengan tujuan yang ditetapkan serta menentukan kelayakan media pembelajaran. Responden dalam penelitian ini merupakan validator yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna.

Instrumen ditujukan untuk mengetahui fungsionalitas media dalam proses pembelajaran, serta menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Walker dan Hess memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas. Beberapa kualitas tersebut antara lain :³⁵

³⁴ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hal. 158.

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), hal. 175-176.

1. Kualitas isi dan tujuan.
 - a. Ketepatan.
 - b. Kepentingan.
 - c. Kelengkapan.
 - d. Keseimbangan.
 - e. Minat/perhatian.
 - f. Keadilan.
 - g. Kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas instruksional.
 - a. Memberikan kesempatan belajar.
 - b. Memberikan bantuan untuk belajar.
 - c. Kualitas memotivasi.
 - d. Fleksibilitas instruksionalnya.
 - e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya.
 - f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya.
 - g. Kualitas tes dan penilaiannya.
 - h. Dapat memberi dampak bagi siswa.
 - i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
3. Kualitas teknis.
 - a. Keterbacaan.
 - b. Mudah digunakan.
 - c. Kualitas tampilan/tayangan.
 - d. Kualitas penanganan jawaban.

- e. Kualitas pengelolaan programnya.
- f. Kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan kriteria diatas maka peneliti membuat kisi-kisi angket yang akan digunakan untuk menilai multimedia interaktif untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi perilaku dendam dan munafik yang dikembangkan.

1. Instrumen Uji Kelayakan Media Pembelajaran.

Instrumen uji kelayakan oleh ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek-aspek sebagai berikut : (1) keefektifan desain layar, (2) kemudahan pengoperasian program, (3) konsistensi, (4) format, (5) navigasi. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran ditinjau dari sisi desain tampilan secara keseluruhan. Ahli media merupakan dosen yang berkompeten di bidangnya. Kisi-kisi instrumen yang digunakan oleh ahli media pembelajaran dapat disajikan pada tabel 1.1. berikut ini :

Tabel 1.1. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan media pembelajaran.

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Keefektifan desain layar	- Ukuran huruf	1
		- Bentuk/jenis huruf	2
		- Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (<i>background</i>)	3
		- Kejelasan narasi	4
		- Keefektifan animasi	5
2.	Kemudahan pengoperasian	- Kemudahan pengoperasian	6
		- Sistematika penyajian	7

	program		
3.	Konsistensi	- Konsistensi kata, istilah dan kalimat	8
		- Konsistensi tata letak	9
4.	Format	- Format halaman	10
		- Format kolom	11
		- Tata letak	12
5.	Navigasi	- Efektifitas navigasi	13
		- Fungsi navigasi	14, 15

2. Instrumen Uji Kelayakan Materi.

Instrumen yang digunakan oleh ahli materi ditinjau dari beberapa aspek, yaitu : (1) aspek kualitas materi, dan (2) aspek kemanfaatan. Ahli materi merupakan guru yang berkompeten di bidangnya. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan oleh ahli materi dapat disajikan pada tabel 1.2. berikut ini :

Tabel 1.2. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan materi.

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kualitas materi	- Ketepatan isi materi (relevansi silabus)	1
		- Relevansi materi dengan tujuan	2
		- Ketepatan kompetensi	3, 4, 7, 8
		- Kebenaran materi	5
		- Kelengkapan materi	6, 9
		- Keruntutan materi	10
		- Tingkat kesulitan	11
		- Kedalaman materi	12
		- Kemudahan aplikasi	13, 14
		- Relevansi tugas dengan tujuan	15
		- Relevansi dengan kondisi siswa	16
2.	Kemanfaatan	- Membantu dalam pembelajaran	17

		- Mempermudah pemahaman siswa	18
		- Memberikan fokus perhatian	19

3. Instrumen Uji Kelayakan Untuk Siswa.

Instrumen uji kelayakan media pada pembelajaran meliputi aspek (1) tampilan, (2) pengoperasian, dan (3) kemanfaatan. Instrumen ini ditujukan untuk siswa. Kisi-kisi instrumen pada proses pembelajaran dengan siswa dapat dilihat pada tabel 1.3. berikut ini :

Tabel 1.3. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan untuk siswa.

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Tampilan media	- Huruf - Warna - Animasi	1, 2 3 4, 5
2.	Pengoperasian media	- Kemudahan pengoperasian - Navigasi	6 7, 8, 9, 10
3.	Kemanfaatan	- Mempermudah belajar - Kristalisasi nilai	11 12-20

5. Metode Analisis Data.

Teknik analisis data untuk tahap yang pertama menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan produk media hasil rekayasa setelah diimplementasikan dalam *software*, dan menguji tingkat validasi dan keandalan program. Tahap kedua, juga menggunakan deskriptif kuantitatif, yakni memaparkan mengenai kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik. Selanjutnya data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah

yang diharapkan dan diperoleh persentase³⁶, atau dapat di tulis dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi frekuensi dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan dari penyajian dalam bentuk persentase, selanjutnya dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam media pembelajaran menggunakan tabel 1.4. berikut :

Tabel 1.4. Skala Kesesuaian Produk

Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Interpretasi
76% - 100%	4	Sangat Layak
56% - 75%	3	Layak
40% - 55%	2	Cukup Layak
0% - 39%	1	Kurang Layak

Analisis data kristalisasi nilai dihitung dengan rumus uji “t” dengan menggunakan SPSS 16.0 dilanjutkan dengan penghitungan uji “r” dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \sqrt{\frac{t^2}{t^2 + df}}$$

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hal. 245.

Jika hasil uji $r > 0,5$ maka variabel satu dengan variabel yang lain memiliki efek hubungan yang sangat substantif.³⁷

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam mengetahui isi yang terkandung dalam penelitian ini, penulis mengemukakan sistematika pembahasan yang menunjukkan rangkaian isi secara sistematis. Pembahasan penelitian ini dibagi dalam empat bab, tetapi sebelumnya didahului dengan halaman formalitas yang terdiri dari halaman judul, halaman nota dinas, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, transliterasi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Empat bab dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Gambaran Umum Sekolah, yang mencakup letak geografis, sejarah berdiri, visi dan misi, struktur organisasi, gambaran umum guru, karyawan, dan siswa, serta sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri.

BAB III : Hasil penelitian dan pembahasan, yang mencakup tahap-tahap penelitian dan hasil penelitian.

BAB IV : Penutup, yang mencakup simpulan dan saran. Pada bab ini juga memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang terkait dengan penelitian.

³⁷ Andy Field, *Discovering Statistics Using SPSS*, (Singapore : Oriental Press, 2005), hal. 332.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri tentang pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Model media pembelajaran interaktif yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri adalah media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar mandiri di sekolah ketika guru berhalangan hadir dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah untuk lebih memahami materi yang dipelajarinya secara lebih mendalam. Media pembelajaran interaktif yang peneliti buat memiliki persentase kelayakan 88% dengan interpretasi sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang peneliti buat sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII.

2. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII mampu memberi motivasi pada siswa di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri untuk menghindari perilaku dendam dan munafik (kristalisasi nilai). Hal ini dapat dibuktikan bahwa pada uji “t” diperoleh nilai t hitung $< t$ tabel ($-3,182 < -2,31$) dan tingkat signifikansi p value atau $\alpha = 0,013$ dimana $0,013 < 0,05$. Data tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara media pembelajaran interaktif dengan kristalisasi nilai siswa. Setelah uji “t”, dilanjutkan dengan uji “r” dan diperoleh nilai $r = 0,747$ dimana $0,747 > 0,5$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memotivasi siswa untuk menghindari perilaku dendam dan munafik dibuktikan dengan $r > 0,5$ dimana $0,747 > 0,5$ yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki efek yang substansif terhadap kristalisasi nilai siswa.

B. Saran

1. Bagi Siswa.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif hendaknya siswa mempunyai semangat yang lebih untuk belajar mandiri dirumah, sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Agar nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dapat mengkristal dalam diri siswa hendaknya guru bisa lebih kreatif dan mampu menciptakan media

pembelajaran yang inovatif untuk mendukung peningkatan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Sekolah.

Hendaknya sekolah memfasilitasi dan *men-support* guru agar mampu menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mendukung peningkatan prestasi belajar siswa dan juga untuk memanfaatkan laboratorium komputer secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran lain pada umumnya dan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada khususnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Penelitian ini hanya sampai pada menguji kelayakan media pembelajaran interaktif, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik dan melakukan uji efektifitas secara eksperimen pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad Daud, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013.
- Alim, Muhammad, *Pendidikan Agama Islam*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 1991.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2010.
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta : Rineka Cipta, 2008.
- Biografi dan Visi Misi SMP Negeri 2 Baturetno*, Wonogiri, 2014.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media, 2010.
- Data Guru, Karyawan dan Siswa SMP Negeri 2 Baturetno Per 1 Januari 2015*, Wonogiri 2015.
- Dendam dan Munafik*, <http://www.gerbangilmu.com/2014/07/pengertian-dendam-dan-munafik-lengkap.html>, diakses tanggal 3 April 2015 pukul 17.00 WIB.
- Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Semarang : Asy-Syifa, 1998.
- Field, Andy, *Discovering Statistics Using SPSS*, Singapore : Oriental Press, 2005.
- Idrus, Muhammad, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, Jakarta : Erlangga, 2009.
- Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 211 Tahun 2011 tentang Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam pada Sekolah.
- MADCOMS, *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS5.5*, Yogyakarta : Andi, 2012.
- Majid, Abdul, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012.

- Majid, Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mudarip, dkk., *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Yudhistira, 2010.
- Muttaqin, Soleh Khajat, *Perkembangan Flash*, <http://ngeblag.blogspot.com/2015/01/perkembangan-flash.html>, diakses tanggal 18 Juni 2015 pukul 19.35 WIB.
- Nurtantio, Pulung dan Arry Maulana Syarif, *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*, Yogyakarta : Andi, 2013.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Putra, Nusa, *Research & Development*, Jakarta : Raja Grafindo, 2012.
- Puspitosari, Heni, *Membuat Presentasi Multimedia*, Yogyakarta : Skripta, 2010.
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Safirian Insania, 2009.
- Santoso, Singgih, *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2001.
- Septianingsih, Dinar, “Efektivitas Penggunaan *Adobe Flash CS3* dalam Pembelajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII A di MTs N Nglipar Gunungkidul”, *Skripsi*, Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013.
- Struktur Sekolah Tahun Pelajaran 2014/2015*, Wonogiri, 2014.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers, 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2010.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Pedagogia, 2012.
- Suparno, *Pendidikan Agama Islam*, Wonogiri : Sinar Mandiri, 2014.

Syukri, Makmun, “Pengembangan *Video Animasi* Sistem Pernafasan Menggunakan *Adobe Flash CS5* sebagai Media Pembelajaran IPA Biologi untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs”, *Skripsi*, Yogyakarta : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2014.

Tadjab, dkk., *Dasar-Dasar Kependidikan Islam*, Surabaya : Karya Aditama, 1996.

Wijayanti, Fitriana, “Pengembangan CD Simulasi UN Kimia untuk SMA/MA Menggunakan *Adobe Flash CS5*”, *Skripsi*, Yogyakarta : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2013.



Lampiran I : Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto, Telp. 513056, Yogyakarta; E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id

Nomor : UIN.2/KJ.PAI/PP.00.9/32 /2015
Lampiran : 1 (Satu) jilid proposal
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yogyakarta, 10 Februari 2015

Kepada Yth. :
Bapak Drs. Moch. Fuad, M.Pd.
Dosen Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil rapat pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 10 Februari 2015 perihal pengajuan Proposal Skripsi Mahasiswa Program Sarjana (S-1) Tahun Akademik 2014/2015 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai pembimbing Skripsi Saudara:

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari
NIM : 11410199
Jurusan : PAI
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESSIONAL CS5 PADA MATERI PERILAKU DENDAM DAN
MUNAFIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BATURETNO WONOGIRI

Demikian agar menjadi maklum dan dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

an. Dekan
Ketua Jurusan PAI

H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 19701015 199603 1 001

Tembusan dikirim kepada yth :
1. Arsip ybs.

Lampiran II : Bukti Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto , Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Dwi Astuti Dewi Purwitasari
Nomor Induk : 11410199
Jurusan : PAI
Semester : VIII
Tahun Akademik : 2014/2015
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESSIONAL CS5 PADA MATERI PERILAKU DENDAM DAN
MUNAFIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BATURETNO
WONOGIRI

Telah mengikuti seminar riset tanggal : 21 April 2015

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 21 April 2015

Moderator

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

Lampiran III : Surat Permohonan Izin Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax, (0274) 513056
E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id
YOGYAKARTA 55281

Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/0608/2015 Yogyakarta, 30 Januari 2015

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Pra Penelitian

Kepada :
Yth. Kepala SMP Negeri 2 Baturetno
Di Wonogiri

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan Proposal Skripsi dengan Tema : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan *Adobe Flash Professional CSS.5*", diperlukan pra penelitian.

Oleh karena itu, kami mengharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu memberi izin bagi mahasiswa kami :

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM : 11410199

Semester : VIII

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Gowok, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 2 Baturetno, dengan metode pengumpulan data yang meliputi : observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Demikian atas berkenannya Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Sukiman, M. Pd

NIP. 19720315 199703 1 009

Lampiran IV : Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 513056
E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id
YOGYAKARTA 55281

Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/1711/2015 Yogyakarta, 21 April 2015
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada :
Yth. Kepala SMP Negeri 2 Baturetno
Di Wonogiri

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan Skripsi dengan judul : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5 PADA MATERI PERILAKU DENDAM DAN MUNAFIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BATURETNO WONOGIRI", diperlukan penelitian.

Oleh karena itu, kami mengharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu memberi izin bagi mahasiswa kami :

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari
NIM : 11410199
Semester : VIII
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Gowok, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 2 Baturetno, dengan metode pengumpulan data yang meliputi : observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket mulai tanggal 25 April 2015 – 25 Juli 2015.

Demikian atas diperkenankannya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Mugowin, M. Ag
NIP. 19730310 199803 1 002

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip

Lampiran V : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian/Riset



PEMERINTAH KABUPATEN WONOGIRI
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 BATURETNO
SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)
TERAKREDITASI : A
Jalan Raya Baturetno, ☎ (0273)-461013, 462486
E-mail : smp2_bro@yahoo.co.id ; Website :
<http://www.Smpn2baturetno.com>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.1 / 194

Yang bertanda tangan dibawah ini kami :

1. N a m a : PARMAN, S.Pd.,M.Pd
2. N I P : 19711216 199702 1 001
3. Pangkat/ Gol ruang : Pembina, IV/a
4. Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Baturetno

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. N a m a : Dwi Astuti Dewi Purwitasari
2. N I M : 11410199
3. Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian/riset pada 25 April s.d 25 Juli 2015 untuk penyusunan skripsi dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5 PADA MATERI PERILAKU DENDAM DAN MUNAFIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BATURETNO WONOGIRI**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Baturetno, 29 April 2015

Kepala SMP Negeri 2 Baturetno

Parman, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19711216 199702 1 001

Lampiran VI : Surat Keterangan dari Ahli Media

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sigit Purnama, S.Pd.I.M.Pd

NIP : 19800131 200801 1 005

Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Sebagai : Ahli Media

Dengan ini menyatakan telah mengevaluasi dan memvalidasi CD Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik yang dibuat oleh :

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM : 11410199

Jabatan : Mahasiswi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Sebagai : Peneliti di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri

Kemudian memberikan keterangan bahwa CD yang telah disebutkan diatas dinyatakan **layak** dan **dapat digunakan** dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14/4/2015

Evaluator



Sigit Purnama, S.Pd.I.M.Pd

Lampiran VII : Surat Keterangan dari Ahli Materi

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Sumedi, M. Ag

NIP : 19610217 199803 1 001

Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Sebagai : Ahli Materi

Dengan ini menyatakan telah mengevaluasi dan memvalidasi CD Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik yang dibuat oleh :

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM : 11410199

Jabatan : Mahasiswi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Sebagai : Peneliti di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri

Kemudian memberikan keterangan bahwa CD yang telah disebutkan diatas dinyatakan **layak dan dapat digunakan** dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 April 2015

Evaluator

Dr. Sumedi, M. Ag

Lampiran VIII : Kartu Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM:M-UINSK-BM-05-02/RO

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari
NIM : 11410199
Pembimbing : Drs. Moch. Fuad, M.Pd
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Adobe Flash Professional CS5* pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

NO	HARI	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
1	Rabu	18 Februari 2015	Revisi Proposal	
2	Rabu	11 Maret 2015	Revisi Media	
3	Rabu	1 April 2015	Revisi Media	
4	Jum'at	10 April 2015	Revisi bab II	
5	Selasa	21 April 2015	Revisi bab III	
6	Senin	18 Mei 2015	Revisi bab III	
7	Jum'at	5 Juni 2015	Revisi bab IV	
8	Senin	8 Juni 2015	Persetujuan Munaqosyah	

Yogyakarta, 8 Juni 2015

Pembimbing

Drs. Moch. Fuad, M.Pd

NIP. 19570626 198803 1 003

Lampiran IX : Validasi Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Media

RESPONDEN : AHLI MEDIA

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Beri tanda cek (√) pada kolom sebelah kanan untuk pernyataan yang sesuai.

Keterangan :

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Cukup Sesuai


1 = Kurang Sesuai

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Keefektifan Desain Layar					
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	√			
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)		√		
3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (<i>background</i>)		√		
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)		√		
5.	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi			√	
B. Kemudahan Pengoperasian Program					
6.	Media pembelajaran interaktif mudah dioperasikan		√		
7.	Materi dalam media pembelajaran interaktif disajikan secara sistematis		√		
C. Konsistensi					
8.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten		√		
9.	Menggunakan tata letak yang konsisten		√		
D. Format					
10.	Format halaman mudah untuk digunakan pengguna		√		
11.	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna		√		
12.	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami			√	

E. Navigasi					
13.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan				✓
14.	Fungsi masuk dan keluar efektif				✓
15.	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif				✓

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Pembaca petunjuk pemakaian	dibuat dalam cover CD
2.	Layout isi materi	
3.	Belum ada identitas Audiens/ Sasaran media.	
4.	Belum ada Ringkuman	
5.	Belum ada latihan/Tugas	
6.	Suara pembaca hadis kurang Jelas	

Evaluator


 Syarif Ruman

Lampiran X : Validasi Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Materi

RESPONDEN : AHLI MATERI

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MATERI

Beri tanda cek (√) pada kolom sebelah kanan untuk pernyataan yang sesuai.

Keterangan :

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Cukup Sesuai

1 = Kurang Sesuai

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Kualitas Materi					
1.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan silabus pada Kurikulum		✓		
2.	Materi dalam media pembelajaran interaktif relevan dengan tujuan pembelajaran		✓		
3.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan kompetensi yang diharapkan			✓	
4.	Ketepatan materi dalam media pembelajaran interaktif terhadap kompetensi dasar			✓	
5.	Kebenaran isi materi dalam media pembelajaran interaktif terhadap kompetensi dasar			✓	
6.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran interaktif tentang materi perilaku dendam dan munafik			✓	
7.	Media pembelajaran interaktif memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi			✓	
8.	Media pembelajaran interaktif memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi		✓		
9.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran interaktif			✓	

10.	Materi pada media pembelajaran interaktif diuraikan secara runtut		✓		
11.	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami		✓		
12.	Media pembelajaran interaktif materi perilaku dendam dan munafik tersebut kontekstual dengan pembelajaran teknologi		✓		
13.	Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan masalah		✓		
14.	Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif dengan materi			✓	
15.	Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran interaktif dengan materi			✓	
16.	Penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kemampuan belajar siswa		✓		
B. Kemanfaatan					
17.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam		✓		
18.	Penggunaan media pembelajaran interaktif memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan		✓		
19.	Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar		✓		

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluator

.....



Lampiran XI : Rekap Angket Pra Pembelajaran (Pre-Test) Kelas Kecil

REKAP ANGKET PRA PEMBELAJARAN (PRE-TEST)

Responden : Sebagian Siswa Kelas VIII G (kelas kecil)

No	Nama	Pernyataan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Achmad Afria Y	1	3	4	3	3	2	2	3	4
2	Agil Damara H N	1	1	4	3	2	2	2	2	2
3	Aldi Rubiyanto	3	3	2	3	2	3	3	2	4
4	Andreas Adhi L	1	4	4	2	3	1	2	1	3
5	Dinawi Dayanti	2	3	3	4	3	3	3	3	2
6	Irindha P	1	3	4	2	3	1	2	1	3
7	Rizki Sihanto	1	1	4	4	4	4	3	4	4
8	Viky Maulana H	2	1	4	3	4	2	4	3	4
9	Yuli Yanti	3	2	3	4	2	3	3	3	4
10	Yunityas Putri P	3	4	4	3	4	3	3	3	3
Jumlah		18	25	36	31	30	24	27	25	33
Jumlah Total		249								
Rata-rata		25								
Persentase		70								

Mengetahui,
Guru Pendidikan Agama Islam

Nur Ashari, S.Ag
NIP. 19710826 200701 1 012

Lampiran XII : Rekap Angket Pra Pembelajaran (Pre-Test) Kelas Besar

REKAP ANGKET PRA PEMBELAJARAN (PRE-TEST)

Responden : Seluruh Siswa Kelas VIII F (kelas besar)

No	Nama	Pernyataan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Agus Pambudi	2	2	3	3	3	4	3	3	2
2	Bela Dita Utami	2	3	3	3	2	4	2	2	4
3	Dinda Azizah Zen	2	3	3	3	2	3	2	3	3
4	Eka Nur Hikmah	2	2	3	4	2	2	2	2	4
5	Fajar Adi Frastyo	3	3	3	3	3	3	3	3	4
6	Fendi Trinanda A	3	2	4	4	2	4	3	3	4
7	Galang Surya P	2	4	4	4	2	3	3	2	4
8	Ghaisani Nur A	3	2	4	2	4	3	3	3	3
9	Herby Maulidina	3	2	4	2	3	4	4	4	4
10	Jedi Wicaksono	3	4	1	4	2	2	2	2	1
11	Oksa Adi M	2	2	4	2	4	4	2	3	3
12	Rahman Ardi W	4	2	3	3	3	3	3	3	3
13	Reski Ika W	3	3	2	3	2	3	4	4	4
14	Rohmad Nur A	1	3	4	3	3	2	2	3	4
15	Sekar Rengganis	3	1	4	4	3	2	2	3	4
16	Siti Kurniawati	1	4	4	2	3	1	2	1	3
17	Suratin Nur A	3	3	2	3	2	3	3	2	4
18	Syadia Alfi P	2	3	3	4	3	3	3	3	2
19	Tangkas Nur R	1	3	4	2	3	1	2	1	3
20	Tri Ningsih	3	2	3	4	2	3	3	3	4
21	Tulus Prasetya	1	1	4	4	4	4	3	4	4
22	Wida Saputri	2	1	4	3	4	2	4	3	4
23	Wisnu Nugroho	1	1	4	3	2	2	2	2	2
24	Faradela E	3	2	3	4	2	3	3	3	4
25	Azriel Pratama H	3	4	4	3	4	3	3	3	3
Jumlah		58	62	84	79	69	71	68	68	84
Jumlah Total		643								
Rata-rata		26								
Persentase		72								

Mengetahui,
Guru Pendidikan Agama Islam

Nur Ashari, S.Ag

NIP. 19710826 200701 1 012

Lampiran XIII : Rekap Angket Pasca Pembelajaran Kelas Kecil

REKAP ANGKET PASCA PEMBELAJARAN

Responden : Sebagian Siswa Kelas VIII G (kelas kecil)

No	Nama	Pernyataan																			
		Media Pembelajaran										Kristalisasi Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Achmad Afria Y	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4
2	Agil Damara HN	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	1	3	4	3	3	2	2	3	4
3	Aldi Rubiyanto	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
4	Andreas Adhi L	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4
5	Dinawi Dayanti	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4
6	Indhia P	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2
7	Rizki Siharto	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4
8	Viky Maulana H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4
9	Yuli Yanti	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Yunitas Putri P	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3
	Jumlah	34	37	35	38	38	34	35	35	35	32	34	32	32	31	36	31	32	31	33	37
	Jumlah Total	387																			
	Rata-rata	30																			
	Persentase	83																			

Mengetahui,
Guru Pendidikan Agama Islam

Nur Ashari, S.Ag
NIP. 19710826 200701 1 012

Lampiran XIV : Rekap Angket Pasca Pembelajaran Kelas Besar

REKAP ANGKET PASCA PEMBELAJARAN

Responden : Seluruh Siswa Kelas VIII F (kelas besar)

No	Nama	Pernyataan																			
		Media Pembelajaran										Kristalisasi Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Agus Pamboedi	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4
2	Bela Dita Utami	3	3	2	3	4	1	4	4	3	1	4	2	2	3	3	3	4	3	3	2
3	Dinda Azrah Zen	2	3	2	4	1	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	2	4	2	2	4
4	Elka Nur Hikmah	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3
5	Fajar Adi Frastyo	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3
6	Fendi Trisanda A	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	4
7	Galang Surya P	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4
8	Ghasani Nur A	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4
9	Herby Maulidina	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
10	Jedi Wicaksono	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3
11	Oksa Adi M	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4
12	Rahman Ardi W	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	2	2	4	3	4	4	2	4
13	Reaki Ika W	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4
14	Rohmad Nur A	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4
15	Sekar Rengganis	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	3	3	4
16	Siti Kuniswati	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	2	3	3	2	4
17	Suratin Nur A	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4
18	Syadia Alfi P	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	3	3	3	3
19	Tangkas Nur R	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4
20	Tri Ningstih	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	2	3	4	4	4

21	Tulus Prasetya	2	2	3	4	2	2	3	4	3	3	3	3	4	1	4	2	2	2	1
22	Wida Saputri	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3
23	Wismu Nugroho	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	2	2	2	4	2	4	4	2	3
24	Fardjala E	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3
25	Azriel Pratama H	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	4
Jumlah		85	84	78	91	79	82	91	96	89	87	92	75	67	78	87	73	81	75	79
Jumlah Total		954																		
Rata-rata		38																		
Persentase		86																		

Mengetahui,
Guru Pendidikan Agama Islam

Nur Ashari, S.Ag

NIP. 19710826 200701 1 012

Lampiran XV : Uji “t” Dua Sampel yang Berhubungan (paired)

1. Hipotesis

H_0 : Tidak ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan kristalisasi nilai siswa.

H_1 : Terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan kristalisasi nilai siswa.

2. Tingkat Signifikansi

$\alpha < 0,05$ dan t tabel untuk $n-1 = 8$ adalah 2,31

3. Kriteria Pengujian

H_0 diterima jika $-t \text{ tabel} < t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$

H_0 ditolak jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$

Berdasarkan Probabilitas

H_0 diterima jika $p \text{ value} > 0,05$ atau $\alpha > 0,05$

H_0 ditolak jika $p \text{ value} < 0,5$ atau $\alpha < 0,05$

4. Hasil Uji “t”

$t \text{ hitung} = -3,182$ dimana $-3,182 < -2,31$

$p \text{ value}$ atau $\alpha = 0,013$ dimana $0,013 < 0,05$

5. Kesimpulan

Oleh karena nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel ($-3,182 < -2,31$) dan p value atau α ($0,013 < 0,05$) maka H_0 ditolak, artinya bahwa ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan kristalisasi nilai siswa.

6. Menghitung Uji “r”

$$r = \sqrt{\frac{t^2}{t^2 + df}}$$

$$r = \sqrt{\frac{(-3,182)^2}{(-3,182)^2 + 8}}$$

$$r = 0,747$$

7. Hasil Uji : $r = 0,747$ dimana $0,747 > 0,5$ sehingga media memiliki efek hubungan yang sangat substantif terhadap kristalisasi nilai siswa.

Lampiran XVI : Instrumen Uji Kelayakan Multimedia Pembelajaran

RESPONDEN : AHLI MEDIA

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Beri tanda cek (√) pada kolom sebelah kanan untuk pernyataan yang sesuai.

Keterangan :

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Cukup Sesuai

1 = Kurang Sesuai

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Keefektifan Desain Layar					
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)				
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)				
3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (<i>background</i>)				
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)				
5.	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi				
B. Kemudahan Pengoperasian Program					
6.	Media pembelajaran interaktif mudah dioperasikan				
7.	Materi dalam media pembelajaran interaktif disajikan secara sistematis				
C. Konsistensi					
8.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten				
9.	Menggunakan tata letak yang konsisten				
D. Format					

10.	Format halaman mudah untuk digunakan pengguna				
11.	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna				
12.	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami				
E. Navigasi					
13.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan				
14.	Fungsi masuk dan keluar efektif				
15.	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif				

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluator

.....

Lampiran XVII : Instrumen Uji Kelayakan Materi

RESPONDEN : AHLI MATERI

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MATERI

Beri tanda cek (√) pada kolom sebelah kanan untuk pernyataan yang sesuai.

Keterangan :

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Cukup Sesuai

1 = Kurang Sesuai

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Kualitas Materi					
1.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan silabus pada Kurikulum				
2.	Materi dalam media pembelajaran interaktif relevan dengan tujuan pembelajaran				
3.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan kompetensi yang diharapkan				
4.	Ketepatan materi dalam media pembelajaran interaktif dengan kompetensi dasar				
5.	Kebenaran isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan berpedoman pada kompetensi dasar				
6.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran interaktif tentang materi perilaku dendam dan munafik				
7.	Media pembelajaran interaktif memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi				

8.	Media pembelajaran interaktif memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi				
9.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran interaktif				
10.	Materi pada media pembelajaran interaktif diuraikan secara runtut				
11.	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami				
12.	Media pembelajaran interaktif materi perilaku dendam dan munafik tersebut kontekstual dengan pembelajaran teknologi				
13.	Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan masalah				
14.	Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif dengan materi				
15.	Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran interaktif dengan materi				
16.	Penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kemampuan belajar siswa				
B. Kemanfaatan					
17.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam				
18.	Penggunaan media pembelajaran interaktif memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan				
19.	Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar				

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluator

.....



Lampiran XVIII : Instrumen Pre-Test untuk Siswa

RESPONDEN : SISWA

INSTRUMEN *PRE-TEST* UNTUK SISWA

Beri tanda cek (√) pada kolom sebelah kanan untuk pernyataan yang sesuai.

Keterangan :

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Cukup Sering

1 = Tidak Pernah

Nama Responden :

Kelas/No. Absen :

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya memaafkan teman yang berbuat salah pada saya				
2.	Saya sedih jika teman yang pernah berbuat salah pada saya menderita				
3.	Saya tidak membalas perbuatan teman yang pernah berbuat salah pada saya				
4.	Saya tetap bersahabat dengan teman yang pernah berbuat salah pada saya				
5.	Saya senang berkata jujur				
6.	Saya melaksanakan amanah yang dipercayakan kepada saya				
7.	Saya menepati janji yang saya katakan				
8.	Saya menyampaikan informasi sesuai dengan apa yang saya dengar				
9.	Saya membayarkan uang LKS yang diberikan orang tua tepat waktu				

Responden

.....

Lampiran XIX : Instrumen Uji Kelayakan untuk Siswa

RESPONDEN : SISWA

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN UNTUK SISWA

Beri tanda cek (√) pada kolom sebelah kanan sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan mengenai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik. Jawaban Anda akan menjadi masukan demi perbaikan media pembelajaran interaktif ini. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Keterangan :

Skor	Media Pembelajaran	Kristalisasi Nilai
4	Sangat Setuju	Selalu
3	Setuju	Sering
2	Cukup Setuju	Cukup Sering
1	Kurang Setuju	Tidak Pernah

Nama Responden :

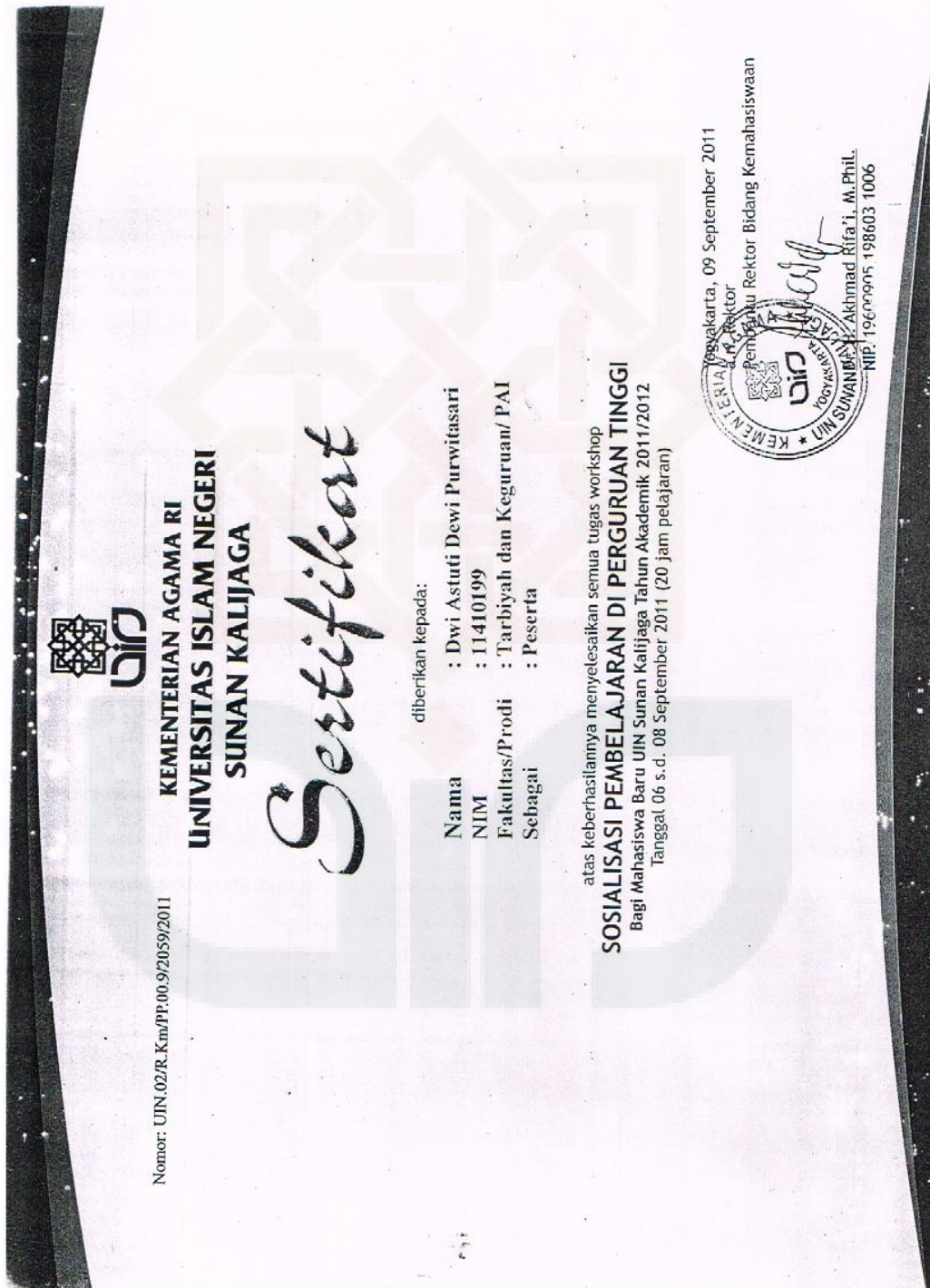
Kelas/No. Absen :

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sesuai (mudah dibaca)				
2.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mudah dibaca				
3.	Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai				
4.	Animasi dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan materi pembelajaran				
5.	Animasi yang digunakan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran				
6.	Saya dapat dengan mudah mengoperasikan				

	media pembelajaran interaktif				
7.	Petunjuk tombol yang disajikan mudah digunakan				
8.	Petunjuk tombol masuk dan keluar mudah digunakan				
9.	Fungsi tombol ke pilihan materi mudah digunakan				
10.	Saya dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia				
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam belajar				
B. Kristalisasi Nilai					
12.	Saya memaafkan teman yang berbuat salah pada saya				
13.	Saya sedih jika teman yang pernah berbuat salah pada saya menderita				
14.	Saya tidak membalas perbuatan teman yang pernah berbuat salah pada saya				
15.	Saya tetap bersahabat dengan teman yang pernah berbuat salah pada saya				
16.	Saya senang berkata jujur				
17.	Saya melaksanakan amanah yang dipercayakan kepada saya				
18.	Saya menepati janji yang saya katakan				
19.	Saya menyampaikan informasi sesuai dengan apa yang saya dengar				
20.	Saya membayarkan uang LKS yang diberikan orang tua tepat waktu				

Responden

.....





Lampiran XXII : Sertifikat IKLA

وزارة الشؤون الدينية
جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بجوكجاكرتا
مركز التنمية اللغوية

شهادة

الرقم: UIN.02/L.0/PM.03.2/01702/2010

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن:

الاسم : Dwi Astuti Dewi Purwitasari

تاريخ الميلاد : ١١ ابريل ١٩٩٣

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٣٠ ابريل ٢٠١٥ ،
وحصلت على درجة :

٤٨	فهم المسوع
٤٨	التركيب النحوية والتعبيرات الكتابية
٢٥	فهم المقروء
٤٠٣	مجموع الدرجات

*هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

٦ مايو ٢٠١٥ جوكجاكرتا،




الدكتور هشام زيني الماجستير

رقم التوظيف : ١٠٠٩ ١٩٩١.٣ ١٩٦٣١١.٩


الصورة طبق الأصل
التاريخ: 29 MAY 2015

الدكتور هشام زيني الماجستير
رقم التوظيف: ١٠٠٩ ١٩٩١.٣ ١٩٦٣.٩١٥

Lampiran XXIII : Sertifikat TOEC

	MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT <i>Jl. Marsda Adisucipto, Phone. (0274) 550727 Yogyakarta 55281</i>
TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE No : UIN.02/L.4/PM.03.2/1646/2015	
Herewith the undersigned certifies that:	
Name	: Dwi Astuti Dewi Purwitasari
Date of Birth	: April 11, 1993
Sex	: Female
took TOEC (Test of English Competence) held on April 24, 2015 by Center for Language Development of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta and got the following result:	
CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	46
Structure & Written Expression	45
Reading Comprehension	42
Total Score	443
<i>*Validity : 2 years since the certificate is issued</i>	
	Yogyakarta, April 29, 2015 Director  Dr. Hisvam Zani, M.A. NIP. 19631109 199103 1 009

This copy is true to the original
Date 29 MAY 2015


Dr. Sembodo Anil Wibodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005

SERTIFIKAT
 Nomor: UIN-02/L3/PP-00.9/41.20.156/2015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA
 Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada
 Nama : DWI ASTUTI DEWI PURWITASARI
 NIM : 11410199
 Fakultas : ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN
 Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	90	A.
2.	Microsoft Excel	90	A.
3.	Microsoft Power Point	90	A.
4.	Internet	95	A.
5.	Total Nilai	91,25	A.
Predikat Kelulusan		Sangat Memuaskan	

Standar Nilai:

Angka	Huruf	Predikat
66 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang



Lampiran XXV : Sertifikat PPL 1

	<p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274). 513056 Yogyakarta 55281</p>
<h1>SERTIFIKAT</h1>	
Nomor : UIN.02/DT /PP.00.9/2825/2014	
Diberikan kepada:	
Nama	: DWI ASTUTI DEWI PURWITASARI
NIM	: 11410199
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Nama DPL	: Drs. Moch. Fuad, M.Pd.
yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan I (PPL I) pada tanggal 15 Februari s.d. 25 Mei 2014 dengan nilai:	
92 (A-)	
Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus PPL I sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti PPL-KKN Integratif.	
Yogyakarta, 24 Juni 2014 a.n Dekan Ketua Panitia PPL I	
 Drs. H. Suismanto, M.Ag. NIP. 19621025 199603 1 001	

Lampiran XXVI : Sertifikat PPL-KKN Integratif

**KEMENTERIAN AGAMA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056 Yogyakarta 55281

SERTIFIKAT
Nomor : UIN.02/DT/PP.00.9/4445/2014

Diberikan kepada

Nama : DWI ASTUTI DEWI PURWITASARI
NIM : 11410199
Jurusan/Progam Studi : Pendidikan Agama Islam

yang telah melaksanakan kegiatan PPL-KKN Integratif tanggal 23 Juni sampai dengan 13 September 2014 di SMK N 1 Nglipar Gunungkidul dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Muhammad Qowim, S.Ag. M.Ag. dan dinyatakan **lulus** dengan nilai **96,29 (A)**.

Yogyakarta, 29 September 2014

a.n Dekan
Ketua Panitia PPL-KKN Integratif



Drs. H. Suisyanto, M.Ag.
NIP. 19621025 199603 1 001

24/9/9

Lampiran XXVII : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dwi Astuti Dewi Purwitasari

Tempat, Tanggal Lahir : Muara Enim, 11 April 1993

Jenis Kelamin : Perempuan

Orang Tua : a. Ayah : Suparlan (alm)
b. Ibu : Suwardiyah, S.Pd,I

Alamat Asal : Jatirogo RT 01 RW 01, Desa Balepanjang, Kec. Baturetno, Kab. Wonogiri, Prov. Jawa Tengah, 57673.

Alamat Yogyakarta : Jl. Veteran Blok C1 No 96 Perum Polri Gowok, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55281.

Nomor Handphone : 085743247321

E-mail : dwi_astuti_dp@yahoo.co.id

Pendidikan :

1. TK Dharma Wanita (1997-1999)
2. SD Negeri 1 Balepanjang (1999-2005)
3. SMP Negeri 2 Baturetno (2005-2008)
4. SMA Negeri 1 Baturetno (2008-2011)



Demikian riwayat hidup ini peneliti buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 18 Mei 2015

Penulis,

Dwi Astuti Dewi Purwitasari

NIM. 11410199