

**PENGARUH PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH 8* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM MATERI IMAN KEPADA RASUL
DI SMA 'AISYIYAH 1 PALEMBANG**



PROPOSAL

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh :

SISKA MELINDA

NIM. 12210231

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : Pengantar Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth.

Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Raden Fatah Palembang
di

Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH 8* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IMAN KEPADA RASUL DI SMA ‘AISYIYAH 1 PALEMBANG”** yang ditulis oleh saudari SISKI MELINDA, NIM. 12210231 telah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Palembang, Oktober 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Hj. Zuhdiyah, M. Ag
NIP. 19720824 200501 2 001

Nurlaila, M.Pd.I
NIP. 19731029 200710 2 001

HALAMAN PENGESAHAN
Skripsi berjudul

**PENGARUH PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH 8* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM MATERI IMAN KEPADA RASUL KELAS XI
DI SMA 'AISYIYAH 1 PALEMBANG**

Yang ditulis oleh saudari SISKI MELINDA, NIM. 12210231
telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan di depan penguji skripsi
pada tanggal 25 Oktober 2016

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 25 Oktober 2016
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Panitia Penguji Skripsi

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Elly Manizar, M.Pd.I
NIP. 19531203 108003 2 002

Nurlaila, M.Pd.I
NIP. 19731029 200710 2 001

Penguji Utama : Muhammad Isnaini (.....)
NIP. 19720201 200003 1 004

Anggota Penguji : Nyayu Soraya, M. Hum (.....)
NIP. 19761222 200312 2 004

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

Prof. Dr. Kasinyo Harto, M.Ag
NIP. 19710911 199703 1 004

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Hidupmu bukanlah hari kemarin yang telah membawa kenangan baik atau kenangan buruk, kehidupanmu juga bukan hari esok yang belum tentu engkau menjumpainya, hari ini adalah hari yang telah dinaungi oleh sinar mata hari dan engkau mendapati waktu siangmu adalah harimu yang sebenarnya. Umurmu hanya satu hari maka tanamkanlah di dalam hatimu sebuah kehidupan yang nyata pada hari ini seakan-akan dirimu dilahirkan pada hari ini dan mati pada hari ini pula.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Ayahanda Damsi dan Ibunda Muslia tercinta yang telah merawat, memotivasi, mendo'akan dan senantiasa memberikan kasih sayangnya dengan tulus, dan telah lama menunggu keberhasilanku.
- ❖ Adikku tersayang Rinda Amalia, Ahmad Fauzun Nilhaq, Tamara Rahayu dan sepupuku Visriyani, Ranti, Rani, Dieky Wahyudi, Mawad, Abad, Popo Marinda, Thia Razimona, Melfa, Dedek, Rhicat, Septa, Dekha, Aza, serta keluarga yang telah memberikan motivasi.
- ❖ Teman-teman seperjuangan dan yang menjadi motivatorku. Terhusus keluarga besar (PAIS 2) 2012, Spesial Yurni, Edok, Riyanti, Rismawati, Rani Puspitasari, Ria Fitri Qurniaty, Titin Viptia, Riska Septiani, Tri Lestari, Yuliana, Afifah, dan Kak Veven, serta ya 'aziizy Eka Gustiawan.
- ❖ Teman-teman PPLK II SMA Bina Cipta (Karta, Kiki, Nora, Iim, Lusi, Novi, Ica, Monik, Bayu, dan Aghor).
- ❖ Teman-teman KKN Kelompok 120 Tanjung Nibung (Novi, Vyna, Kia, Nur, Nova, Riski, dan Ican).
- ❖ Ayuk dan Adek Bedeng Nenek (Yuk Asri, yuk Mei, Mirza, Anggrek, Miyot, Iga, Ya-ara, Bonda, dan Renot).
- ❖ Semua Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah mendidik dan memberikan ilmu.
- ❖ Almamaterku tercinta UIN Raden Fatah Palembang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin ‘segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta’ karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat merampungkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang’”, shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat merampungkan skripsi ini. Untuk itu, penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Drs. H. M Sirozi, MA, Dh. D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
2. Bapak Prof. Dr. Kasinyo Harto, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Alimron, M.Ag dan Ibu Mardeli, MA selaku Ketua dan Sekretaris Prodi PAI yang telah memberi arahan kepada saya selama kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.

4. Ibu Hj. Zuhdiyah, M.Ag selaku Pembimbing I dan Ibu Nurlaila, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang selalu tulus dan ikhlas untuk membimbing dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Nurlaila, M.Pd.I selaku ketua Bina Skripsi yang telah membimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Mursyidah M.Pd.I selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberi semangat dan motivasi bagi penulis.
7. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah sabar mengajar dan memberikan ilmu selama saya kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
8. Pimpinan Perpustakaan Pusat dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan fasilitas untuk mengadakan studi kepustakaan.
9. Kepala Sekolah SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, seluruh guru dan staf serta siswa yang telah membantu memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi.
10. Ayahanda Damsi dan Ibunda Muslia dan keluarga besar yang tiada henti-hentinya selalu mendo'akan serta memotivasi demi kesuksesanku.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan inspirasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan baik itu disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga bantuan bapak, ibu dapat menjadi amal shaleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, serta akan membuat penulis untuk terus berkarya.

Palembang, Oktober 2016
Penulis

Siska Melinda
NIM. 12210231

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Batasan Masalah.....	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
F. Kajian Pustaka.....	8
G. Kerangka Teori.....	11
H. Variabel Penelitian	17
I. Definisi Operasional	17
J. Hipotesis Penelitian	18
K. Metode Penelitian.....	18
L. Sistematika Pembahasan.....	27

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	29
1. Pengertian Media Pembelajaran	29
2. Fungsi Media Pembelajaran	33
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	36
4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	38
5. Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran	41
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	44
B. <i>Macromedia Flash 8</i>	46
1. Sejarah <i>Macromedia Flash 8</i>	46
2. Pengertian <i>Macromedia Flash 8</i>	48
3. Pengenalan Umum <i>Macromedia Flash 8</i>	49
4. Keunggulan <i>Macromedia Flash 8</i>	50
5. Kelemahan <i>Macromedia Flash 8</i>	52
6. Langkah-langkah Penggunaan <i>Macromedia Flash 8</i>	54
C. Hasil Belajar	56
1. Pengertian Hasil Belajar.....	56
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	58
3. Prinsip-prinsip Penilaian Hasil Belajar	62

4. Prosedur Penilaian Hasil Belajar	64
5. Indikator Hasil Belajar	67
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	69
1. Definisi Pendidikan Agama Islam	69
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	70
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam.....	71
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	71
5. Landasan Pendidikan Agama Islam.....	72
 BAB III KONDISI SMA ‘AISYIYAH 1 PALEMBANG	
A. Sejarah Berdirinya SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.....	74
B. Letak Geografis SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.....	75
C. Identitas SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	76
D. Visi, Misi, dan Tujuan SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	76
E. Struktur Kepengurusan SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	78
F. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	79
G. Keadaan Sarana dan Prasarana SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	81
H. Kurikulum	89
I. Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	90
J. Prestasi Siswa /Siswi di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	98
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Penggunaan <i>Macromedia Flash 8</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	110
B. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	129
C. Pengaruh yang Signifikan antara Penggunaan <i>Macromedia Flash 8</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	136
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	143
B. Saran	144
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jumlah Populasi.....	21
Tabel 1.2	Jumlah Sampel	22
Tabel 1.3	Kategori Skor Validasi	26
Tabel 3.1	Data Nama Guru Mata Pelajaran di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang ...	79
Tabel 3.2	Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2016/2017	81
Tabel 3.3	Bangunan SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	81
Tabel 3.4	Perabot dan Mobiler SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang	82
Tabel 4.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.....	110
Tabel 4.2	Lembar Observasi.....	114
Tabel 4.3	Hasil Validitas Soal <i>Pre-test Post-test</i>	116
Tabel 4.4	Lembar Validasi Media Pembelajaran	118
Tabel 4.5	Kategori Skor Validasi	120
Tabel 4.6	Daftar Nama Pembagian Kelompok.....	123
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> Sebelum digunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	129
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> Sebelum digunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	130
Tabel 4.9	Presentase Hasil Belajar Siswa Sebelum digunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	132
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Post-Test</i> Sesudah digunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	133
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Post-Test</i> Sesudah digunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	134
Tabel 4.12	Presentase Hasil Belajar Siswa Sesudah digunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	135
Tabel 4.13	Nilai Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.	137
Tabel 4.14	Perhitungan untuk Memperoleh “t” dalam Menguji Kebenaran Hipotesis	138

ABSTRAK

Macromedia Flash 8 dapat menjadi ragam baru bagi pengembangan media dalam dunia pendidikan, yang dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermutu karena visual efek dan animasi yang interaktif sehingga materi yang akan disampaikan guru bisa diserap oleh siswa dengan lebih baik dan tentunya akan mendapatkan hasil belajar yang optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melihat fenomena yang terjadi di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media yang seadanya saja, sehingga memungkinkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

Populasi dalam penelitian adalah seuruh kelas X, XI, XII tahun ajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa 351, dari populasi tersebut yang menjadi 38 siswa sebagai sampel, dalam penentuan sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental research*), dengan desain penelitian *one group pre-test post-test design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan statistik angka dan skor. Selanjutnya diolah dengan proses pemindahan data dalam bentuk tabel yaitu tabel frekuensi. Selanjutnya untuk menghitung pengaruh penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa digunakan rumus tes "T".

Setelah dilakukan perhitungan dan analisis data, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Macromedia Flash 8* sudah berjalan dengan baik dari setiap tahap pelaksanaan. Sedangkan hasil belajar siswanya tergolong baik sebesar 26,32%. Berdasarkan analisa data dengan menggunakan rumus statistik tes "T" ternyata ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa, setelah diketahui nilai uji "t" diperoleh nilai $t_{tabel} = 9,6$ adalah lebih besar dari pada "t" tabel baik pada taraf signifikansi 1% maupun 5% atau $2,03 < 9,6 > 2,72$.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar, seorang guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman, dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari. Waktu untuk menyampaikan materi pelajaran tersebut sangat terbatas, karena sebagian besar waktu belajar digunakan oleh para siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Media memegang peranan penting untuk mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, yaitu (1) media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent media* karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas), dan (2) media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan *independent media*. *Independent media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.¹

Tujuan pembelajaran harus dikemukakan dan dirumuskan oleh guru secara jelas dan tepat. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas akan sangat membantu dalam perencanaan kegiatan belajar mengajar, misalnya membantu dalam menentukan alat dan bahan ajar, menentukan strategi dan teknik mengajar, serta juga akan membantu menemukan prosedur evaluasi. Tujuan seperti itu biasanya lebih

¹Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Edisi 3, Cet. Ke-3, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 60

menekankan pada aspek proses belajar dan bukan pada aspek pelajaran atau aspek kegiatan guru.²

Seorang guru hendaknya bisa memilih atau menentukan alat dan bahan ajar yang tepat, supaya proses belajar mengajar berjalan dengan baik siswa harus diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.³

Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Reseach* (CTR), menyatakan bahwa orang dapat mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.⁴ Oleh karena itu, hendaknya suatu media pembelajaran dapat melibatkan penglihatan dan pendengaran supaya kemungkinan untuk mengingat suatu materi pembelajaran yang disampaikan bisa dengan mudah untuk dimengerti. Salah satu media yang dapat melibatkan penglihatan dan pendengaran yaitu *Macromedia Flash 8*.

Macromedia Flash 8 merupakan *software* yang banyak dipakai oleh *desainer web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan

²Kasinyo Harto, *Aktive Learning dalam Pembelajaran Agama Islam: Rekonstruksi Model Pembelajaran PAI di Sekolah dan Madrasah*, Cet. Ke-1, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2012), hlm. 86

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, Cet. Ke-17, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 11

⁴M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Edisi 2, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2005), hlm. 23

multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*.⁵ *Macromedia Flash 8* dapat menjadi ragam baru bagi pengembangan media dalam dunia pendidikan, yang dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermutu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Macromedia Flash 8 memiliki keunggulan yaitu : (1) hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *dipublish*). (2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup. (3) animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. (4) *Flash* mampu membuat *file executable (*.exe)* sehingga dapat dijalankan pada *PC* manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu *program Flash*. (5) *font* presentasi tidak akan berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut. (6) gambar *Flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di *zoom* beratus kali. (7) *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*.⁶

Dengan keunggulannya tersebut, *Macromedia Flash 8* akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, karena visual efek dan animasi yang interaktif sehingga materi yang akan disampaikan guru bisa diserap oleh siswa dengan lebih baik dan tentunya akan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Kenyataan di lapangan sering kali dijumpai hasil belajar siswa rendah yang diakibatkan oleh kurang memanfaatkan teknologi yang dapat menjadi media dalam menyampaikan materi pelajaran. Baik itu disebabkan oleh kurangnya kemampuan dalam menguasai teknologi maupun karena sarana prasarana sekolah yang kurang mendukung bagi guru untuk memanfaatkan media dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

⁵Nur Hadi Waryanto, *Tutorial Komputer Multimedia Macromedia Flash dan ISpring*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), 2010, , (online) <http://staff.uny.ac.id>. 6 Januari 2016, hlm. 4, t.d.

⁶Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, Edisi 2, (Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2006), hlm. 2

Dalam proses pembelajaran, *Macromedia Flash 8* merupakan salah satu program yang tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, karena memiliki fitur untuk menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif, di dalamnya juga bisa dimasukkan elemen-elemen seperti gambar, *movie*, animasi, presentasi, *game*, dapat digunakan sebagai *tool* untuk mendesain *web*, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.⁷ Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah materi yang disajikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pertengahan bulan Agustus 2015 di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang. Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru yaitu keterbatasan waktu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, karena setiap minggunya hanya mempunyai waktu dua jam pelajaran. Untuk jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) satu jam pelajaran hanya 45 menit, sedangkan dalam satu minggu untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki dua jam pelajaran, jadi dalam satu minggu hanya 90 menit.

Selain itu materi yang terlalu banyak juga menjadi penghambat bagi seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, karena pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup materi Akidah Akhlak, Fiqh, Al-Qur'an Hadits, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Dari empat materi ini sangat luas cakupannya, ada materi yang tidak dapat dijelaskan secara verbal, kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting

⁷*Ibid*, hlm. 24

untuk menunjang proses pembelajaran, selain efektivitas waktu, media juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran melalui *software Microsoft Power Point* dalam menyampaikan materi kepada siswa tetapi hanya pada mata pelajaran Biologi, sedangkan pada mata pelajaran yang lainnya media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas media yang seadanya saja seperti karton. Sehingga memungkinkan siswa kurang termotivasi dan tidak terjadi interaksi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam merancang pembelajaran dan memanfaatkan berbagai jenis media berkembang saat ini. Akibatnya hasil belajar siswa rendah, hal ini terlihat ketika diadakannya ulangan Mid Semester di kelas XI IPS 1 sebagian besar mendapatkan nilai di bawah KKM yang artinya masih perlu pengayaan materi pembelajaran.

SMA 'Aisyiyah 1 Palembang merupakan salah satu sekolah yang sarana prasarannya mendukung untuk menerapkan media pembelajaran berbasis komputer, karena memiliki proyektor dan laboratorium yang di dalamnya berisi 15 komputer, sehingga sangat memungkinkan untuk diadakannya suatu penelitian yang terkait dengan media pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul ***“Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash 8 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang’***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga kemauan siswa dalam belajar menjadi kurang.
2. Hasil belajar siswa tergolong rendah yang disebabkan oleh susahny dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Diperlukan suatu rancangan baru dalam pengembangan media pembelajaran, agar siswa lebih mudah memahami dan merasa lebih *real* dalam mengikuti pelajaran pada materi Iman Kepada Rasul.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- D. Bagaimana Penggunaan *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang ?
- E. Bagaimana Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang ?
- F. Apakah Ada Pengaruh yang Signifikan antara Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang ?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui Penggunaan *Macromedia Flash 8* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang
- b. Mengetahui Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang
- c. Mengetahui Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

- a. Secara Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan dari berbagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berhubungan langsung dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.
- b. Secara Praktis
 - 1) Bagi Guru
Sebagai alternatif media dalam pembelajaran yang lain bagi guru Pendidikan Agama Islam yang dapat meningkatkan hasil belajar

siswa dan juga dapat membantu mempermudah siswa memahami konsep-konsep Pendidikan Agama Islam.

2) Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar agar tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menghadapi permasalahan siswa dalam proses sebagai bekal untuk lebih mempersiapkan diri sebagai calon guru Pendidikan Agama Islam.

E. Kajian Pustaka

Sehubungan dengan adanya ide dan gagasan peneliti tentang Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, sebagai bahan pertimbangan maka kajian pustaka ini peneliti akan menyebutkan beberapa referensi yang telah disusun sebelumnya, guna untuk membantu peneliti dalam penelitian kali ini. Adapun beberapa tulisan tersebut adalah:

Sihono skripsi dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011–2012*". Menyimpulkan bahwa: *pertama*, penggunaan *Macromedia Flash* dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pembelajaran tanpa menggunakan *Macromedia Flash*, dan *kedua* semakin tinggi

aktivitas belajar siswa, maka semakin baik hasil yang dicapai dan sebaliknya semakin rendah aktivitas belajar siswa, maka semakin rendah pula hasil belajar siswa.⁸ Persamaan skripsi ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah skripsi ini yaitu pada materi, jenjang pendidikan dan tempat diadakannya penelitian yaitu materi Sistem Pernapasan pada Manusia ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011–2012, sedangkan peneliti meneliti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.

Martin Yusup, *Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash 8.0 terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Negeri Watuagung 01 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun 2011/2012*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash 8.0* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SD Negeri Watuagung 01. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis uji t -test, hasil t -hitung menunjukkan angka 2,421 yaitu lebih besar dari t -tabel yaitu 2,032 (lihat t -tabel pada lampiran), dengan signifikansi $0,021 < 0,05$ yang berarti pengaruh penggunaan media *Macromedi Flash 8.0* dalam pembelajaran adalah signifikan. Hal tersebut juga dapat dilihat pada rata-rata nilai hasil *posttest* siswa, yaitu untuk kelompok eksperimen 72,4667 dan untuk kelompok

⁸Sihono, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011–2012*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011), (online) <http://eprints.ums.ac.id>, 6 Januari 2016, hlm. 63, t.d.

kontrol 62,0476, dengan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 10,41905 dan rentangan perbedaan yang cukup tinggi yaitu berkisar 1,67411 sampai 19,16398 (lihat pada tabel 4.11 *Independent Samples Test* untuk *lower* dan *upper*).⁹ Persamaan skripsi ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah skripsi ini yaitu pada materi, jenjang pendidikan dan tempat diadakannya penelitian yaitu materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Negeri Watuagung 01 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun 2011/2012, sedangkan peneliti meneliti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

Lina Puspa Oktavia, Nuriman, dan Agustiniingsih dalam jurnal yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Sistem Pencernaan dan Pernapasan Siswa Kelas V SD Al Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2014/2015*". Menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar pokok bahasan sistem pencernaan dan pernapasan siswa kelas V SD Al Baitul Amien tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa hasil pengujian menggunakan uji t memperoleh $t_0 > t_t$ pada taraf signifikan 5% yaitu $t_0 = 4.433$ dan $t_t = 1.85$, sehingga hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif

⁹Martin Yusup, *Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash 8.0 terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Negeri Watuagung 01 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun 2011/2012*, (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2012), (online), <http://repository.uksw.edu/bitstream/>. 6 Januari 2016, hlm. 55, t.d.

(H_a) diterima.¹⁰ Persamaan jurnal ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah jurnal ini materi, jenjang pendidikan dan tempat diadakannya penelitian yaitu materi Sistem Pencernaan dan Pernapasan Siswa Kelas V SD Al Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2014/2015, sedangkan peneliti meneliti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

F. Kerangka Teori

1. *Macromedia Flash 8*

a. Definisi *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash merupakan suatu standar profesional untuk pembuatan animasi *web*, memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut *movie*.¹¹ *Macromedia Flash* merupakan *software* yang banyak dipakai oleh *desainer web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*.¹² *Macromedia Flash Profesional 8* adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambahkan

¹⁰Lina Puspa Oktavia dkk, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Sistem Pencernaan dan Pernapasan Siswa Kelas V SD Al Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jember: Universitas Jember (UNEJ), 2015), (*online*), <http://repository.uksw.edu/bitstream/>. 6 Januari 2016, hlm. 115, t.d.

¹¹Andi Pramono, *Jalan Pintas Menguasai Macromedia Flash MX*, Edisi 1, (Yogyakarta: Andi, t.t), hlm. 1

¹²Nur Hadi Waryanto, *Tutorial Komputer Multimedia Macromedia Flash dan ISpring*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), 2010, (*online*) <http://staff.uny.ac.id>. 6 Januari 2016, hlm. 4, t.d.

aspek dinamis sebuah *web* atau membuat film animasi interaktif.¹³ *Macromedia Flash 8* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil.¹⁴

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan *Macromedia Flash 8* merupakan sebuah *software* atau perangkat lunak yang dapat menggabungkan antara media grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*, selain itu juga bisa membuat *animasi vektor* dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu *situs web* yang interaktif, menarik dan dinamis.

b. Sekilas tentang *Macromedia Flash 8*

Flash mengawali hidupnya sebagai *Future Splash Animator* disaat ‘*graphical*’ *web* mulaidigunakan. Flash lahir dari seseorang bernama Jonathan Gay Jon yang gemar membuat *game* dan membuat animasi di komputer. Awalnya *flash* digunakan sebagai alat untuk menampilkan *vector-based graphics* dan animasi pada *web*, yang ditawarkan pada *file* dalam ukuran yang lebih kecil dari pada *bitmaps*. *Macromedia* membutuhkan *FutureSplash* dan perusahaan induknya di tahun 1996 mengganti nama program ini menjadi *Flash 1*.¹⁵ *Macromedia Flash* adalah perangkat lunak aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk *web*, dengan *Macromedia Flash*, Anda dapat melengkapi *website* Anda dengan beberapa macam animasi, *sound*, *intaraktif* animasi dan lain-lain.¹⁶ Selanjutnya *Flash 2* dirilis pertengahan1997 dan

¹³Nurdin Ardiansyah, *Macromedia Flash Professionsal 8 Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, 2013, (online) <https://icmgi.files.wordpress.com>. 6 Januari 2016, hlm. 5, t.d.

¹⁴Bambang Adriyanto, *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010 Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*, 2010, (online) <http://handriyo-tvf.dosen.isi-ska.ac.id>. 6 Januari 2016, hlm. 12, t.d.

¹⁵Budhi Bakhtiar, *Dasar-dasar Animasi Flash Motion Tween and Motion Shape*, hlm. 3, t.d.

¹⁶Ariesto Hadi, *Macromedia Flash*, (online) <http://www.oocities>. 6 Januari 2016 hlm. 1

mendapatkan pujian di mana-mana. *Flash 3* dan *Generator* menyusul April 1998, karena tekanan *Adobe* yang mempromosikan *format SVG—Macromedia* mengumumkan membuka *format file *.swf* bagi publik. *Flash 4* dan *5* menyusul 1999 dan Juli 2000. Sementara itu semakin banyak software lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan *.swf*, antara lain *Quick Time* dan *Corel DRAW*. Versi 5 menambahkan integrasi dengan *XML*, *Generator*, dan *Action Script*. Penetrasi *browser* terus meningkat hingga kini mencapai 96%. *Player Flash* telah tersedia untuk berbagai *platform: Windows, Mac, Unix, Be OS*, hingga *OS/2 dan Pocket PC*. Jonathan Gay kini bekerja sebagai *developer* untuk *Macromedia*. *Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash* dikarenakan *Macromedia* yang merupakan produsen pembuat *flash profesional* kini telah berubah menjadi *Macromedia Flash Series 9* menjadi *Adobe Flash CS3* pada 16 April 2007) merupakan *tools* yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis *internet*. Pada awalnya, *Flash* yang dilengkapi bahasa pemrograman *ActionScript* digunakan oleh *developer web* untuk mendesain *web* menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam animasi. Namun, kemudian *Flash* banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Seperti iklan *banner*, intro film, *CD interactive*, hingga pembuatan dan animasi. Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember

2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.¹⁷

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Flash lahir dari kepala seseorang bernama Jonathan Gay. Jon yang gemar menulis *game* dan membuat animasi di komputer. *Flash* adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor yang sangat diminati saat ini, yang terus berkembang dari waktu ke waktu hingga saat ini.

c. Keunggulan *Macromedia Flash 8*

Flash memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- 1) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *dipublish*).
- 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- 3) Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- 4) *Flash* mampu membuat *file executable (*.exe)* sehingga dapat dijalankan pada *PC* manapun tanpa harus *install* terlebih dahulu program *Flash*.
- 5) *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
- 6) Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di *zoom* beratus kali.
- 7) *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*.¹⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan keunggulan dan manfaat *Macromedia Flash 8* yaitu *file flash* memiliki ukuran sangat kecil, mampu mengimpor hampir semua, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol, mampu membuat *file executable (*.exe)*, *font* presentasi tidak akan berubah, *file flash* tidak pecah jika di *zoom*, dan mampu dijalankan *windows* maupun *macintosh*.

¹⁷ *Ibid*, hlm. 4

¹⁸ *Ibid*, hlm. 2

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹⁹ Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²⁰ Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan tidak terlihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.²¹ Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.²²

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan atau pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan yang ditandai dengan perubahan tingkah laku.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor *Internal*

Merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor *Eksternal*

¹⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Edisi Pertama, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 5

²⁰Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Cet. Ke-2, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 37

²¹Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 40

²²Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) suatu pendekatan Praktis*, Edisi 1, Cet. Ke-2, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 62

Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.²³

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor *internal* atau yang berasal dari dalam diri individu, dan faktor *eksternal* atau yang berasal dari luar diri individu.

c. Indikator Hasil Belajar

Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.²⁴

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan indikator hasil belajar meliputi daya serap terhadap bahan pengajaran diajarkan dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran.

G. Variabel Penelitian

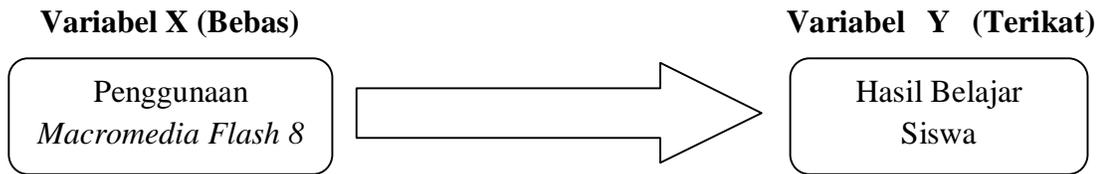
Dalam suatu penelitian eksperimen, Sukardi membedakan variabel menjadi dua yaitu variable X (variabel bebas), biasanya merupakan variabel yang dimanipulasi secara sistematis, Sedangkan variabel Y (variabel terikat), yakni variabel yang diukur akibat adanya manipulasi pada variabel bebas. Hal itu dapat dilihat pada sketsa berikut:

Berdasarkan pendapat di atas penelitian ini terdiri dari:

²³*Ibid*, hlm. 12

²⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Edisi Revisi, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 105-106

Sketsa Variabel



H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan penulisan terhadap variabel penelitian, maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. *Macromedia Flash 8* merupakan sebuah *software* atau perangkat lunak yang dapat menggabungkan antara media grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*, selain itu juga bisa membuat *animasi vektor* dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu *situs web* yang interaktif, menarik dan dinamis
2. Hasil Belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah proses pembelajaran terlaksana yang mengacu pada perubahan kearah yang lebih baik dari sebelum yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempraktekkan nilai-nilai keyakinan keagamaan dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukannya alat bantu berupa media untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui *Macromedia Flash 8*.

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah prediksi atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris.²⁵ Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Ada Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

H_0 : Tidak ada Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

J. Metode Penelitian

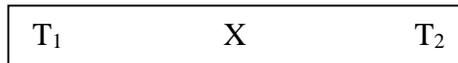
1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen (*experimental research*) merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh atau untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh perlakuan itu bila dibandingkan dengan perlakuan lain.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest design* yaitu menggunakan satu kelompok subjek. Pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian

²⁵Akmal Hawi, *Pedoman Penulisan Skripsi dan Karya Ilmiah*, (Palembang: IAIN RF Press), hlm.17

dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya.²⁶ Rancangan ini digambarkan sebagai berikut.



Prosedur :

- a. T₁ yaitu *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum menggunakan *Macromedia Flash 8*.
- b. Kenakan subjek dengan X
- c. T₂ yaitu *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan *Macromedia Flash 8*.
- d. Bandingkan T₁ dan T₂ untuk menentukan seberapa perbedaannya yang timbul.
- e. Terapkan tes untuk menentukan apakah perbedaannya itu signifikan.²⁷

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kualitatif

Data Kualitatif adalah data yang berupa pendapat (pernyataan) sehingga tidak berupa angka tetapi berupa kata-kata atau kalimat. Data kualitatif diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data.²⁸ Data ini berkenaan dengan hasil observasi lapangan, dokumentasi, wawancara dari pihak sekolah yang dilakukan peneliti di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

2) Data Kuantitatif

²⁶Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Edisi 1, Cet. Ke-22, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 101

²⁷*Ibid*, hlm. 101-102

²⁸Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 16-17

Data Kuantitatif adalah data-data hasil observasi atau pengukuran yang dinyatakan berupa angka-angka.²⁹ Data ini menggunakan data kuantitatif berupa data yang menunjukkan angka atau jumlah berupa hasil belajar siswa di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

b. Sumber Data

Data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.³⁰ Penelitian ini diambil langsung oleh peneliti melalui siswa secara langsung dari sumber data responden. Data yang diambil oleh peneliti yaitu dengan melakukan tes kepada sampel yaitu siswa kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diterbitkan dan digunakan oleh organisasi yang bukan pengolahnya.³¹ Data sekunder yang dimaksud peneliti yaitu data yang dijadikan penunjang dalam melakukan penelitian, data tersebut meliputi dokumentasi dari pihak sekolah dan literatur yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

²⁹*Ibid*, hlm. 17

³⁰*Ibid*, hlm. 16

³¹*Ibid.*,

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti baik berupa orang, benda, kejadian yang berada pada suatu wilayah.³² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, dengan jumlah siswa 351 orang.

Tabel. 1
Jumlah Populasi

KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
	L	P	
X	43	69	112
XI	49	81	130
XII	42	67	109
JUMLAH	134	217	351

Sumber data: Dokumen SMA 'Aisyiyah 1 Palembang 2016-2017

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti serta memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu.³³ Peneliti mengambil sampel dari siswa kelas XI IPA di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang yang berjumlah 37 orang.

Tabel. 2
Jumlah Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI IPA	14	22	37

Sumber data: Dokumen SMA 'Aisyiyah 1 Palembang 2016-2017

4. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pendahuluan

³²Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 74

³³*Ibid*, hlm. 74

- 1) Observasi awal ke sekolah
- 2) Konsultasi dengan pihak sekolah dan guru bidang studi mengenai waktu penelitian, populasi dan sampel yang akan dijadikan sebagai subjek dalam penelitian.
- 3) Penyusunan perangkat pembelajaran yaitu berupa RPP
- 4) Pembuatan instrumen penelitian berupa tes objektif untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- 1) Memberikan tes awal untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
- 2) Memberikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan *Macromedia Flash 8* dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Memberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*).

c. Tahap Akhir Penelitian

- 1) Mengolah data hasil pretes dan postes serta menganalisis instrument yang lain seperti lembar observasi.
- 2) Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian.
- 3) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai sebuah fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.³⁴ Metode observasi digunakan untuk mendapatkan data awal dengan cara melakukan observasi atau pengamatan langsung ke lokasi penelitian atau juga dengan bantuan guru yang bersangkutan yaitu SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

b. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang akan dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu.³⁵ Teknik wawancara digunakan peneliti untuk mencari keterangan mengenai penggunaan media ketika proses belajar mengajar berlangsung, baik kepada siswa maupun kepada guru mata pelajaran di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang.³⁶ Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto atau data-data tentang siswa, guru, karyawan serta data tentang SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

³⁴Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 231

³⁵*Ibid*, hlm. 233

³⁶Sugioyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm. 326

d. Tes

Tes merupakan suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.³⁷ Peneliti melakukan tes dengan cara memberi beberapa pertanyaan kepada siswa baik secara tertulis maupun lisan di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.

6. Teknik Analisis Data

a. Analisis Perangkat Tes

1) Validitas Butir Soal

Validitas adalah salah satu ciri yang menandai te hasil belajar yang baik.³⁸ Untuk mengetahui validitas soal digunakan rumus Aiken’s V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item mengenai sejauh mana item tersebut mewakili konstrak yang diukur. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan angka antara 1 (yaitu sangat tidak mewakili atau tidak relevan) sampai dengan 4 (yaitu sangat mewakili atau sangat relevan).³⁹

Rumus Aiken’s V

$$V = \frac{\sum S}{[n(4 - 1)]}$$

Keterangan :

lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini= 1)

³⁷Zainal Arifin, *Op Cit.*, hlm. 226

³⁸Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm.163

³⁹Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi 2, Cet. Ke-9, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 134

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini= 4)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah penilai atau pakar

$s = r - lo$

2) Validitas Media Pembelajaran (*Macromedia Flash 8*)

Untuk mengetahui media yang digunakan valid atau tidak maka digunakan rumus:

$$H = \frac{JS}{ST} \times 100$$

Keterangan:

H : Hasil Validasi

JS : Jumlah Skor

ST: Skor Maksimum

Dari hasil perhitungan dicocokkan dengan tabel kategori skor validasi.

Tabel. 3
Kategori Skor Validasi (Modifikasi Arikunto, 2013:195)

Skor	Kualitas Produk Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

b. Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan rumus uji “t”

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

d = selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari tiap subjek.

M_d = rata-rata dari gain (d)

x_d = deviasi skor gain terhadap rata-rata ($X_d = d - M_d$)

x_d^2 = kuadrat deviasi skor gain terhadap rata-ratanya

n = banyaknya sampel (subjek penelitian).⁴⁰

K. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dalam pembahasan penelitian, maka sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab terdiri dari sub-sub bab.

Sistematika yang dimaksud adalah :

BAB I : Pendahuluan. Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan

⁴⁰Supardi U.S, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, Edisi Revisi, Cet. Ke- 4, (Jakarta: Change Publication, 2014), hlm. 325

- BAB II : Landasan Teori.** Berisi definisi, fungsi, manfaat, prinsip penggunaan, jenis-jenis, kriteria pemilihan media pembelajaran, sejarah, pengertian, pengenalan umum, kelebihan, kelemahan, dan langkah-langkah penggunaan *Macromedia Flash 8*, serta definisi, macam-macam, faktor-faktor, prinsip-prinsip, prosedur penilaian, dan indikator hasil belajar, definisi, tujuan, fungsi, ruang lingkup, dan landasan Pendidikan Agama Islam.
- BAB III : Keadaan Umum Lokasi Penelitian.** Berisi tentang sejarah, letak geografis, identitas, visi, misi, tujuan, struktur kepengurusan, keadaan guru, siswa, sarana prasarana, kurikulum, kegiatan ekstrakurikuler, dan prestasi siswa siswi SMA 'Aisyiyah 1 Palembang,
- BAB IV : Analisis Data.** Berisi tentang Penggunaan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI Di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, dan Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang
- BAB V : Kesimpulan dan Saran.** Berisi kesimpulan, saran dari peneliti dan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang diperlukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata media berarti sarana, alat; sarana komunikasi bagi masyarakat bisa berupa koran, majalah, tv, radio siaran, telepon, internet, dan sebagainya.⁴¹ Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴² Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴³ Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁴⁴ Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima

⁴¹Tim PrimaPena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Gitamedia Press, t.t.), hlm. 96

⁴²Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, Edisi 1, Cet. Ke- 1, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 127

⁴³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, Cet. Ke-17, (Jakarta: PT Raja Grafindo

1
30
hlm. 7

informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya.⁴⁵ Media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar, dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.⁴⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah suatu perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima informasi termasuk juga guru, buku teks, dan lingkungan sekolah, sedangkan dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran⁴⁷ Pembelajaran (*instruction*) ialah proses atau upaya yang dilakukan seseorang dalam hal ini guru yang berperan untuk mengajarkan/menyajikan materi, sedang murid belajar/menyerap materi tersebut dalam situasi interaktif-edukatif.⁴⁸ Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional (*instructional design*) untuk membuat siswa atau peserta didik belajar secara aktif (*student active learning*) yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁴⁹ Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat

⁴⁵Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Edisi 1, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 57

⁴⁶Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Edisi Revisi, C et. Ke-4, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 105-106

⁴⁷Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, Cet. Ke-1, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm. 265

⁴⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 215

⁴⁹Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-2, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 108-109

belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.⁵⁰ Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar.⁵¹ Pembelajaran merupakan situasi psikologis, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman tentang psikologi guna memecahkan berbagai persoalan psikologis yang muncul dalam proses pembelajaran.⁵²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses atau upaya yang dilakukan seseorang (misal guru) agar orang lain (dalam hal ini murid) melakukan belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Rossi dan Breidle dalam buku Kasinyo Harto, mengemukakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.⁵³ Gerlach dan Ely dalam buku Wina Sanjaya, ia memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.⁵⁴ Sependapat dengan pandangan Gerlach, Gagne dalam buku Wina Sanjaya, juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk

⁵⁰Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Edisi 2, Cet. Ke-2, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 1

⁵¹Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Edisi 3, Cet. Ke-3, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 128

⁵²Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi dan Kompetensi)*, Edisi Revisi, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 9

⁵³Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, Edisi 1, Cet. Ke-1, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 128

⁵⁴Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Edisi 1, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 59-60

belajar.⁵⁵ Briggs dalam buku Kasinyo Harto menyatakan media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.⁵⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara atau pengantar untuk merangsang siswa dalam meningkatkan proses belajar mengajar sehingga mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

يَعْلَمَ مَا لَا نَسْنَنَ عِلْمًا بِالْقَلَمِ عِلْمَ الَّذِي الْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ أَقْرَأَ

Artinya : “*Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (Q.S. Al-‘Alaq: 3-5)⁵⁷

Berdasarkan ayat di atas, maka dapat dilihat bahwa Allah menjelaskan dalam proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari semula tidak tahu, itu menggunakan perantara berupa pena. Pena disini yang dimaksud adalah baca tulis. Secara tidak langsung, Allah mengisyaratkan bahwa Allah itu akan memberikan pengetahuan kepada manusia, akan tetapi itu tidak langsung begitu saja, tidak mungkin Allah tiba-tiba mentransfer pengetahuan langsung ke otak kita. Akan tetapi, Allah akan memberikan pengetahuan kepada kita

⁵⁵ *Ibid*, hlm. 60

⁵⁶ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, Edisi 1, Cet. Ke- 1, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 128

⁵⁷ *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, Kementrian Agama RI. Cet. Ke-20, (Diponegoro: CV.Penerbit Diponegoro, 2008), hlm. 597

melalui perantara. Oleh karena itu penggunaan media memang penting dalam proses pentransferan pengetahuan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Wina Sanjaya mengemukakan penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Walaupun pembelajaran disetting secara klasikal namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual.
- e. Fungsi individualitas. Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial, ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama.⁵⁸

Berdasarkan uraian di atas fungsi penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi lima yaitu fungsi komunikatif artinya dapat memudahkan komunikasi antara guru dengan siswa, motivasi artinya dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran, kebermaknaan artinya kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami, penyamaan persepsi artinya setiap individu memiliki daya serap

⁵⁸Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Edisi 1, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 73-75

yang berbeda-beda walaupun materi yang disampaikan sama, dan individualis artinya setiap individu berbeda sehingga memungkinkan kemampuan belajar yang berbeda.

Levis dan Lentz dalam buku Cecep Kustandi mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi konvensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁵⁹

Berdasarkan uraian di atas fungsi penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu fungsi atensi artinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa sehingga memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, afektif artinya media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kognitif artinya memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan, dan konvensatoris artinya dapat memberikan konteks untuk memahami teks dan mengingatnya kembali.

Kasinyo Harto mengemukakan fungsi media pembelajaran menjadi delapan fungsi, yaitu

⁵⁹Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Edisi 2, Cet. Ke-2, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 19-20

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
- f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.⁶⁰

Berdasarkan uraian di atas fungsi penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi delapan yaitu dapat mengatasi keterbatasan pengalaman, melampaui batasan ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, realistis, membangkitkan keinginan minat baru, membangkitkan motivasi, dan memberikan pengalaman yang integral.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran yaitu memudahkan komunikasi memberi motivasi, meningkatkan pengetahuan siswa, menyamakan persepsi, memudahkan memahami pelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa, dapat terlihat teks yang bergambar, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali, mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, dapat melampaui batasan ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara

⁶⁰Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, Edisi 1, Cet. Ke-1, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 129-130

peserta didik dengan lingkungannya, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara lebih khusus media pembelajaran bermanfaat untuk:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direka melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.⁶¹

Berdasarkan uraian di atas manfaat penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu artinya media pembelajaran dapat mengabadikan berbagai peristiwa yang terjadi, memanipulasi keadaan peristiwa atau objek tertentu artinya guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, dan menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih

⁶¹Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Edisi 1, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 70-72

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.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁶²

Berdasarkan uraian di atas manfaat penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi artinya materi yang akan disampaikan kepada siswa akan lebih mudah untuk dipahami, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak artinya melalui penggunaan media pembelajaran siswa akan lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

Yusuf Hadi Miarso dkk, dalam buku Ramayulis menyatakan bahwa alat/media itu mempunyai nilai-nilai praktis yang berupa kemampuan antara lain:

- a. Membuat konkrit konsep yang abstrak.
- b. Membawa obyek yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar siswa.
- c. Menampilkan obyek yang terlalu besar.
- d. Menampilkan obyek yang tak dapat diamati dengan mata telanjang.
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat.
- f. Memungkinkan keseragaman pegamatan dan presepsi bagi pengalaman belajar siswa.
- g. Membangkitkan motivasi belajar dan
- h. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.⁶³

⁶²Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Edisi 2, Cet. Ke-2, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 23

⁶³Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*, Cet. Ke-7, (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), hlm. 258

Berdasarkan uraian di atas manfaat penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi delapan yaitu membuat konkrit konsep yang abstrak artinya memperjelas suatu konsep yang tidak nyata, membawa obyek yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar siswa artinya memudahkan guru dalam menjelaskan suatu obyek, menampilkan obyek yang terlalu besar artinya melalui penggunaan media pembelajaran obyek apapun dapat ditampilkan sesuai dengan keinginan, mengamati gerakan yang terlalu cepat artinya gerakan suatu obyek dapat diatur sesuai dengan keinginan, memungkinkan keseragaman pegamatan dan presepsi bagi pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar dan menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu memudahkan untuk menayangkan suatu peristiwa-peristiwa tertentu, dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak, dan menambah gairah dan motivasi belajar siswa, dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, membawa obyek yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar siswa, menampilkan obyek yang terlalu besar, mengamati gerakan yang terlalu cepat, memungkinkan keseragaman pegamatan dan presepsi bagi pengalaman belajar siswa.

4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada komunikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diuraikan sebagai berikut.

- a. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- b. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- e. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.⁶⁴

Berdasarkan uraian di atas prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi delapan yaitu media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar memahami materi yang disampaikan guru, harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, harus sesuai dengan materi pembelajaran, harus sesuai dengan minat dan kebutuhan kondisi siswa, dan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.

Prinsip-prinsip keterampilan menggunakan media pembelajaran, meliputi yaitu:

- a. Tepat guru, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
- b. Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.
- c. Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.⁶⁵

Berdasarkan uraian di atas prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

⁶⁴Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Edisi 1, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 75-76

⁶⁵Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*, Cet. Ke-7, (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), hlm. 258

Berikut ini disajikan beberapa tips atau pertimbangan-pertimbangan yang dapat digunakan guru dalam melakukan seleksi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

- a. Sesuaikan jenis media dengan materi kurikulum. Sewaktu akan memilih jenis media yang akan dikembangkan atau diadakan, maka yang perlu diperhatikan adalah jenis materi pelajaran yang mana yang terdapat di dalam kurikulum yang dinilai perlu ditunjang oleh media pembelajaran.
- b. Keterjangkauan dalam pembiayaan. Dalam pengembangan atau pengadaan media pembelajaran hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan anggaran yang ada.
- c. Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran. Tidak ada gunanya merancang dan mengembangkan media secanggih apapun, kalau tidak didukung oleh ketersediaan peralatan pemanfaatannya di kelas.
- d. Ketersediaan media pembelajaran di pasaran. Sebelum membeli media pembelajarannya (program), sekolah harus terlebih dahulu membeli perangkat keras untuk pemanfaatannya.
- e. Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran. Aspek lain yang juga tidak kalah pentingnya untuk dipertimbangkan dalam pengembangan atau pengadaan media pembelajaran adalah kemudahan guru atau peserta didik dalam memanfaatkannya.⁶⁶

Berdasarkan uraian di atas prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi lima yaitu sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya, mampu meningkatkan motivasi siswa, mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar, keterjangkauan dalam pembiayaan, ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran, dan kemudahan memanfaatkan media pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran yaitu mempermudah untuk memahami materi pelajaran, mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan materi kurikulum, sesuai dengan

⁶⁶Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Edisi 2, Cet. Ke-2, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 81-84

kompetensi dasar, sesuai dengan kebutuhan siswa, harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi, sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya, mampu meningkatkan motivasi siswa, mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar, keterjangkauan dalam pembiayaan, ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran, dan kemudahan memanfaatkan media pembelajaran.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.

a. Dilihat dari Jenisnya, media dibagi dalam:

- 1) Media Auditif
Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, pringan hitam.
- 2) Media Visual
Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 3) Media Audiovisual
Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

b. Dilihat dari Daya Liputnya, media dibagi dalam:

- 1) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak
Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.
- 2) Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat
Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
- 3) Media untuk Pengajaran Individual
Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, yang termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer

c. Dilihat dari Bahan Pembuatannya, media dibagi dalam:

- 1) Media Sederhana
Media ini bahan dasarnya diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
- 2) Media Kompleks
Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.⁶⁷

Berdasarkan uraian di atas jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga *pertama*, dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam: media auditif, media visual, dan media audiovisual, *kedua*, dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual, dan *ketiga* dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam: media sederhana, dan media kompleks.

Terdapat berbagai jenis media belajar, di antaranya:

- a. Media grafis, seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan bulletin;
- b. Media audio, seperti radio, alat perekam pita *magnetic* dan laboratorium bahasa;
- c. Media proyeksi diam, seperti film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikorofis, film gelang, televisi, video serta permainan dan simulasi.⁶⁸

Berdasarkan uraian di atas jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu media grafis seperti gambar atau foto, media audio seperti radio alat perekam pita *magnetic* dan laboratorium bahasa, dan media proyeksi diam seperti film bingkai film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikorofis, film gelang, televisi, video serta permainan dan simulasi.

⁶⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Edisi Revisi, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 124-126

⁶⁸Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, Edisi 1, Cet. Ke- 1, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 131-132

Berdasarkan perkembangan teknologi maka perkembangan dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu

- a. Media hasil teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- b. Media hasil teknologi audio visual, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-processor*.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.⁶⁹

Berdasarkan uraian di atas jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu media hasil teknologi cetak seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berbasis komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran yaitu dilihat dari jenisnya (audio meliputi radio, alat perekam pita *magnetic* dan laboratorium bahasa, visual, meliputi gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan bulletin dan audiovisual, meliputi film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikorofis, film gelang, televisi, video serta permainan dan simulasi, dilihat dari daya liputnya (luas dan serentak seperti radio dan televisi, terbatas oleh ruang dan waktu film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat

⁶⁹Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Edisi 2, Cet. Ke-2, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 29-31

yang tertutup dan gelap, dan pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer), dan dilihat dari bahan pembuatannya (sederhana dan kompleks).

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.⁷⁰

Berdasarkan uraian di atas kriteria pemilihan media pembelajaran dibagi menjadi enam yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, terampil dalam menggunakannya, pengelompokan sasaran artinya harus disesuaikan dengan objeknya, dan mutu teknis artinya pengembangan gambar harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Degeng dalam buku Ramayulis menyatakan sekurang-kurangnya ada lima cara dalam mengklasifikasikan media pembelajaran untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian, yaitu

- a. Tingkat kecermatan representasi.
- b. Tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya.

⁷⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, Cet. Ke-17, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 74-76

- c. Tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya.
- d. Tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya.
- e. Tingkat biaya yang diperlukan.⁷¹

Berdasarkan uraian di atas kriteria pemilihan media pembelajaran dibagi menjadi lima yaitu tingkat kecermatan representasi, tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya, tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya, tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya, dan tingkat biaya yang diperlukan.

Berikut ini disajikan beberapa tips atau pertimbangan-pertimbangan yang dapat digunakan guru dalam melakukan seleksi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan secara umum, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif;
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik, memerlukan simbol dan ode yang berbeda untuk memahaminya;
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.⁷²

Berdasarkan uraian di atas kriteria pemilihan media pembelajaran dibagi menjadi enam yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.

⁷¹Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*, Cet. Ke-7, (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), hlm. 259

⁷²Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Edisi 2, Cet. Ke-2, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 80-81

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai tujuan, mendukung pelajaran, praktis, guru bisa menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan memenuhi persyaratan teknis, tingkat kecermatan representasi, tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya, tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya, tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya, tingkat biaya yang diperlukan, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, praktis, luwes, guru terampil menggunakannya guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, pengelompokkan sasaran baik, dan mutu teknis.

B. *Macromedia Flash 8*

1. Sejarah *Macromedia Flash 8*

Flash mengawali hidupnya sebagai *Future Splash Animator* disaat ‘*graphical*’ *web* mulaidigunakan. Flash lahir dari seseorang bernama Jonathan Gay Jon yang gemar membuat *game* dan membuat animasi di komputer. Awalnya *flash* digunakan sebagai alat untuk menampilkan *vector-based graphics* dan animasi pada web, yang ditawarkan pada *file* dalam ukuran yang lebih kecil dari pada *bitmaps*. *Macromedia* membutuhkan *FutureSplash* dan perusahaan induknya di tahun 1996 mengganti nama program ini menjadi *Flash 1*.⁷³ *Macromedia Flash* adalah perangkat lunak aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk *web*, dengan *Macromedia Flash*, Anda dapat melengkapi *website* Anda dengan beberapa macam animasi, *sound*, *intarakatif* animasi dan lain-lain.⁷⁴ Selanjutnya *Flash 2* dirilis pertengahan 1997 dan mendapatkan pujian

⁷³Budhi Bakhtiar, *Dasar-dasar Animasi Flash Motion Tween and Motion Shape*, hlm. 3, td.

⁷⁴Ariesto Hadi, *Macromedia Flash*, hlm. 1

di mana-mana. *Flash 3* dan *Generator* menyusul April 1998, karena tekanan *Adobe* yang mempromosikan *format SVG—Macromedia* mengumumkan membuka *format file *.swf* bagi publik. *Flash 4* dan *5* menyusul 1999 dan Juli 2000. Sementara itu semakin banyak software lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan *.swf*, antara lain *Quick Time* dan *Corel DRAW*. Versi 5 menambahkan integrasi dengan *XML*, *Generator*, dan *Action Script*. Penetrasi *browser* terus meningkat hingga kini mencapai 96%. *Player Flash* telah tersedia untuk berbagai *platform: Windows, Mac, Unix, Be OS*, hingga *OS/2 dan Pocket PC*. Jonathan Gay kini bekerja sebagai *developer* untuk *Macromedia*. *Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash* dikarenakan *Macromedia* yang merupakan produsen pembuat *flash profesional* kini telah berubah menjadi *Macromedia Flash Series 9* menjadi *Adobe Flash CS3* pada 16 April 2007) merupakan *tools* yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis *internet*. Pada awalnya, *Flash* yang dilengkapi bahasa pemrograman *ActionScript* digunakan oleh *developer web* untuk mendesain *web* menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam animasi. Namun, kemudian *Flash* banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Seperti iklan *banner*, intro film, CD *interactive*, hingga pembuatan dan animasi. Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi

Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.⁷⁵

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Flash lahir dari kepala seseorang bernama Jonathan Gay. Jon yang gemar menulis *game* dan membuat animasi di komputer. *Flash* adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor yang sangat diminati saat ini, yang terus berkembang dari waktu ke waktu hingga saat ini.

2. Pengertian *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash adalah standar profesional untuk pembuatan animasi *web*, memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut *movie*.⁷⁶ *Macromedia Flash* sebagai *software* yang banyak dipakai oleh *desainer web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*.⁷⁷ *Macromedia Flash Profesional 8* (selanjutnya hanya disebut *flash*) adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah *web* atau membuat film animasi interaktif.⁷⁸ *Macromedia Flash 8* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil.⁷⁹

⁷⁵ Arlesto Hadi, *Macromedia Flash*, hlm. 4

⁷⁶ Andi Pramono, *Jalan Pintas Menguasai Macromedia Flash MX*, Edisi 1, (Yogyakarta: Andi, t.t), hlm. 1

⁷⁷ Nur Hadi Waryanto, *Tutorial Komputer Multimedia (Macromedia Flash dan ISpring)*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010, hlm. 4, t.d.

⁷⁸ Nurdin Ardiansyah, *Macromedia Flash Professionsal 8 Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, 2013, hlm. 5

⁷⁹ Bambang Adriyanto, *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010 Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*, 2010, hlm. 12

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan *Macromedia Flash 8* merupakan sebuah *software* atau perangkat lunak yang dapat menggabungkan antara media grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user, selain itu juga bisa membuat *animasi vektor* dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu *situs web* yang interaktif, menarik dan dinamis.

3. Pengenalan Umum *Macromedia Flash 8*

a. ***Menubar***

Menubar pada *Macromedia Flash 8* berguna untuk mengatur aplikasi yang akan dibuat. Menu yang tersedia pada *Macromedia Flash 8* adalah *file, edit, insert, modify, text, command, control, window* dan *help*.

b. ***Toolbox***

Panel toolbox merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (*tool*) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi di dalam *timeline* dan *stage*.

c. ***Panel Color***

Tanpa warna yang menarik maka semuanya akan terlihat biasa saja, maka dari itu *Macromedia Flash 8* menyediakan fasilitas untuk membuat objek terlihat lebih berwarna

d. ***Stage***

Stage adalah tempat bekerja seorang animator pada *Macromedia Flash 8*, karena *stage* merupakan daerah yang berisi semua entri-entri gambar yang membentuk sebuah *movie flash*.

e. ***Scene***

Scene merupakan kumpulan dari keseluruhan *timeline, scene* juga dapat di tambah maupun di hapus, penggunaan *scene* tergantung pada kebutuhan anda selaku *animator*.

f. ***Timeline***

Timeline merupakan kumpulan pengaturan tool yang sangat besar. Pada *timeline* terdapat dua komponen pokok, yaitu *layer* dan *frame*.

g. ***Action window***

Action window merupakan tempat atau wadah yang dapat anda gunakan untuk menuliskan *action script* untuk *Macromedia Flash 8*.

h. ***Panel Properties***

Properties merupakan window yang di gunakan untuk berbagai jenis pengaturan, contoh mengatur *size* dokumen, warna *background*, kelajuan *frame* dan lain-lain.

i. ***Library***

Window ini berfungsi menampilkan semua objek yang anda *import* dari luar maupun yang kita buat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pengenalan *Macromedia Flash 8* terdiri dari *menu bar*, *toolbox*, *panel color*, *stage*, *scene*, *timeline*, *action window*, *panel properties*, dan *library*.

4. Keunggulan *Macromedia Flash 8*

Flash memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- a. Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *dipublish*).
- b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- d. *Flash* mampu membuat *file executable (*.exe)* sehingga dapat dijalankan pada *PC* manapun tanpa harus *install* terlebih dahulu *program Flash*.
- e. *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
- f. Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah meskipun di *zoom* beratus kali.
- g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*.⁸⁰

Berdasarkan uraian di atas keunggulan *Macromedia Flash 8* yaitu hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *dipublish*), mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup, mampu membuat *file executable (*.exe)*, *font* presentasi tidak akan berubah, gambarb tidak akan pecah meskipun di *zoom*, dan mampu dijalankan pada system operasi *Windows*.

Dibandingkan dengan media lain, *Flash* memiliki kelebihan sebagaiberikut:

- a. Ukuran file-nya kecil, karena khusus dirancang untuk digunakan pada *web*. Ukuran yang lebih kecil membuat waktu *loading situs* lebih pendek.
- b. Memiliki sisi interaktif. *Flash* bisa menerima masukan dari pengguna.

⁸⁰Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, Edisi 2, (Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2006), hlm. 2

- c. Tidak perlu memiliki kemampuan sebagai programmer untuk membuat Film *Flash*. Walaupun jika Anda bisa membuat program, hal itu menjadi nilai tambah, karena *Flash* menyediakan sebuah bahasa pemrograman yang disebut *Action Script*.⁸¹

Berdasarkan uraian di atas keunggulan *Macromedia Flash 8* yaitu ukuran file-nya kecil, karena khusus dirancang untuk digunakan pada *web* ukuran yang lebih kecil membuat waktu *loading situs* lebih pendek, memiliki sisi interaktif, dan *Flash* menyediakan sebuah bahasa pemrograman yang disebut *Action Script*.

Macromedia flash sebagai program multimedia dan animasi memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

- a. Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Macromedia flash* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi.
- b. Penggunaan program *Macromedia flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan luwes sesuai dengan yang dikehendaki.
- c. *Macromedia flash* ini dapat menghasilkan *file* dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *flash* menggunakan animasi dengan basis vector, dan juga ukuran file flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.
- d. *Macromedia flash* menghasilkan *file* bertipe *ekstensi*. FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe **.swf*, **.html*, **.gif*, **.jpg*, **.png*, **.exe*, **.mov*, sehingga memungkinkan untuk berbagai keperluan yang diinginkan.⁸²

Berdasarkan uraian di atas keunggulan *Macromedia Flash 8* yaitu mempelajari dan memahami *Macromedia flash* tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi, bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan luwes sesuai dengan yang dikehendaki, dapat menghasilkan *file* dengan ukuran kecil, menghasilkan *file* bertipe *ekstensi* sehingga memungkinkan untuk berbagai keperluan yang diinginkan.

⁸¹Nurdin Ardiansyah, *Macromedia Flash Professionsal 8 Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, 2013, hlm. 7

⁸²Taharuddin, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Diklat Las Busur Manual Di SMK N 2 Pengasih*, (Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 2012), hlm. 30, t.d

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan keunggulan *Macromedia Flash 8* yaitu *file flash* memiliki ukuran sangat kecil, mampu mengimpor hampir semua, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol, mampu membuat *file executable* (*.exe), *font* presentasi tidak akan berubah, *file flash* tidak pecah jika dizoom, mampu dijalankan *windows* maupun *macintosh*, *Macromedia flash* menghasilkan *file* bertipe *ekstensi* sehingga memungkinkan untuk berbagai keperluan yang diinginkan, dan memiliki sisi interaktif.

5. Kelemahan *Macromedia Flash 8*

Terlepas adanya kelebihan-kelebihan tersebut ternyata *Macromedia Flash* memiliki kelemahan, di antaranya:

- a. Di dalam *Macromedia Flash* kita harus menghafalkan beberapa perintah untuk bisa membuat presentasi yang menarik.
- b. Kekurangan dari program aplikasi *Flash*, salah satunya adalah komputer yang ingin memainkan animasi *flash* harus memiliki flash player.
- c. Anda harus menginstallnya, biasanya secara *online*.⁸³

Berdasarkan uraian di atas kekurangan *Macromedia Flash 8* yaitu kita harus menghafalkan beberapa perintah untuk bisa membuat presentasi yang menarik, salah satunya adalah komputer yang ingin memainkan animasi *flash* harus memiliki flash player, dan harus menginstal programnya.

Kelemahan *Macromedia Flash 8* yaitu

- a. Grafisnya kurang lengkap
- b. Bahasa pemrogramannya agak susah
- c. Belum ada *template* di dalamnya
- d. Pembuatannya agak susah, apalagi untuk guru yang masih kurang mengenal instrument pembelajaran dengan *Macromedia Flash*.
- e. Memerlukan peralatan pembantu yang disediakan untuk mendukung presentasi menggunakan *Macromedia Flash*, seperti LCD proyektor, tenaga listrik, dan lain-lain.⁸⁴

⁸³Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, Edisi 2, (Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2006), hlm. 21

Berdasarkan uraian di atas kekurangan *Macromedia Flash 8* yaitu grafisnya kurang lengkap, bahasa pemrogramannya agak susah, belum ada *template* di dalamnya, pembuatannya agak susah, dan memerlukan peralatan pembantu untuk mendukung presentasi menggunakan *Macromedia Flash*, seperti LCD proyektor, tenaga listrik, dan lain-lain.

Kelemahan dari *Macromedia Flash* yaitu:

- a. Waktu belajarnya lama, apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya.
- b. Menunya tidak *user friendly*
- c. Perlu banyak refrensi tutorial
- d. Bahasa pemrogramannya agak susah
- e. Belum ada *template* didalamnya.⁸⁵

Berdasarkan uraian di atas kekurangan *Macromedia Flash 8* yaitu waktu belajarnya lama, apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya, menunya tidak *user friendly*, perlu banyak refrensi tutorial, bahasa pemrogramannya agak susah, dan belum ada *template* di dalamnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *Macromedia Flash 8* memiliki kelemahan yaitu bagi pemula dalam pembuatan animasinya agak sulit karena bahasa pemrogramannya, grafisnya kurang lengkap serta belum ada *template* di dalamnya, harus menghafalkan beberapa perintah untuk bisa membuat presentasi yang menarik, harus memiliki flash player, dan harus menginstallnya, waktu belajarnya lama, apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya,

⁸⁴Nurdin Ardiansyah, *Macromedia Flash Professionsal 8 Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, 2013, hlm. 10

⁸⁵Bambang Adriyanto, *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010 Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*, 2010, hlm. 13

menunya tidak *user friendly*, perlu banyak referensi tutorial, bahasa pemrogramannya agak susah, dan belum ada *template* di dalamnya.

6. Langkah-langkah Penggunaan *Macromedia Flash 8*

a. Cara Membuka *Macromedia Flash 8*

Untuk membuka program *Macromedia Flash 8* dapat melakukan langkah berikut:

- 1) Klik *start*
- 2) Pilih *program*
- 3) Pilih *MacromediaFlash 8* atau
- 4) Pilih *ikonFlash 8* pada *dekstop* (layar monitor).
- 5) Pilih *create new*
- 6) Pilih *flash document* untuk memulai membuat *file* baru.
- 7) Pilih *open a recent new*
- 8) Kemudian *open* untuk membuka *file flash*.⁸⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan cara membuka *Macromedia Flash 8* yaitu klik *start*, pilih *program*, pilih *Macromedia Flash 8* atau dengan mengklik *ikon Macromedia Flash 8* pada dekstop.

b. Cara Mengimpor Gambar

Untuk memasukkan gambar dalam format *bitmap*, seperti misalnya foto, ke dalam *movie* dapat dilakukan dengan cara mengimpor gambar/foto tersebut. Klik menu *file* pilih *import* kemudian *import to stage*, lalu cari letaknya direktori gambar yang akan *diimpor*.⁸⁷

Dari beberapa varian di atas dapat disimpulkan cara mengimpor gambar yaitu klik menu *file*, pilih *import* kemudian *import to stage*, lalu cari letaknya direktori gambar yang akan *diimpor*.

⁸⁶Bambang Adriyanto, *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010 Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*, 2010, hlm. 13

⁸⁷*Ibid*, hlm. 23

c. Cara Mengekspor *File*

- 1) Klik *file*, pilih *export*, kemudian *export image*. Pada jendela dialog *export image* yang muncul berikan nama *filenya*, serta pilih format *file* yang diinginkan. Untuk lokasi penyimpanan, pilih *browse folders*, kemudian tentukan direktori foldernya.
- 2) Pilih *save*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan cara mengekspor file yaitu *klik file*, pilih *export*, kemudian *export image*, beri nama *filenya*, pilih *format file*, pilih *browse folders*, kemudian tentukan *direktorifoldernya*, dan pilih *save*.

d. Cara Membuat Tombol Sederhana

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *Macromedia Flash 8* dengan *double klik* pada *shortcut*.
- 2) Pilih *flash document*.
- 3) Kini Anda dapat membuat tombol apapun sesuai kehendak Anda, gunakan *oval tool* atau *rectangle tool*
- 4) Setelah objek tergambar anda aktifkan *selection tool* pada *toolbox*
- 5) Seleksi objek tersebut. Biasanya objek yang sudah terseleksi akan menjadi berpori-pori atau memiliki bingkai berwarna biru.
- 6) Klik *Modify*, kemudian *convert to symbol* atau dengan mekan *F8* pada *keyboard*
- 7) Pilihlah *type Button* dan pastikan titik segistrasinya berada di tengah. Ganti nama dengan *button*, lalu *ok*
- 8) Selanjutnya klik dua kali pada titik *center* yang terdapat pada objek.
- 9) Setelah Anda berada di *frame button* masukkan *keyframe* atau dengan mekan *F6* pada *keyboard* tepat di *frame over* dan *down*
- 10) Lakukan pengeditan warna, ukuran atau bahkan bentuk objek sekalipun sesuai dengan yang anda inginkan.
- 11) Setelah pengeditan selesai, klik *Scene 1*
- 12) Tes *movie* dengan klik *controllalu tes movie*, atau dengan menekan *Ctrl + Enter*.⁸⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan cara membuat tombol sederhana yaitu setelah aplikasi *Macromedia Flash 8* terbuka klik *oval tool* atau *rectangle tool*, aktifkan *selection tool* pada *toolbox*, klik *modify*, kemudian *convert to symbol*,

⁸⁸*Ibid*, hlm. 24-26

pilihlah *type button* lalu ok, klik dua kali pada titik *center* yang terdapat pada objek setelah Anda berada di *frame button* masukkan *keyframe*, lakukan pengeditan warna dan ukuran, lalu klik *scene 1*, lalu coba dengan menekan *Ctrl + Enter*.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas disini dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik, menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotor)⁸⁹ Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.⁹⁰ Belajar adalah perubahan tingkah laku berdasarkan perubahan yang berasal dari diri sendiri, adanya stimulus maupun dari proses interaksinya dengan lingkungan.⁹¹ Belajar adalah proses aktivitas yang memiliki keterukuran secara jelas. Ukuran keberhasilan belajar dalam pengertian yang operasional adalah penguasaan atau bahan ajar yang dinyatakan (TPK) Tujuan Pembelajaran Khusus dan memiliki kontribusi bagi tujuan di atasnya.⁹² Belajar artinya perubahan tingkah laku, namun tidak semua perubahan itu merupakan hasil dari belajar, karena perubahan yang demikian dapat disebabkan oleh beberapa

⁸⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 2

⁹⁰Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-2, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 104

⁹¹Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 26

⁹²Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar (Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami)*, Cet. Ke-3, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm. 113

hal atau beberapa penyebab lainnya.⁹³ Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.⁹⁴ Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.⁹⁵ Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.⁹⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan suatu hasil atau mendapatkan perubahan baik itu dari unsur cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotor).

Hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁹⁷ Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁹⁸ Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar

⁹³Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Edisi 1, Cet. Ke-1, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 19

⁹⁴Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Edisi 3, Cet. Ke-3, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 124

⁹⁵Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*, Edisi Revisi, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 104

⁹⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hlm. 7

⁹⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Edisi Pertama, Cet Ke-2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 5

⁹⁸Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Cet. Ke-2, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 37

merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁹⁹ Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.¹⁰⁰ Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan tidak terlihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.¹⁰¹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan atau pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan yang ditandai dengan perubahan tingkah laku.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:

- a. Faktor Internal
Merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor Eksternal
Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹⁰²

⁹⁹Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) sutau pendekatan Praktis*, Edisi 1, Cet. Ke-2, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 62

¹⁰⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-18, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 2

¹⁰¹Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 40

¹⁰²*Ibid*, hlm. 12

Dari uraian di atas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, dan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dalam belajar, banyak sekali faktor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga, yakni:

- a. Faktor-faktor Stimuli Belajar
Faktor stimuli belajar yaitu segala hal diluar individu yang merangsang individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Berikut ini dikemukakan beberapa hal yang berhubungan dengan faktor-faktor stimuli belajar:
 - 1) Panjangnya bahan pelajaran.
 - 2) Kesulitan bahan pelajaran.
 - 3) Berartinya bahan pelajaran.
 - 4) Berat-ringannya tugas.
 - 5) Suasana lingkungan eksternal.
- b. Faktor-faktor Metode Belajar
Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh si pelajar. Faktor-faktor metode belajar menyangkut hal-hal berikut:
 - 1) Kegiatan berlatih atau praktek.
 - 2) *Overlearning* dan *drill*.
 - 3) Resitasi selama belajar.
 - 4) Pengenalan tentang hasil-hasil belajar.
 - 5) Belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian.
 - 6) Penggunaan modalitas indra.
 - 7) Penggunaan dalam belajar.
 - 8) Bimbingan dalam belajar.
 - 9) Kondisi-kondisi insentif.
- c. Faktor-faktor Individual
Kecuali faktor-faktor stimuli dan metode belajar, faktor-faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang. Adapun faktor-faktor individual itu menyangkut hal-hal berikut:
 - 1) Kematangan
 - 2) Faktor usia kronologis

- 3) Faktor perbedaan jenis kelamin
- 4) Pengalaman sebelumnya.
- 5) Kapasitas mental
- 6) Kondisi kesehatan jasmani
- 7) Kondisi kesehatan rohani.
- 8) Motivasi.¹⁰³

Dari uraian di atas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu *pertama* faktor stimuli belajar meliputi panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, berat-ringannya tugas, dan suasana lingkungan eksternal, *kedua* metode belajar menyangkut kegiatan berlatih atau praktek, *overlearning* dan *drill*, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi insentif, *ketiga* faktor individual meliputi kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi.

Secara global, faktor-faktor yang memengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), aspek psikologis (yang bersifat rohani).
- b. Faktor eksternal, seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.
- c. Faktor pendekatan belajar, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa tersebut.¹⁰⁴

¹⁰³Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 113-121

¹⁰⁴Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan*, Edisi Revisi, Cet. Ke-16, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 129-136

Dari uraian di atas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal yang meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), aspek psikologis (yang bersifat rohani), faktor eksternal, seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial, dan faktor pendekatan belajar.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal atau yang berasal dari dalam diri individu meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, faktor eksternal atau yang berasal dari luar diri individu, faktor stimuli belajar, meliputi panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berat-ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal, faktor metode belajar menyangkut hal-hal berikut: kegiatan berlatih atau praktek, *overlearning* dan *drill*, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi insentif, faktor individual itu menyangkut hal-hal berikut kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbeddaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, motivasi, dan faktor pendekatan belajar.

3. Prinsip-prinsip Penilaian Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila dalam pelaksanaannya senantiasa berpegang pada tiga prinsip dasar berikut ini:

a. Prinsip Keseluruhan

Prinsip keseluruhan atau prinsip menyeluruh juga dikenal dengan istilah prinsip komprehensif (*comprehensive*). Dengan prinsip komprehensif dimaksudkan di sini bahwa evaluasi hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila evaluasi tersebut dilaksanakan secara bulat, utuh atau menyeluruh.

b. Prinsip Kesenambungan

Prinsip kesinambungan juga dikenal dengan istilah prinsip kontinuitas (*continuity*). Dengan prinsip kesinambungan dimaksudkan di sini bahwa evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan sambung-menyambung dari waktu ke waktu.

c. Prinsip Obyektivitas

Prinsip Obyektivitas (*objectivity*) mengandung makna, bahwa evaluasi hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik apabila dapat terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subyektif.¹⁰⁵

Dari uraian di atas prinsip-prinsip penilaian hasil belajar yaitu prinsip keseluruhan maksudnya evaluasi hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila evaluasi tersebut dilaksanakan secara menyeluruh, prinsip kesinambungan maksudnya evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan sambung-menyambung dari waktu ke waktu, dan prinsip obyektivitas maksudnya hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik apabila dapat terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subyektif.

Mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan beberapa prinsip dan prosedur penilaian. Prinsip penilaian yang dimaksudkan antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian.

¹⁰⁵Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Edisi.1, Cet. Ke-13, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 31-33

- b. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar, artinya penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saat proses belajar mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan.
- c. Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif.
- d. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa.¹⁰⁶

Dari uraian di atas prinsip-prinsip penilaian hasil belajar yaitu dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa seperti materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian, penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saat proses belajar mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif, serta penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya.

Ada beberapa prinsip di dalam evaluasi pendidikan dalam konteks hasil belajar sehingga evaluasi tersebut dapat menilai dan mengukur sebagaimana yang diharapkan. Prinsip-prinsip tersebut yakni:

- a. Prinsip berkesinambungan (*continuity*) adalah bahwa kegiatan evaluasi hasil belajar yang baik apabila evaluasi dilakukan secara terus menerus dan berkala.
- b. Prinsip menyeluruh (*comprehensive*) ialah hasil evaluasi tersebut dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh dan mencakup seluruh aspek tingkah laku siswa dan menyentuh pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- c. Prinsip objektivitas (*obyektive*), asas ini dimaksudkan bahwa di dalam proses evaluasi hanya menunjukkan aspek yang dievaluasi dengan keadaan yang sebenarnya.
- d. Prinsip penggunaan kriteria, asas ini diperlukan sebab untuk dapat memberikan penilaian secara obyektif diperlukan informasi atau bukti-bukti yang relevan dan untuk dibutuhkan alat yang tepat guna.¹⁰⁷

¹⁰⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-18, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 8-9

¹⁰⁷Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 19-20

Dari uraian di atas prinsip-prinsip penilaian hasil belajar yaitu prinsip berkesinambungan artinya evaluasi dilakukan secara terus menerus dan berkala, prinsip menyeluruh artinya evaluasi tersebut dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh dan mencakup seluruh aspek, prinsip objektivitas artinya hanya menunjukkan aspek yang dievaluasi dengan keadaan yang sebenarnya, dan prinsip penggunaan kriteria.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan prinsip-prinsip prosedur penilaian hasil belajar yaitu prinsip keseluruhan atau menyeluruh, prinsip kesinambungan atau sambung-menyambung dari waktu ke waktu, prinsip obyektivitas, penggunaan kriteria, dirancang sedemikian rupa, dan adanya tindak lanjut.

4. Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Ada beberapa langkah yang dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar, yakni:

- a. Merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran.
- b. Mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran.
- c. Menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun nontes, yang cocok digunakan dalam menilai jenis-jenis tingkah laku yang tergambar dalam tujuan pengajaran.
- d. Menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut, yakni untuk kepentingan pendeskripsian kemampuan siswa, kepentingan perbaikan pengajaran, kepentingan bimbingan belajar, maupun kepentingan laporan pertanggungjawaban pendidikan.¹⁰⁸

Dari uraian di atas prosedur penilaian hasil belajar yaitu merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran, mengkaji kembali materi pengajaran

¹⁰⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-18, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 9-10

berdasarkan kurikulum, menyusun alat-alat penilaian, dan menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut.

Sekalipun tidak selalu sama, namun pada umumnya para pakar dalam bidang evaluasi pendidikan merinci kegiatan evaluasi hasil belajar ke dalam enam langkah pokok, yakni:

- a. Menyusun rencana evaluasi hasil belajar. Sebelum evaluasi hasil belajar dilaksanakan, harus disusun lebih dahulu perencanaannya secara baik dan matang.
- b. Menghimpun data. Dalam evaluasi hasil belajar, wujud nyata dari kegiatan menghimpun data adalah melaksanakan pengukuran misalnya dengan menyelenggarakan tes hasil belajar.
- c. Melakukan verifikasi data. Data yang telah berhasil dihimpun harus disaring lebih dahulu sebelum diolah lebih lanjut.
- d. Mengolah dan menganalisis data. Mengolah dan menganalisis hasil evaluasi dilakukan dengan maksud untuk memberikan makna terhadap data yang telah berhasil dihimpun dalam kegiatan evaluasi.
- e. Memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan. Penafsiran atau interpretasi terhadap data hasil evaluasi belajar pada hakikatnya adalah merupakan verbalisasi dari makna yang terkandung dalam data yang telah mengalami pengolahan dan penganalisan itu.
- f. Tindak lanjut hasil evaluasi. Bertitik tolak dari data hasil evaluasi yang telah disusun, diatur, diolah, dianalisis dan disimpulkan sehingga dapat diketahui apa makna yang terkandung di dalamnya maka pada akhirnya evaluator akan dapat mengambil keputusan.¹⁰⁹

Dari uraian di atas prosedur penilaian hasil belajar yaitu menyusun rencana evaluasi hasil belajar, menghimpun data, melakukan verifikasi data, yang telah berhasil dihimpun dalam kegiatan evaluasi, memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan, serta tindak lanjut hasil evaluasi.

Untuk membuat tes yang berkualitas, diperlukan langkah-langkah dalam membuat tes tersebut:

¹⁰⁹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Edisi.1, Cet. Ke-13, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 59-62

- a. Menetapkan tujuan tes.
- b. Analisis kurikulum.
- c. Analisis buku pelajaran dan sumber dari materi belajar lainnya.
- d. Membuat kisi-kisi
- e. Penulisan tujuan instruksional khusus
- f. Penulisan soal
- g. Reproduksi tes terbatas
- h. Uji-coba tes
- i. Analisis hasil uji coba, dan
- j. Revisi soal.

Dari uraian di atas prosedur penilaian hasil belajar yaitu menetapkan tujuan tes., analisis kurikulum, analisis buku pelajaran dan sumber dari materi belajar lainnya, membuat kisi-kisi, penulisan tujuan instruksional khusus, penulisan soal, reproduksi tes terbatas, uji-coba tes, analisis hasil uji coba, dan revisi soal.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan langkah yang dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar, yakni menyusun rencana evaluasi hasil belajar, merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran, mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran, menyusun alat-alat penilaian baik tes maupun nontes yang cocok digunakan dalam menilai jenis-jenis tingkah laku yang tergambar dalam tujuan pengajaran, menghimpun data, melakukan verifikasi data, menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut, yakni untuk kepentingan pendeskripsian kemampuan siswa, kepentingan perbaikan pengajaran, kepentingan bimbingan belajar, maupun kepentingan laporan pertanggungjawaban pendidikan, mengolah dan menganalisis data, memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan, tindak lanjut hasil evaluasi.

5. Indikator Hasil Belajar

Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.¹¹⁰

Dari uraian di atas indikator hasil belajar yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Dalam menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instuktusional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.¹¹¹

Dari uraian di atas indikator hasil belajar yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instuktusional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Indikator hasil belajar meliputi:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

¹¹⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Edisi Revisi, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 105-106

¹¹¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Edisi Pertama, Cet. Ke2, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 3

- b. Perilaku yang digariskan dalam Tujuan Pengajaran Khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.
- c. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara secuensial (*sequencial*) mengantarkan materi tahap mengantarkan materi tahap berikutnya.¹¹²

Dari uraian di atas indikator hasil belajar yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok, perilaku yang digariskan dalam Tujuan Pengajaran Khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok, dan terjadinya proses pemahaman materi yang secara secuensial (*sequencial*) mengantarkan materi tahap mengantarkan materi tahap berikutnya.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan indikator hasil belajar meliputi daya serap terhadap bahan pengajaran diajarkan, perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran, daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instuktusional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok, dan terjadinya proses pemahaman materi yang secara secuensial (*sequencial*) mengantarkan materi tahap mengantarkan materi tahap berikutnya.

D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam

¹¹²Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm. 113

dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.¹¹³ Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu bagian dari pendidikan Islam, pendidikan Islam merupakan sistem pendidikan yang diselenggarakan atau didirikan dengan niat untuk mengejawantahkan ajaran dan nilai-nilai Islam dalam kegiatan pendidikannya.¹¹⁴ Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.¹¹⁵ Marimba sebagaimana dikutip oleh Tafsir memberikan definisi pendidikan Agama Islam sebagai bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran Agama Islam.¹¹⁶ Zakiah Darajat juga mendefinisikan pendidikan Agama Islam sebagaimana dikutip Heri Gunawan dalam buku Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah*).¹¹⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang untuk mengalihkan pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada seseorang agar kelak menjadi manusia muslim, bertakwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti luhur, dan

¹¹³Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 11

¹¹⁴Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*, Edisi. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 6-8

¹¹⁵Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, Edisi. 1, Cet. 2, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 19

¹¹⁶ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet.Ke-2, Bandung: Alfabeta, 2013, hlm. 201

¹¹⁷ *Ibid*, hlm. 201

berkepribadian yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupannya.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses pendidikan agama Islam di sekolah atau madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan pendidikan agama ini. Di antaranya al-Attas, ia menghendaki tujuan pendidikan (agama) Islam itu adalah manusia yang baik.¹¹⁸ Sementara itu Marimba mengatakan, menurutnya tujuan pendidikan (Agama) Islam adalah terciptanya orang yang berkepribadian muslim.¹¹⁹ Berbeda dengan al-Abrasy, menghendaki tujuan akhir pendidikan (agama) Islam itu adalah terbentuknya manusia yang berakhlak mulia (akhlak al-karimah). Munir Musyi mengatakan tujuan akhir pendidikan Islam adalah manusia yang sempurna (*al-insan al-kamil*).¹²⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tujuan pendidikan agama Islam yaitu menghendaki perubahan bagi individu menjadi manusia yang baik, berkepribadian muslim, berakhlak mulia (akhlak al-karimah), dan menjadikan manusia yang sempurna (*al-insan al-kamil*)

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt.
- b. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

¹¹⁸ *Ibid*, hlm, 205

¹¹⁹ *Ibid*, hlm. 205

¹²⁰ *Ibid*, hlm. 205

- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman sjaran dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkai hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nirnyata), sistem dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.¹²¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan fungsi Pendidikan Agama Islam meliputi pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI)

- a. Hubungan manusia dengan Allah SWT.
- b. Hubungan manusia dengan sesama manusia.
- c. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri.
- d. Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan ruang lingkup pendidikan Agama Islam meliputi hubungan manusia dengan Allah Swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.

5. Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah berdasarkan pada beberapa landasan. Abdul Majid mengatakan, paling tidak ada tiga landasan yang

¹²¹ *Ibid*, hlm 15-16

mendasari pelaksanaan Pelaksanaan Agama Islam di lembaga pendidikan dasar dan menengah. Ketiga landasan tersebut adalah

a. Landasan Yuridis Formal

Landasan yuridis maksudnya ialah landasan yang berkaitan dengan dasar dan undang-undang yang berlaku pada suatu negara. Landasan yuridis formal tersebut terdiri atas tiga macam yaitu (1) dasar ideal yaitu dasar falsafah Negara Pancasila, sila pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa. (2) dasar structural atau konstitusional, yaitu UU Dasar 4, dalam bab XI pasal 29 ayat 1 yang berbunyi, “Negara berdasarkan ketuhanan Yang Maha Esa,” dan pasal 2 yang berbunyi, “Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaan itu.” (3) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pasal 12 ayat 1 poin a, yang mengatakan, “Setiap peserta didik berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya oleh pendidik yang seagama.”

b. Landasan Psikologis

Landasan psikologis maksudnya ialah, landasan yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa manusia dalam hidupnya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram, sehingga memerlukan suatu pegangan hidup. Pegangan hidup itu yang dinamakan dengan agama.

c. Landasan Religius

Landasan religius maksudnya ialah landasan yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Allah SWT dan merupakan perwujudan beribadah kepada-Nya. Landasan ini bersumber pada Al-Qur’an dan Hadits.¹²² Sebagaimana QS. An-Nahl: 125

Berdasarkan ayat di atas, secara umum materi pendidikan agama Islam mencangkup tiga hal utama, pertama, berkaitan dengan keimanan (al-‘aqaid), kedua, berkaitan dengan aspek syari’ah yakni suatu system norma ilahi yang mengatur

¹²² Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet.Ke-2, Bandung: Alfabeta, 2013, hlm. 202-203

hubungan manusia dengan Tuhan dan hubungan manusia dengan sesama manusia dan lingkungan. Ketiga mencakup aspek akhlak, yang mencakup akhlak manusia terhadap Khaliknya dan manusia dengan makhluk lainnya.¹²³

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan landasan Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid ada tiga yaitu *pertama* landasan yuridis maksudnya ialah landasan yang berkaitan dengan dasar dan undang-undang yang berlaku pada suatu negara, *kedua* landasan psikologis maksudnya ialah, landasan yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat, dan *ketiga* landasan religius maksudnya ialah landasan yang bersumber dari ajaran Islam.

¹²³ *Ibid*, hlm. 203

BAB III

KONDISI SMA 'AISYIYAH 1 PALEMBANG

A. Sejarah Berdirinya SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

Berdasarkan surat Pengurus Yayasan Perguruan Muhammadiyah Palembang Nomor E-6/290/1989 tanggal 28 Desember 1989 SMA Muhammadiyah 7 Palembang berdiri dengan nama SMA Muhammadiyah Putri dibawah Yayasan Pimpinan Wilayah 'Aisyiyah Sumatera Selatan bagian P dan K dengan Kepala Sekolah Bapak Moebakir. Sekilas berjalan beberapa tahun ternyata SMA Muhammadiyah Putri kurang diminati masyarakat karena siswanya putri semua.¹²⁴

Berdasarkan anjuran dari Pimpinan Wilayah 'Aisyiyah Propinsi Sumatera Selatan bagian P dan K serta saran dari Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah Kota Palembang terhitung mulai tanggal 1 Agustus 1994 Nama SMA Muhammadiyah Putri Palembang diubah menjadi SMA Muhammadiyah 17 Palembang. Pada tanggal 14 Mei 1995 Kepala SMA Muhammadiyah 17 Palembang Bapak Moebakir pulang ke Rahmatullah saat menunaikan ibadah haji ke Tanah Suci Mekkah Al Mukaromah, semoga amal ibadah beliau diterima disisi Allah SWT amin. Sepeninggal almarhum Bapak Moebakir SMA Muhammadiyah 17 dipimpin oleh Ibu Dra. Siti Suartini selaku Waka Kurikulum ± 1 tahun. Berdasarkan SK PWM bagian P dan K No. 016/PWA D/IX/1996 terhitung tanggal 1 Oktober 1996 SMA Muhammadiyah 17 dipimpin oleh Bapak Drs. Soekarno. YS, MM selaku Kepala Sekolah sampai dengan 07 Februari 2009.¹²⁵

Berdasarkan Surat Keputusan Majelis Dikdasmen Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Sumatera Selatan tentang pementapan dan penyempurnaan Nomer urut Sekolah Muhammadiyah dalam Wilayah Sumatera Selatan maka SMU Muhammadiyah 17 terhitung tanggal 14 Juli 1997 berubah nama menjadi SMA Muhammadiyah 7 Palembang.¹²⁶

Berdasarkan SK PWM Sumatera Selatan 008/KEP/II.0/D/2009 Tgl 20 April 2009 saat ini SMA Muhammadiyah 7 dipimpin oleh Ibu Dra. Nurmawati, MM. Terhitung mulai Tahun Pelajaran 2010 – 2011 SMA Muhammadiyah 7 Palembang pengelolaannya dikembalikan lagi kepada Pimpinan Wilayah ‘Aisyiyah Sumatera Selatan sehingga berubah nama menjadi SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang dan terdaftar di Kementrian Pendidikan Nasional Kota Palembang tanggal 30 Maret 2011 dengan kode validasi : F 70C3B6.¹²⁷

B. Letak Geografis SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang berlokasi di Jalan Balayuda Km. 4,5 Kelurahan Ario Kemuning Kecamatan Kemuning Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan dengan rincian sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan SMK Muhammadiyah 1
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan SMA Muhammadiyah 1
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Balayuda
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Gang Sehati.¹²⁸

C. Identitas SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

¹²⁶ *Ibid.,*

¹²⁷ *Ibid.,*

¹²⁸ *Ibid.,*

Nama Sekolah	: SMA 'Aisyiyah 1 Palembang
Alamat	: Jalan Balayudha Km. 4,5 Palembang 30128
Nomor Statistik Sekolah	: 302116009664
Nama Yayasan	: 'Aisyiyah Wilayah Sumatera Selatan
Akte Notaris dan Nomor	: I.A5/160/160/A
Tanggal	: 09/08/1971
Alamat	: Jalan Balayudha Km. 4,5 Palembang 30128
Status Akreditasi Sekolah	: Terakreditasi B
Nomor	: Ma011054
Tanggal	: 09/11/2011
Tahun didirikan	: 1989
Tahun Beroperasi	: 1989
Status Tanah	: Milik Yayasan 'Aisyiyah Sumatera Selatan
Luas Tanah	: 240 m ²
Status Bangunan	: Milik Yayasan 'Aisyiyah Sumatera Selatan. ¹²⁹

D. Visi, Misi, dan Tujuan 'Aisyiyah 1 Palembang

Adapun visi dan misi SMA 'Asyiyah 1 Palembang adalah sebagai berikut:

1. Visi

Unggul dalam prestasi akademis dan non akademis yang bernuansa Islami

2. Misi

¹²⁹ *Ibid.*,

- a. Menumbuhkan semangat dalam mengembangkan dan mengamalkan ajaran Islam
- b. Memotivasi dalam meningkatkan prestasi di bidang akademis dan ekstrakurikuler.
- c. Menumbuhkan kedisiplinan yang tinggi dalam Baca Tulis al-Qur'an.
- d. Menumbuhkan dan mengintesisifkan lingkungan yang nyaman, menyenangkan dalam suasana Islami.¹³⁰

3. Tujuan

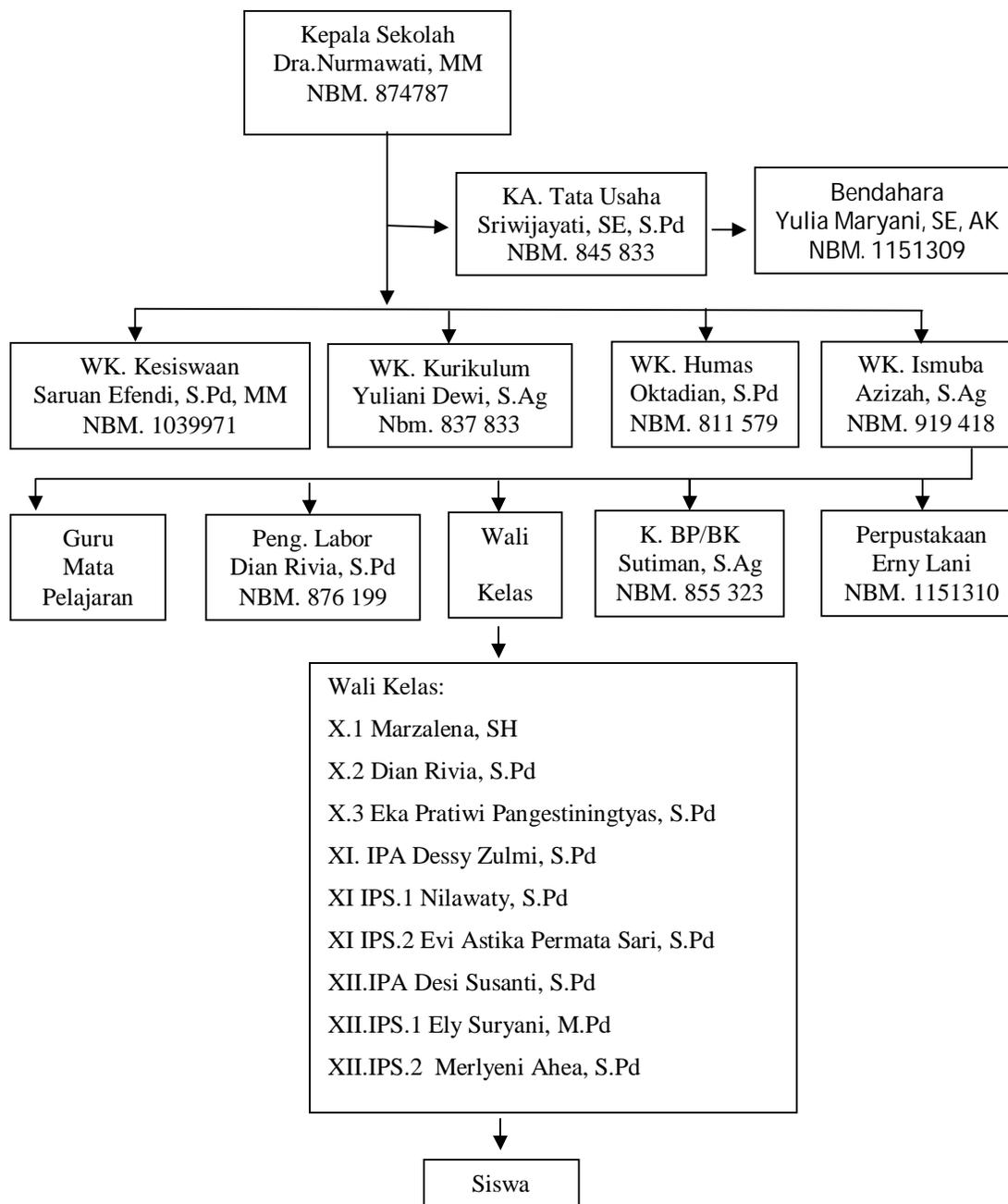
- a. Meningkatkan rata-rata KKM dari 70 menjadi 75.
- b. Meningkatkan rata-rata Nilai UN Sekolah dari 52,00 menjadi 60,00.
- c. Meningkatkan jumlah lulusan yang diterima diperguruan tinggi negeri dari 14% menjadi 20%.
- d. Meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dengan bahasa Inggris dan bahasa Arab dilingkungan sekolah dari pasif menjadi aktif.
- e. Meningkatkan kemampuan membaca Al Qur'an menjadi kebiasaan membaca Al Qur'an sebelum belajar.¹³¹

¹³⁰ *Ibid.,*

¹³¹ *Ibid.,*

E. Struktur Kepengurusan SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

Struktur Kepengurusan SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang¹³²



¹³² *Ibid.,*

E. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

1. Keadaan Guru di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

Tabel 1.0 Data Nama Guru Mata Pelajaran di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang¹³³

NO	NAMA	MATA PELAJARAN
1	Dra. Nurmawati, MM	B. Indonesia
2	Dra. Siti Suartini	PKn
3	Oktadian, S. Pd	Penjaskes
4	Azizah, S. Ag	Al-Islam
5	Yuliani Dewi, S. Ag	Al-Islam
6	M. Nawawi, S. Ip, MM	Kemuhd
7	Drs. Yesmanudin	Al-Islam
8	Nilawaty, S. Pd	B. Indonesia
9	Rajab Agustini, S. Pd	Fisika
10	Sapritah, S. Si	Biologi
11	Sutiman, S. Ag	BP
12	Hendro Tanzil, S. Pd	Matematika
13	Ely Suryani, M. Pd	B. Indonesia
14	Dian Rivia, S. Pd	Biologi
15	Musliharti, SE	Ekonomi
16	Saruan Effendi, S. Pd, MM	Ekonomi
17	Desi Susanti, S. Pd	B. Inggris
18	Dra. Dian Rusminar	Matematika
19	Meriyeni Ahca, S. Pd	Sejarah
20	Soraya, SE	TIK
21	Endah Tri Utami, S. Pd	B. Inggris
22	Herawati Syapriana, S. Pd	Sosiologi
23	Evi Astika Permatasari, S. Pd	Matematika
24	Maryani, SE, M. Si	Ekonomi
25	Lita Handayani, S. Sos. I	BP
26	Nurmalailah, S. Ag	Kemuhadiyah
27	Saryadi, S. Pd	Akuntansi
28	Gunawan, S. Pd	Penjaskes
29	Erpan, S. Pd, M. Si	P. Seni

¹³³ *Ibid.,*

30	Drs. Bastoni	Kemuhd/BTA
31	Dessy Zulmi, S. Pd	Kimia
32	Marzalena, SH	Sosiologi
33	Nurbiyah, S. Ag	BTA
34	Heti Nurani, S. Pd	P. Seni
35	Hj. Maryani IS, S. Pd	PKn
36	Julensari Diga Putri, S. Pd	B. Inggris
37	Iis Sugiarto, S. Pd. I	Bahasa Arab
38	Elka Ria Fitriani, S. Pd	Sejarah / PKn
39	Yesi Handayani, S. Pd	Geografi
40	Nurdiansyah, S. Pd	Penjaskes
41	Sriwijayati, SE, S. Pd	-
42	Lenna Suryani, ST	-
43	Erlina, SE	-
44	Yunida Mulyanti, A. Md	-
45	Yusuf Antoni Pohan	-
46	Erny Lani	-
47	Yulia Maryani, SE, AK	-
48	Mariyam	-
49	Ikhsan	-
50	Eko Purnomo	-

2. Keadaan dan Data Siswa di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

a. Keadaan Siswa

Keadaan siswa SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, terbilang standar, animo masyarakat cukup banyak untuk memasukkan anaknya ke SMA tersebut, karena ada nilai lebih yang diperoleh dibandingkan sekolah lain yakni selain memperoleh ilmu pengetahuan, nilai-nilai Islam (Kemuhammadiyah) yang dikembangkan di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang yang insya Allah menjadikan *output* yang unggul dan berkualitas dengan membentuk generasi robbani. Dari segi kuantitasnya

jumlah siswa SMA 'Aisyiyah 1 Palembang saat ini, terdiri dari siswa kelas X sampai Kelas XII, dengan rincian sebagai berikut:

b. Data Siswa

Keadaan Siswa SMA 'Aisyiyah 1 Palembang Tahun Pelajaran 2016/ 2017:

Tabel 1.2 Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2016/2017¹³⁴

KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
	L	P	
X	43	69	112
XI	49	81	130
XII	42	67	109
JUMLAH	134	217	351

F. Keadaan Sarana dan Prasarana SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

Sarana dan prasarana SMA 'Aisyiyah 1 Palembang yang berlokasi di Jalan Jenderal Sudirman Balayudha Km. 4,5 Palembang meliputi:

1. Tanah dan Bangunan

Luas tanah SMA 'Aisyiyah 1 adalah 240 m² diatas tanah tersebut terdiri dari:

Tabel 1.3 Bangunan SMA 'Aisyiyah 1 Palembang¹³⁵

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Belajar	13 Lokal
2.	Ruang Kepala Sekolah	1 Lokal
3.	Ruang Tata Usaha	1 Lokal
4.	Ruang Guru	1 Lokal
5.	Ruang Perpustakaan	1 Lokal
6	Ruang Laboratorium / UKS	1 Lokal
7.	Ruang BK	1 Lokal
8.	Ruang IPM	1 Lokal
9.	Ruang Musolah	1 Lokal
10.	Ruang Gudang	1 Lokal

¹³⁴ *Ibid.,*

¹³⁵ *Ibid.,*

11.	WC / Kamar Mandi Guru, BK, Kepala Sekolah	3 Lokal
12.	WC Murid	14 Lokal
Jumlah		39 Lokal

2. Perabot dan Mobiler

Tabel 1.4 Perabot dan Mobiler SMA' Aisyiyah 1 Palembang¹³⁶

No	Nama Barang	Jumlah
1.	Meja Kepala Sekolah, TU dan Guru	48 Buah
2.	Kursi Kepala Sekolah, TU dan Guru	48 Buah
3.	Meja dan Kursi Tamu	2 Set
4.	Lemari Kantor	37 Buah
5.	Meja Siswa	450 Buah
6.	Kursi Siswa	900 Buah
7.	Papan tulis	26 Buah
8.	Komputer	25 Unit
9.	Alat Olahraga	20 Buah
10.	Alat Praktek Laboratorium	121 set
11.	Buku Paket	6749 Buah
12.	Buku Perpustakaan	7796 Buah
13.	Majalah	336 Buah
14.	Alat <i>Marching Band</i>	181 Buah
15.	Koran berlangganan	1 Sumex dan 2 Sripo
16.	Mesin Tik TU	2 Buah
17.	Alat Peraga	15 Buah

2. Fasilitas Olahraga

Fasilitas yang didapat mendukung kegiatan olahraga di SMA 'Aisyiyah 1

Palembang adalah :

- a. Lapangan Volley
- b. Lapangan Tenis Meja
- c. Lapangan Basket
- d. Lapangan Futsal

¹³⁶ *ibid.,*

3. Laboratorium IPA (Kimia, Fisika, Biologi)

Sama halnya dengan fasilitas olahraga, laboratorium pun secara bertahap dilengkapi sarananya dalam rangka pemahaman materi pelajaran IPA. Laboratorium terbagi menjadi 2 yaitu, laboratorium biologi dan laboratorium fisika/kimia.¹³⁷

4. Perpustakaan

Perpustakaan SMA 'Aisyiyah 1 Palembang memiliki Buku Mata Pelajaran sumbangan dari Kandepdiknas, buku lain yang sifatnya menunjang pelajaran.¹³⁸

a. Buku Perpustakaan

Jumlah Eksemplar	: 7796 Eksemplar
Jumlah Fiksi	: 484 Eksemplar
Jumlah Non fiksi	: 227 Eksemplar
Jumlah Buku Paket	: 6749 Eksemplar
Referensi	: 336 Eksemplar. ¹³⁹

b. Sejarah Perpustakaan SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

Pada tahun 1997 SMA Muhammadiyah 7 di bawah Pimpinan Bapak Drs. Sukarno, Ys mulai melengkapi semua sarana dan prasarana sekolah dalam mempersiapkan sekolah menghadapi akreditasi sekolah dari status terdaftar menuju status diakui. Sejalan dengan itu maka

¹³⁷ *Ibid.,*

¹³⁸ *Ibid.,*

¹³⁹ *Ibid.,*

Perpustakaan Sekolah mulai didirikan dan dilengkapi buku–bukunya dan prasarana penunjangnya. Terhitung mulai tahun Pelajaran 2010–2011 SMA Muhammadiyah 7 Palembang pengelolanya dikembalikan lagi kepada Pimpinan Wilayah ‘Aisyiyah sum-sel sehingga berubah nama menjadi SMA’Aisyiyah 1 Palembang dan terdaftar di kementerian Pendidikan Nasional Kota Palembang tanggal 30 Maret 2011.¹⁴⁰

Sejak berdirinya Perpustakaan SMA’Aisyiyah 1 Palembang Secara terus menerus pada tiap awal tahun pelajaran selalu menambah buku–buku pelajaran, dan buku referensi umum baik itu yang diperoleh dari anggaran sekolah maupun buku–buku bantuan dari Pemerintah khususnya Dinas Pendidikan. Selanjutnya Perpustakaan SMA’Aisyiyah 1 secara terus menerus melakukan perbaikan baik dalam hal administrasi Perpustakaan dan kelengkapan sarana prasarana penunjang lainnya.¹⁴¹

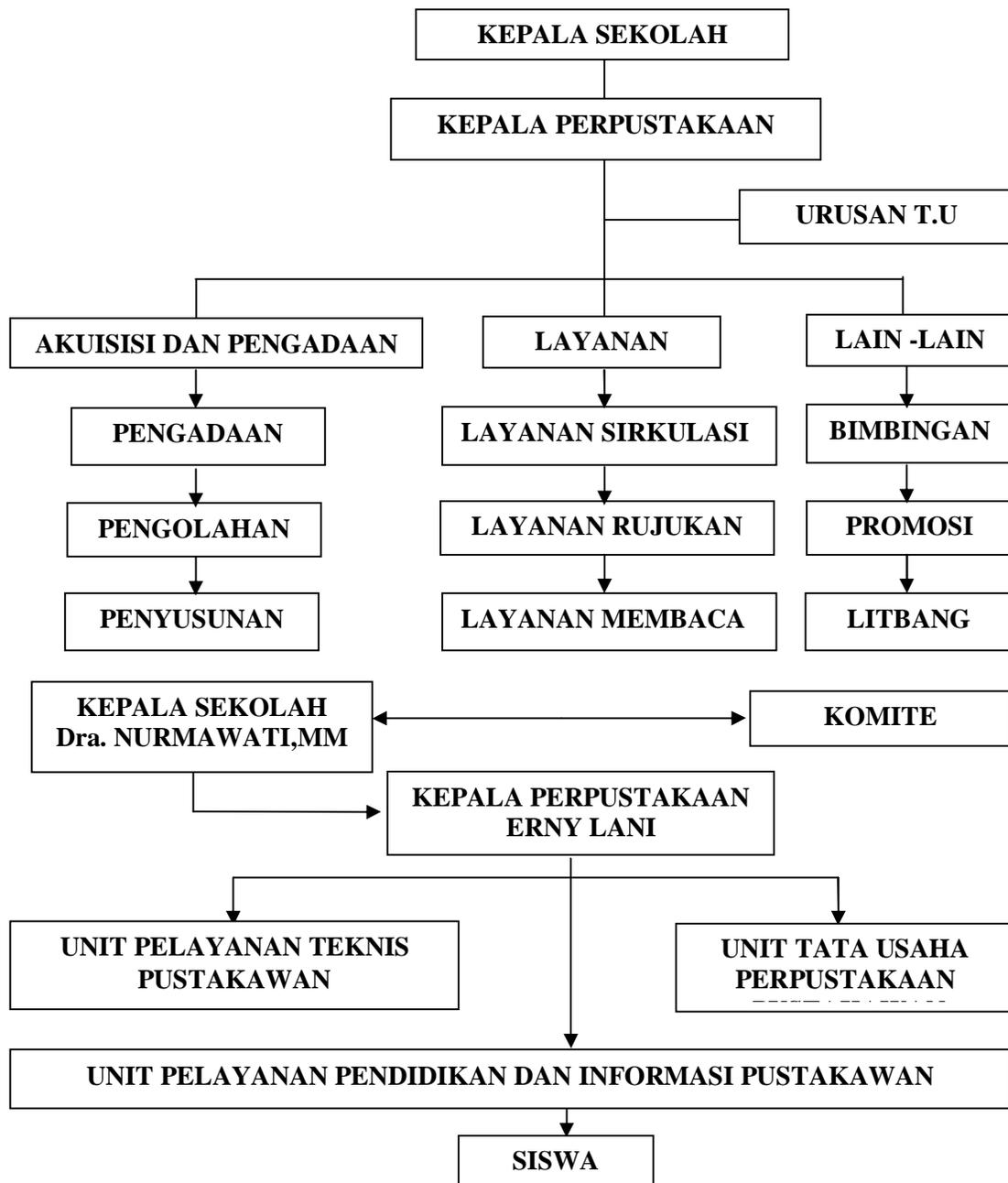
Demikianlah, sejarah singkat Perpustakaan SMA’Aisyiyah 1 Palembang dibuat semoga hari mendatang sekolah ini bisa berjalan dengan tertib, lancar serta aman dan tambah maju dapat membantu Pemerintah dalam upaya mencerdaskan Kehidupan bangsa.¹⁴²

¹⁴⁰ *Ibid.,*

¹⁴¹ *Ibid.,*

¹⁴² *Ibid.,*

c. Struktur Organisasi Perpustakaan SMA 'Aisyiyah 1 Palembang



d. Tata Tertib Penggunaan Perpustakaan

Perpustakaan sekolah ini diselenggarakan untuk menunjang kegiatan proses belajar dan mengajar di sekolah ini.

Jam Buka Perpustakaan :

Senin s.d kamis : 07.00 -12.15

Jumat : 07.00 - 11.00

Sabtu : 07.00 - 12.00

Pembaca di Perpustakaan :

Semua siswa, guru, pegawai tata usaha dan orang tua siswa di sekolah ini bisa membaca dan memanfaatkan sumber-sumber informasi di perpustakaan.¹⁴³

Keanggotaan Perpustakaan :

- 1) Hanya mereka yang tercatat sebagai anggota perpustakaan ini yang berhak meminjam buku atau koleksi lain untuk dibawa ke rumah.
- 2) Persyaratan untuk meminjam buku perpustakaan, harus menjadi anggota perpustakaan ini lebih dahulu, dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a) Mengisi formulir yang telah disediakan oleh perpustakaan.
 - b) Menyerahkan dua buah pas foto ukuran 2 x 3 cm untuk ditempel pada kartu anggota dan kartu peminjaman.
- 3) Keanggotaan berlaku untuk jangka waktu satu tahun sejak diterbitkannya kartu anggota. Untuk selanjutnya keanggotaan bisa didaftarkan ulang setelah masa berlakunya harus untuk jangka waktu setahun berikutnya.¹⁴⁴

Peminjaman Koleksi :

¹⁴³ *Ibid.,*

¹⁴⁴ *Ibid.,*

- 1) Setiap anggota yang akan meminjam buku harus memperlihatkan kartu anggota kepada petugas perpustakaan.
- 2) Banyaknya buku yang dipinjam sebanyak-banyaknya tiga buah buku sekali pinjam.
- 3) Lama peminjaman adalah lima hari sejak tanggal peminjaman.
- 4) Apabila masih diperlukan, buku-buku yang dipinjam bisa diperpanjang masa peminjamannya untuk masa sepuluh hari berikutnya.¹⁴⁵

Sanksi :

- 1) Bagi mereka yang terlambat mengembalikan buku pinjamannya, dikenakan denda Rp.500,00 per buku perhari.
- 2) Merusak atau menghilangkan buku yang diinjamnya, diharuskan mengganti dengan buku yang sama ditambah dengan biaya perlengkapan buku.¹⁴⁶

Ketentuan Lain :

- 1) Setiap peminjam diharuskan memelihara keutuhan dan kebersihan buku.
- 2) Apabila kelas memerlukan sejumlah buku untuk dipinjam secara bersama, maka guru kelas bertanggung jawab atas keutuhan buku yang dipinjamnya.

¹⁴⁵ *Ibid.,*

¹⁴⁶ *Ibid.,*

- 3) Setiap pengunjung perpustakaan, diwajibkan menjaga ketenangan, kebersihan dan ketertiban di perpustakaan.
- 4) Tas, map, kantong, jaket ,dan barang lain yang tidak perlu, kecuali barang berharga, disimpan pada tempat penitipan yang telah disediakan
- 5) Mereka yang meninggalkan sekolah karena lulus atau hal lain, harus memberitahukan kepada petugas perpustakaan.¹⁴⁷

e. Visi dan Misi Perpustakaan SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

Visi:

Untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa, kecerdasan dan keterampilan, mempertinggi budi pekerti dan mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air sehingga dapat menumbuhkan manusia–manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersamasama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa berdasarkan sistem pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Misi:

- 1) Mengembangkan minat kemampuan dan kebiasaan membaca khususnya serta memdayagunakan budaya tulisan dalam segala sector kehidupan
- 2) Mengembangkan kemampuan mencari dan mengolah serta memanfaatkan informasi
- 3) Mendidik siswa agar dapat memelihara dan memanfaatkan bahan pustaka secara tepat dan berhasil guna

¹⁴⁷ *Ibid.,*

- 4) Meletakkan dasar–dasar kearah belajar mandiri
- 5) Menumpuk dan mengembangkan minat dan bakat siswa segala aspek
- 6) Menumbuhkan penghargaan siswa terhadap pengalaman imajinatif
- 7) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi atas tanggung jawab dan usaha sendiri.¹⁴⁸

G. Kurikulum

1. Pembuatan Silabus Pendidikan SMA `Aisyiyah 1 Palembang

Dalam pembuatan silabus pendidikan atau jadwal belajar mengajar di SMA `Aisyiyah 1 Palembang tentunya selalu mangacu pada kalender akademik yang telah dibuat berdasarkan kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum KTSP. Untuk pengaturan jawal mengajar serta mata pelajaran yang diajarkan semuanya diatur oleh Wakil Kepala bagian Kurikulum, dengan kata lain guru yang mengajar harus menerima jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah kecuali bagi mereka yang PNS atau guru yang juga memiliki tugas mengajar di sekolah lain boleh meminta untuk menentukan jadwal mengajarnya sendiri.¹⁴⁹

2. Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal

Ketika telah ditetapkannya kebijakan otonomi sekolah atau Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) sekolah telah memiliki wewenang untuk mengembangkan kurikulumnya sendiri, salah satu contoh kurikulum yang boleh dikembangkan oleh sekolah ialah kurikulum Muatan Lokal. Di SMA `Aisyiyah 1 Palembang kurikulum Muatan Lokal yang dikembangkan ialah pada bahasa

¹⁴⁸ *Ibid.,*

¹⁴⁹ *Ibid.,*

Arabnya. Jadi, di SMA `Aisyiyah 1 Palembang ia lebih menekankan pengembangan pada berbahasa Arab.¹⁵⁰

H. Kegiatan Ekstra Kulikuler Siswa SMA `Aisyiyah 1 Palembang

Rutinitas di SMA `Aisyiyah 1 Palembang sebelum proses belajar mengajar dimulai adalah melaksanakan kegiatan keagamaan sekitar 50 menit, yaitu pukul 06.40-07.30 WIB, diantaranya tadarus Al-Qur'an, membaca Juz `Amma, kultum, kajian tafsir, pegucapan Janji Pelajar Muhammadiyah, pembacaan doa, dan shalat Dhuha berjamaah serta pada waktu shalat Zuhur semua aktivitas sekolah dihentikan untuk melaksanakan shalat Zuhur berjamaah.¹⁵¹

Adapun kegiatan lain di SMA `Aisyiyah 1 Palembang adalah sebagai berikut:

1. Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM)

Ikatan Pelajar Muhammadiyah pada SMA `Aisyiyah 1 Palembang dibina oleh bapak Saruan Effendi, S. Pd. IPM merupakan organisasi yang ada di lembaga pendidikan Muhammadiyah, yang bertujuan untuk membentuk Pelajar muslim agar memiliki akhlak, merilmu terampil dalam menegakkan dan menjunjung tinggi ajaran-ajaran Islam, sehingga terwujud masyarakat Islam yang sebenarnya.

Adapun program-program IPM yang terbentuk dalam kepengurusan yaitu:

¹⁵⁰ *Ibid.,*

¹⁵¹ *Ibid.,*

a. Pengkaderan

Program ini bertujuan untuk mencetak kader IPM, dan agar tetap eksis dalam menjalani kinerjanya.

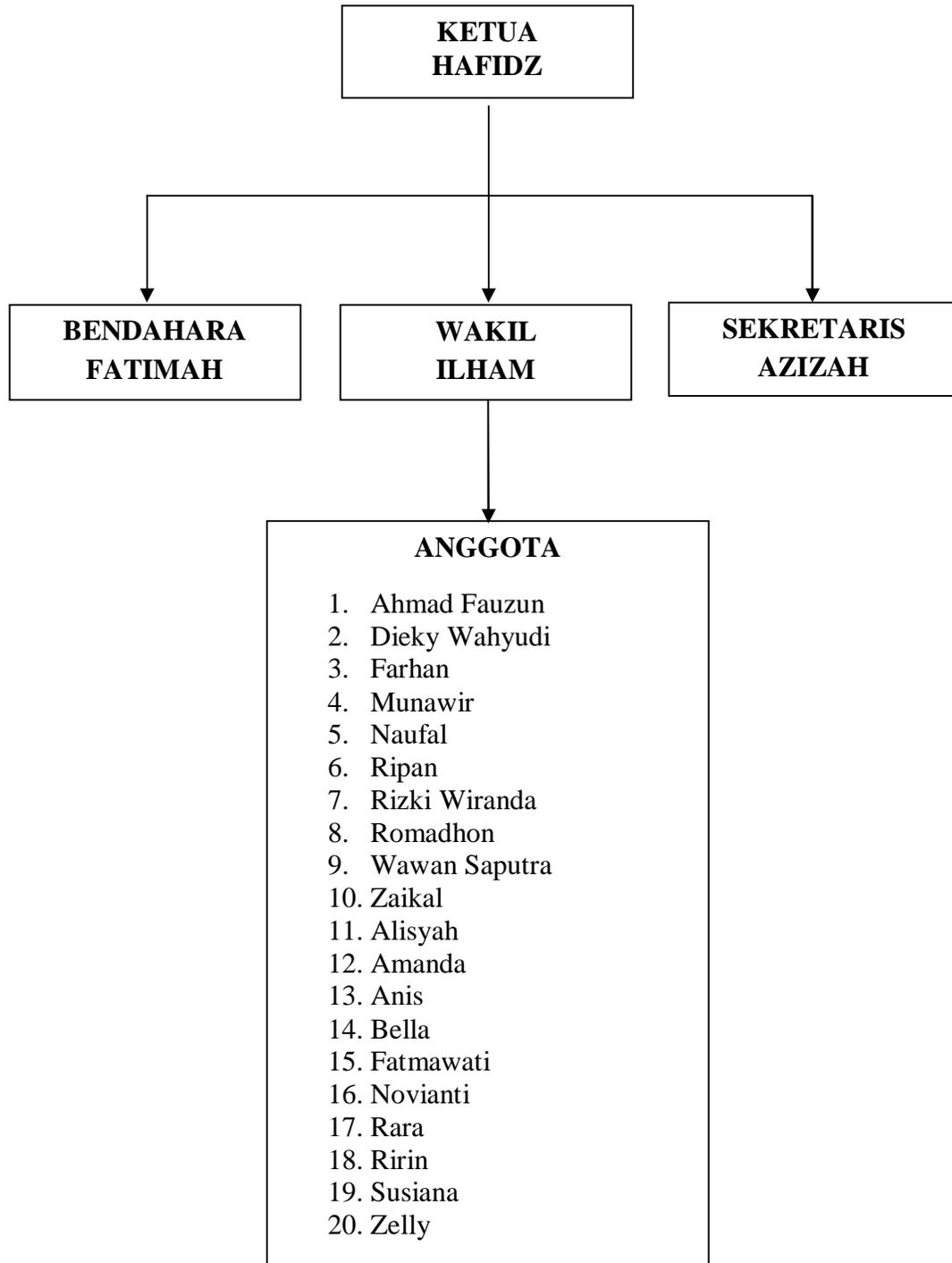
b. Jum'at Bersih

Program ini dilaksanakan pada setiap hari jum'at.

c. BOSB

BOSB atau bidang Olah Raga, Seni dan Budaya. Bidang ini berusaha memperdayakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan olah raga seperti: basket, futsal, volley, dan lain-lain. Pada kegiatan seni dan budaya seperti seni tari, vocal, drum, dan lain-lain.¹⁵²

¹⁵² *Ibid.*

Struktur Kepengurusan Organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah

2. Paskibra

Pasukan Pengibar Bendera (PASKIBRAKA) adalah suatu kegiatan sekolah dimana kegiatan ini melatih para siswa untuk dapat dibina agar bias secara professional menjadi petugas pengibar bendera pada upacara bendera atau upacara lainnya.¹⁵³

Struktur Kepengurusan Organisasi PASKIBRAKA

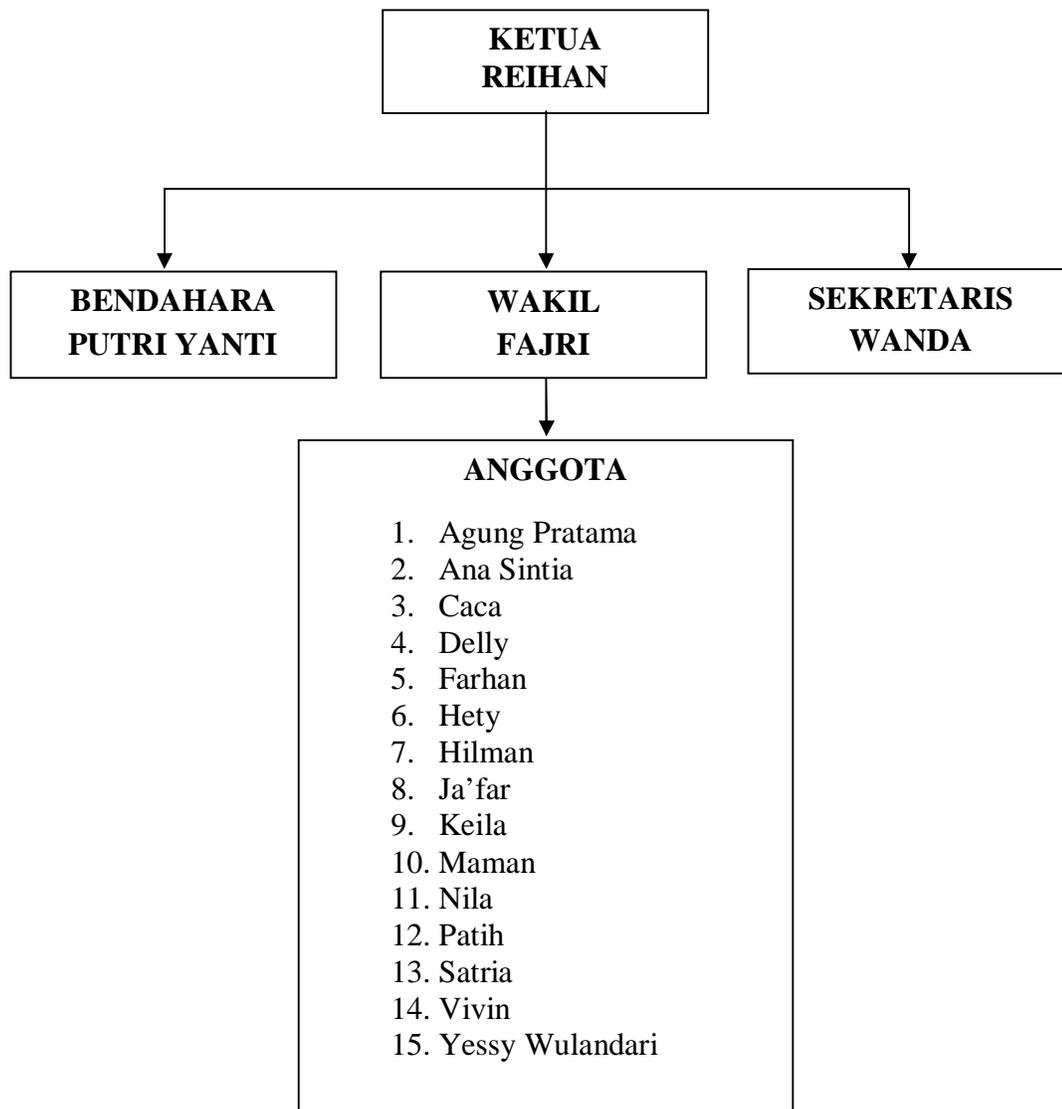


¹⁵³ *Ibid.*

3. PKS

Kegiatan ini adalah suatu kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa/ siswi SMA 'Aisyiyah 1 Palembang dalam melatih agar siswa/siswi selalu terampil.¹⁵⁴

Struktur Kepengurusan Organisasi PKS

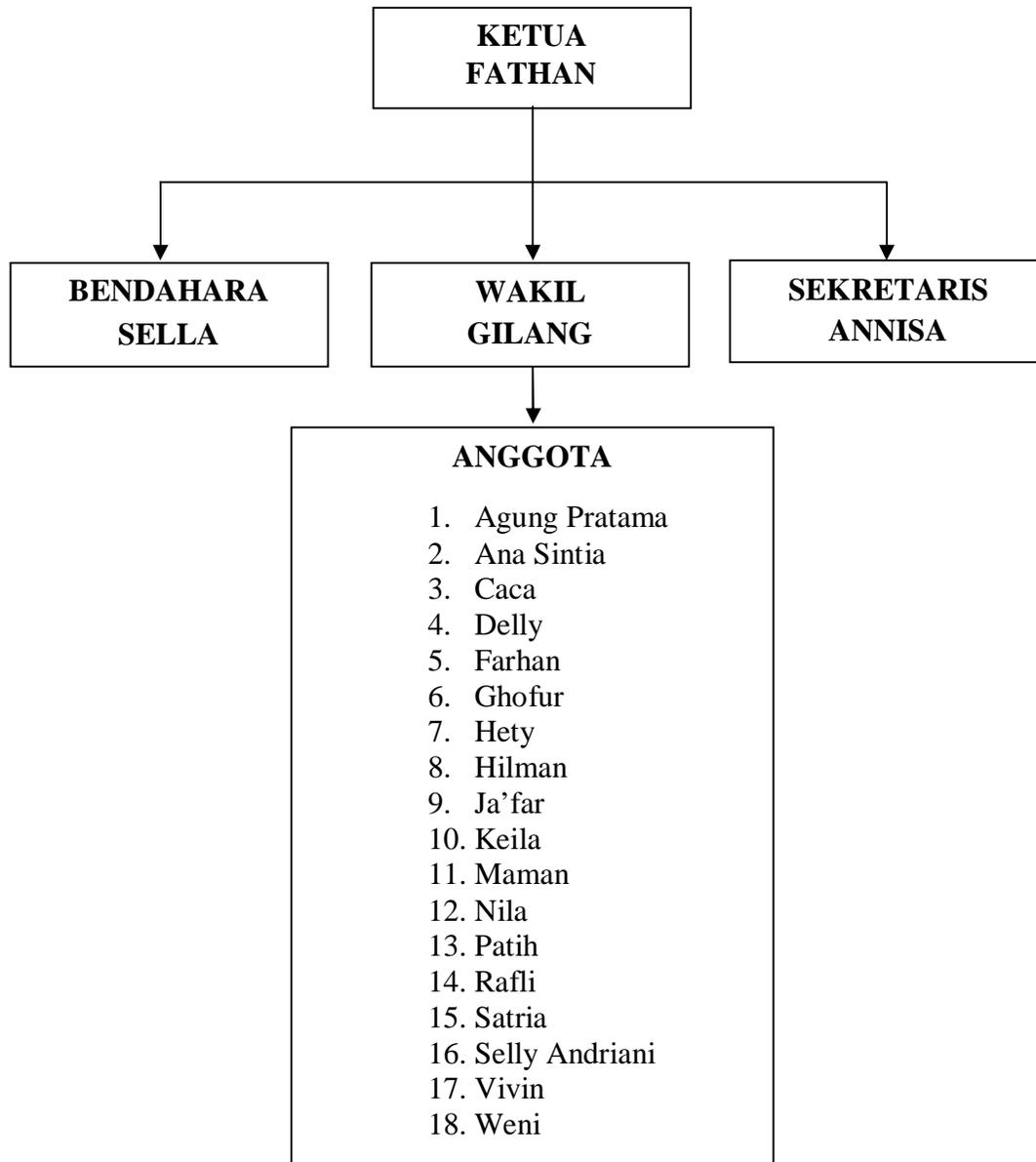


¹⁵⁴ *ibid.*,

4. *Marching Band*

Kegiatan ini juga adalah suatu kegiatan Ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa/siswi SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.¹⁵⁵

Struktur Kepengurusan Organisasi *Marching Band*

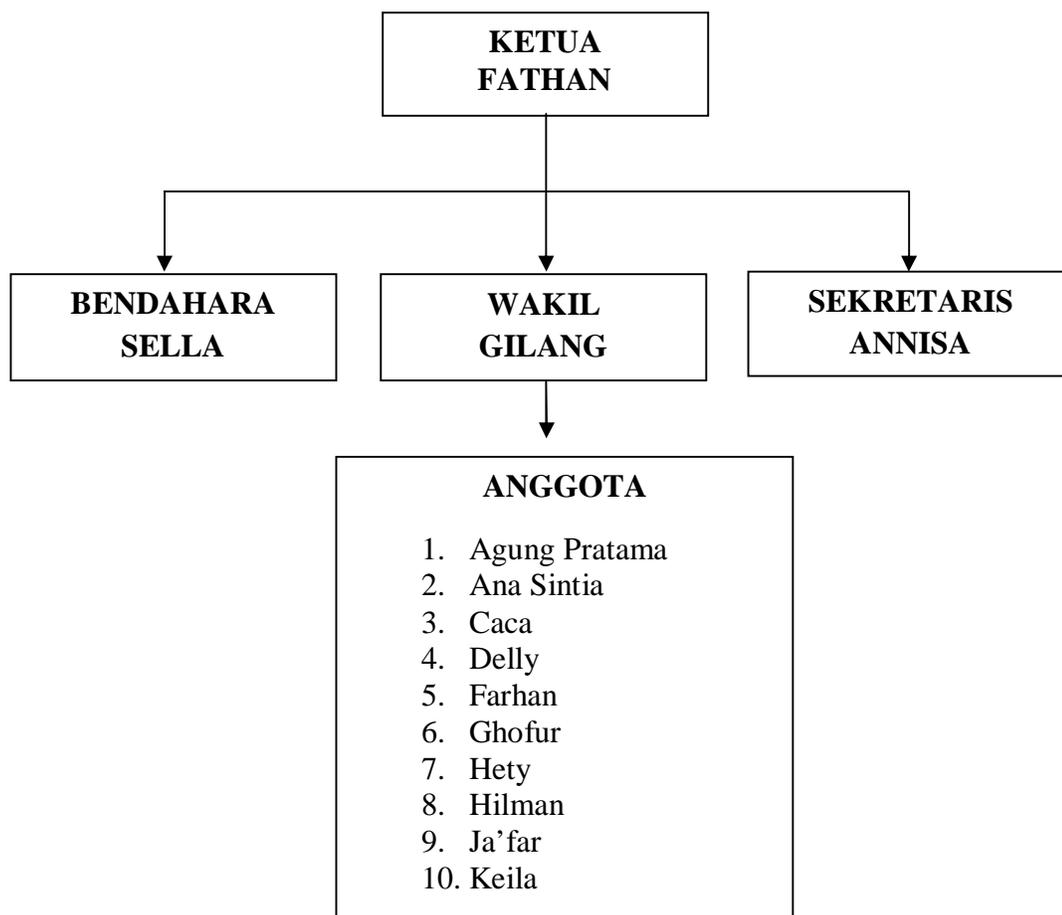


¹⁵⁵ *Ibid.,.*

5. *Hizbul Wathan*

Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan Ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa/siswi SMA 'Aisyiyah 1 Palembang. Kegiatan ini bertujuan untuk menyiapkan dan membina pemuda yang memiliki aqidah, mental dan fisik, berilmu dan berteknologi serta berakhlak karimah dengan tujuan terwujudnya pribadi muslim yang sebenar-benarnya dan siap menjadi kader persyarikatan, umat, dan bangsa.¹⁵⁶

Struktur Kepengurusan Organisasi *Hizbul Wathan*

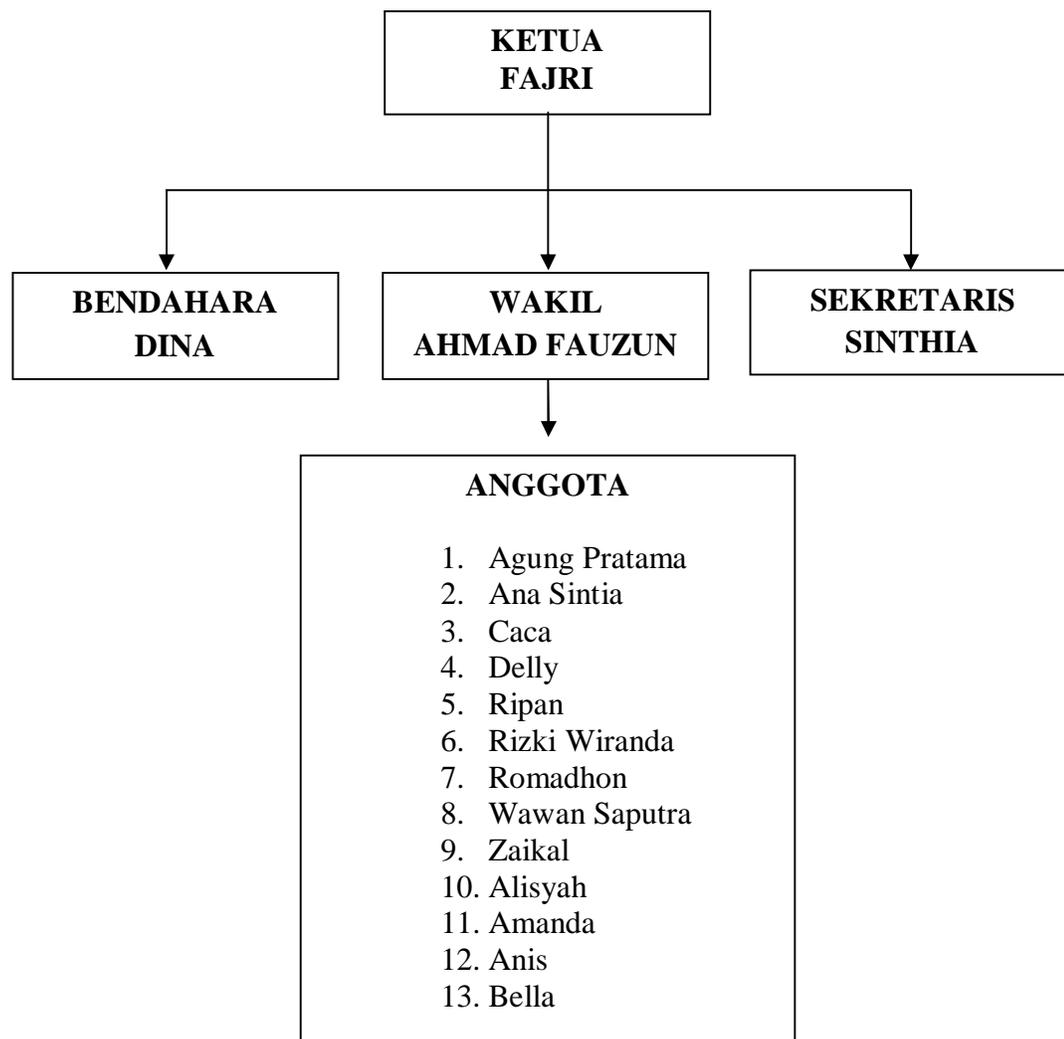


¹⁵⁶ *Ibid.*

6. Rohis

Rohani Islam (Rohis) merupakan salah satu kegiatan Ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa/siswi SMA 'Aisyiyah 1 Palembang. Rohis merupakan organisasi yang komplit dan menyeluruh. Ilmu dunia dan ilmu akhirat dapat kita temukan disini.¹⁵⁷

Struktur Kepengurusan Organisasi Rohis

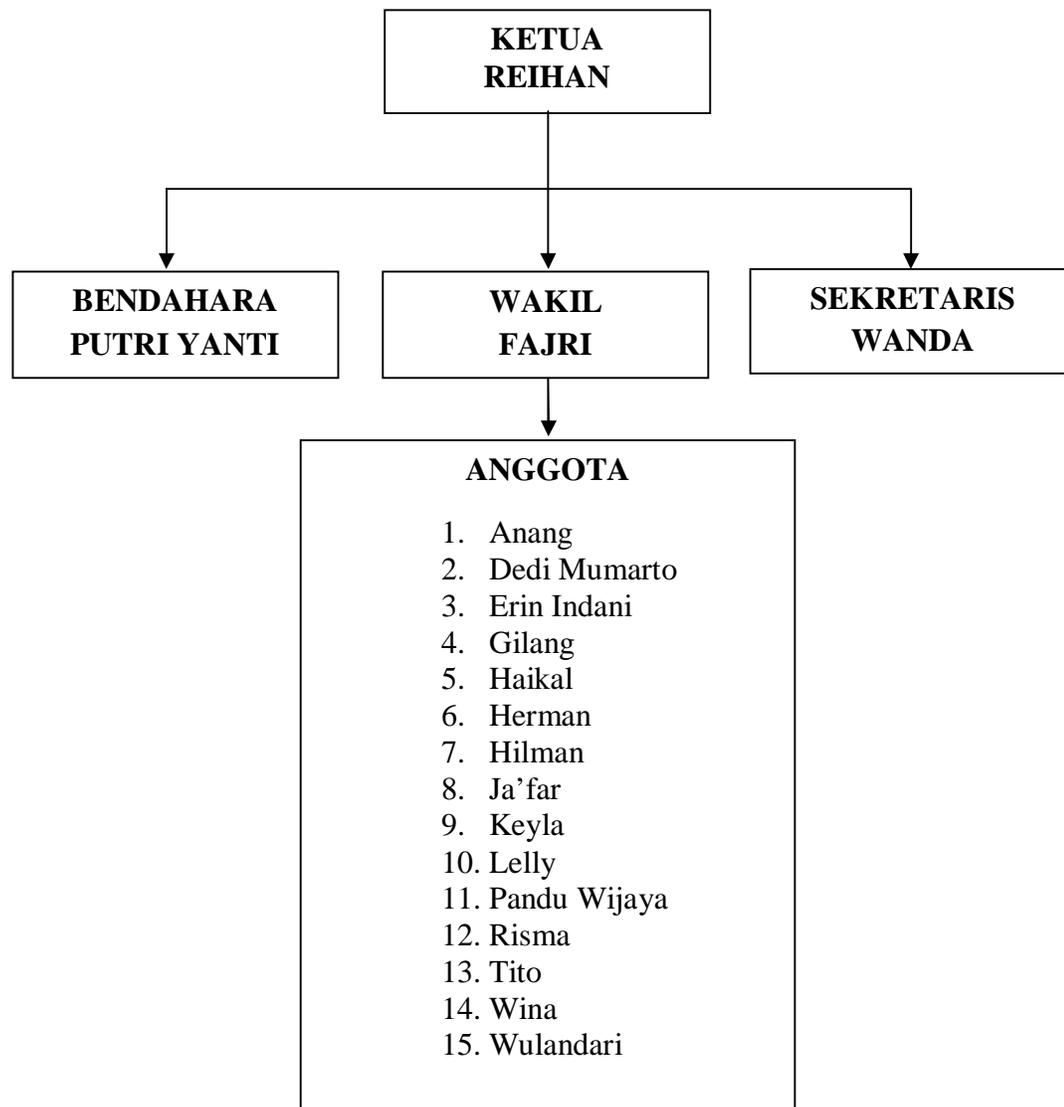


¹⁵⁷ *Ibid.*

7. Palang Merah Remaja (PMR)

PMR merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa/i SMA 'Aisyiyah 1 Palembang. Kegiatan ini berhubungan dengan dunia medis dan kesehatan.¹⁵⁸

Struktur Kepengurusan Organisasi PMR



¹⁵⁸ *ibid.,*

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Penggunaan *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

Penelitian yang peneliti lakukan ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan metode tes untuk mendapatkan data yang diperlukan. Data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari nilai siswa hasil eksperimen yang peneliti lakukan pada sub pokok bahasan materi Iman Kepada Rasul sebelum dan sesudah digunakan *Macromedia Flash 8*, adapun jadwal pelaksanaan penelitian di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang yaitu sebagai berikut:

Tabel 12
Jadwal Pelaksanaan Penelitian di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu, 3 Agustus 2016	Pengajuan SK Penelitian ke SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.
2.	Rabu, 10 Agustus 2016	Pengumuman diperbolehkan untuk penelitian.
3.	Selasa, 30 Agustus 2016	Peneliti melakukan wawancara kepada Waka Kurikulum serta guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, untuk menentukan waktu dalam melaksanakan penelitian serta berkonsultasi mengenai kurikulum yang diterapkan di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.
4.	Senin, 5 September 2016	Validasi soal dengan pakar 1
5.	Selasa, 6 September 2016	Validasi soal dengan pakar 2
6.	Rabu, 7 September 2016	Validasi soal dengan pakar 3
7.	Kamis. 22 September 2016	Validasi <i>Macromedia Flash 8</i>

8.	Jum'at, 23 September 2016	Melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang. Serta konsultasi mengenai RPP yang sudah disiapkan.
9.	Sabtu, 24 September 2016	<i>Pre-test</i> serta melakukan kegiatan pembelajaran.
10.	Senin, 26 September 2016	Melakukan kegiatan pembelajaran kemudian memberikan soal <i>Post-Test</i>

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti meliputi observasi ke SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, pedoman wawancara untuk guru dan siswa, membuat soal *pre-test* dan *post-test*, memvalidasi soal, dan memvalidasi media pembelajaran.

a. Melakukan Observasi ke SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

Peneliti melakukan observasi ke SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, pada hari Rabu, 3 Agustus 2016 pukul 10:00-11:00 WIB, dari hasil pengamatan yang peneliti temui di antaranya ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru yaitu keterbatasan waktu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, karena setiap minggunya hanya mempunyai waktu dua jam pelajaran. Untuk jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) satu jam pelajaran hanya 45 menit, sedangkan dalam satu minggu untuk mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam memiliki dua jam pelajaran, jadi dalam satu minggu hanya 90 menit.

Selain itu materi yang terlalu banyak juga menjadi penghambat bagi seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, karena pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup materi Akidah Akhlak, Fiqh, Al-Qur'an Hadits, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Dari empat materi ini sangat luas cakupannya, ada materi yang tidak dapat dijelaskan secara verbal, kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran, selain efektivitas waktu, media juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran melalui *software Microsoft Power Point* dalam menyampaikan materi kepada siswa tetapi hanya pada mata pelajaran Biologi, sedangkan pada mata pelajaran yang lainnya media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas media yang seadanya saja seperti karton. Sehingga memungkinkan siswa kurang termotivasi dan tidak terjadi interaksi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam merancang pembelajaran dan memanfaatkan berbagai jenis media berkembang saat ini. Akibatnya hasil belajar siswa rendah, hal ini terlihat ketika diadakannya ulangan Mid Semester di kelas XI IPS 1 sebagian besar

mendapatkan nilai di bawah KKM yang artinya masih perlu pengayaan materi pembelajaran.

SMA 'Aisyiyah 1 Palembang merupakan salah satu sekolah yang sarana prasarananya mendukung untuk menerapkan media pembelajaran berbasis komputer, karena memiliki proyektor dan laboratorium yang di dalamnya berisi 15 komputer, sehingga sangat memungkinkan untuk diadakannya suatu penelitian yang terkait dengan media pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan berkonsultasi dengan waka kurikulum mengenai kurikulum yang diterapkan di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, dan silabus yang digunakan, kemudian membuat RPP mengenai materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan dibantu oleh guru mata pelajaran mengarahkan dan membimbing dalam pembuatan RPP yang akan digunakan untuk melakukan penelitian.

c. Membuat Lembar Observasi

Peneliti membuat lembar observasi untuk digunakan dalam mengamati kegiatan pembelajaran, sedangkan yang akan menjadi observer dalam penelitian ini yaitu Ibu Yuliani Dewi, S.Ag atau guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Ibu Yuliani Dewi, S.Ag 24 dan 26 September 2016 didapatkan data sebagai berikut:

Lembar Observasi
Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI
di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang .

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Persiapan			
	Guru membuat RPP	√		
	Guru menyiapkan media	√		
	Guru memilih media dengan tepat	√		
	Guru meletakkan media di tempat yang tepat	√		
2.	Penyajian			
	Guru menyampaikan tujuan	√		
	Guru mengenalkan media	√		
	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media	√		
	Penggunaan media mempertinggi perhatian siswa	√		
	Menggunakan metode yang menarik	√		
	Guru melakukan demonstrasi		√	
	Guru terampil menggunakan media	√		
	Siswa melakukan demonstrasi		√	
	Siswa berpartisipasi aktif	√		
	Guru meminimalisasi verbalisme	√		
3.	Tindak lanjut			
	Siswa memperoleh pengalaman Nyata	√		

	Timbal balik	√		
	Guru menjajaki tujuan	√		
	Evaluasi	√		
4.	Kondisi Media			
	Sesuai dengan tujuan	√		
	Relevan dengan materi	√		
	Mudah digunakan oleh siswa	√		
	Sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa	√		

d. Membuat Pedoman Wawancara

Membuat pedoman wawancara bertujuan untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran yang digunakan atau diterapkan oleh guru mata pelajaran di SMA 'Aisyiyah, seperti jenis media yang digunakan, kondisi media pembelajaran, pola pemanfaatan media pembelajaran, cara guru melakukan evaluasi dalam menggunakan media pembelajaran, hambatan ketika menerapkan media pembelajaran, kesulitan-kesulitan yang dialami siswa ketika menerapkan media pembelajaran.

e. Membuat Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Membuat soal *pre-test* dan *post-test* merupakan sebagai bentuk evaluasi yang akan dilaksanakan sebelum dan setelah melakukan kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk mengukur apakah penggunaan *Macromedia Flash 8* mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Soal yang dibuat peneliti ada 30 soal, tetapi setelah melalui

proses validasi butir soal, didapat 20 soal yang valid untuk dijadikan soal *pre-test* dan *post-test*.

f. Memvalidasi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Perencanaan keenam yaitu memvalidasi soal yang telah dibuat, dalam hal ini peneliti melakukan validasi melalui tiga pakar yaitu pakar 1 Bu Riza Agustiani, M.Pd, pakar 2 Pak Muhammad Isnaini, M.Pd.I dan pakar 3 Pak Fajri Ismail, M.Pd.I

No. Item	Nilai Hitung Korelasi (r_{hitung})	Nilai Tabel Korelasi (r_{tabel})	Keterangan
1.	0,666	0,400	Valid
2.	0,222	0,400	Tidak Valid
3.	0,777	0,400	Valid
4.	0,111	0,400	Tidak Valid
5.	0,666	0,400	Valid
6.	0,555	0,400	Valid
7.	0,555	0,400	Valid
8.	0,888	0,400	Valid
9.	0,222	0,400	Tidak Valid
10.	0,777	0,400	Valid
11.	0,666	0,400	Valid
12.	1,000	0,400	Valid
13.	0,555	0,400	Valid
14.	1,000	0,400	Valid
15.	0,777	0,400	Valid
16.	0,333	0,400	Tidak Valid
17.	0,666	0,400	Valid
18.	0,777	0,400	Valid
19.	0,444	0,400	Tidak Valid
20.	0,888	0,400	Valid
21.	0,888	0,400	Valid

22.	0,666	0,400	Valid
23.	0,666	0,400	Valid
24.	0,111	0,400	Tidak Valid
25.	0,555	0,400	Valid
26.	0,666	0,400	Valid
27.	0,666	0,400	Valid
28.	0,666	0,400	Valid
29.	0,111	0,400	Tidak Valid
30.	0,777	0,400	Valid

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa dari 30 butir soal yang telah peneliti buat terdapat 23 butir soal yang valid dan terdapat 7 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang valid terdapat pada butir soal nomor 1, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, dan 30. Sedangkan butir soal yang tidak valid nomor 2, 4, 9, 16, 19, 24, dan 29.

g. Memvalidasi Media Pembelajaran (*Macromedia Flash 8*)

Validasi media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak media pembelajaran yang dibuat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang dimaksudkan disini berupa *Macromedia Flash 8*, dalam hal ini yang akan memvalidasi media pembelajaran yaitu Bapak Muhammad Isnaini, M.Pd.I

**Lembar Validasi Media Pembelajaran
(*Macromedia Flash 8*)**

Nama Pakar : M. Isnaini, M.Pd.I

Alamat Pakar : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (*Micro Teaching*)

Pekerjaan : Dosen Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Content (isi)					
1	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dalam KTSP				√	
2	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar dalam KTSP					√
3	Kesesuaian dengan Indikator pencapaian Kompetensi Dasar dalam silabus					√
4	Kesesuaian materi dengan SK, KD dan Indikator pencapaian Kompetensi Dasar					√
5	Kesesuaian isi bahan ajar dengan tujuan pembelajaran				√	
6	Dapat mendukung pembelajaran					√
7	Kesesuaian latihan dengan bahan ajar			√		
8	Kebenaran isi Materi					√
9	Kecukupan Materi					√
10	Kedalaman materi					√
B	Construct (struktur dan navigasi)					
1	Pengelompokan materi					√
2	Urutan materi					√
3	Konsistensi letak menu					√
4	Susunan materi dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa					√
5	Fungsi tombol				√	
6	Komposisi warna					√
7	Pemakaian suara					√
C	Bahasa					
1	Rumusan masalah komunikatif					√
2	Kalimat menggunakan bahasa baik dan benar, serta sesuai dengan ragam bahasanya					√
3	Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda, atau salah pengertian					√
4	Konsistensi huruf dan gambar					√

Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh dosen ahli, skor yang diperoleh dari jumlah skor 21 butir pertanyaan sebagaimana yang tercantum dalam format validasi. Data hasil validasi dikonversikan menjadi interval 0-100:

$$H = \frac{JS}{ST} \times 100$$

Keterangan:

H : Hasil Validasi

JS : Jumlah Skor

ST : Skor Maksimum

Tabel 3. Kategori Skor Validasi (Modifikasi Arikunto, 2013:195)

Skor	Kualitas Produk Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

Perhitungan Validasi Media Pembelajaran (*Macromedia Flash 8*)

Diketahui : JS = 100

ST = 105

Ditanya : H = ?

Penyelesaian :

$$H = \frac{JS}{ST} \times 100$$

$$H = \frac{100}{105} \times 100$$

$$H = 95,24$$

Berdasarkan tabel kategori skor validasi menurut Arikunto, maka media pembelajaran (*Macromedia Flash 8*) tergolong sangat valid. Oleh karena media pembelajaran Pendidikan Agama Islam layak untuk diterapkan sebagai bahan ajar untuk penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 September 2016.

Adapun deskripsi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di antaranya:

Pada kegiatan pendahuluan, memuat kegiatan orientasi dan apersepsi. Pada tahap orientasi peneliti mengawali dengan salam dan berdoa untuk membuka kegiatan pembelajaran, mengabsensi siswa kemudian peneliti memperkenalkan diri kepada siswa kelas XI IPA dan menyampaikan maksud untuk mengadakan penelitian tersebut dengan tujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa kelas XI materi Iman Kepada Rasul di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

b. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 September 2016.

Adapun deskripsi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di antaranya:

Pada kegiatan pendahuluan, memuat kegiatan orientasi dan apersepsi.

Pada tahap orientasi peneliti mengawali dengan salam dan berdoa untuk

membuka kegiatan pembelajaran, mengabsensi siswa kemudian peneliti

memperkenalkan diri kepada siswa kelas XI IPA dan menyampaikan maksud

untuk mengadakan penelitian tersebut dengan tujuan untuk melihat pengaruh

penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa kelas XI materi

Iman Kepada Rasul di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang



Gambar 2. Ketika Mengerjakan Soal *Pre-Test*

Kegiatan inti, sebelum memulai kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu siswa diminta untuk mengerjakan soal *pre-test* yang telah disiapkan sebelumnya dalam waktu 10 menit.



Gambar 3 Pemberian Soal *Pre-Test*

Setelah itu siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban tersebut di meja. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemudian menjelaskan materi Iman Kepada Rasul dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Macromedia Flash 8* kepada siswa, dengan pokok materi definisi iman kepada rasul, tanda-tanda beriman kepada

rasul, contoh perilaku yang mencerminkan beriman kepada rasul, sifat-sifat wajib dan mustahil bagi rasul, serta kisah rasul-rasul ulul azmi.



Gambar. 4 Proses Kegiatan Pembelajaran

Setelah guru selesai menjelaskan kegiatan pembelajaran, guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok.

Setelah pembentukan kelompok selesai, siswa diminta untuk menonton tayangan video mengenai kisah rasul-rasul ulul azmi. Setiap kelompok diminta untuk membuat ringkasan dari kisah rasul yang mereka tonton sesuai dengan kelompoknya masing-masing.



Gambar.5 Ketika Menonton Tayangan Kisah Rasul Ulul Azmi

Berikut nama-nama kelompoknya:

KELOMPOK				
I Muhammad SAW	II Isa AS	III Musa AS	IV Ibrahim AS	V Nuh AS
Adelia Putri	Dewi Indah	Lily Kurnia	M. Riski	Sulastri
Adellia R	Dewinda	M.At-Taril	N. Thassa A.	Syalsa M
Adi Sutrisno	Falsyah Ayu	M.Riski S	Orintia Y	Thamara
Adisti	Fitri Rismana	Marlelni T	Putri Krisna	Tiara
Angga Audiva	Julian Dika	Martina A	Selvi	Wahid N
Aprilia	Kesi Ernawati	M. Faqih	Sherin Okta	Wariadati
Dede Octario	Latifa K	M. Husein	Shita Aisyah	Yeni M
Yulia Melenia	Yunisa P	Zulinda U		

Setelah selesai menonton video mengenai rasul-rasul ulul azmi sesuai dengan kelompoknya masing-masing, tiap kelompok diminta salah satu perwakilan untuk mempresentasikan mengenai tayangan video rasul-rasul ulul azmi tersebut, kemudian dari kelompok lain menyimak dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang menjelaskan, kemudian berdiskusi saling memberikan pendapatnya, begitu pun seterusnya, kemudian siswa diminta menyimpulkan hasil diskusinya ke depan kelas.

Berikut deskripsi hasil diskusi:

Kelompok	I	II
Pertanyaan	Dede:”mengapa Nabi Muhammad SAW digolongkan sebagai rasul ulul azmi?”	Marleni:”apa sajakah mukjizat nabi Isa AS?”
Pembahasan	Adelia:”karena nabi Muhammad SAW memiliki kesabaran yang luar biasa, terlihat ditayangan video tadi, bahwasannya walaupun beliau dicaci maki, beliau tetap tegar, dan tetap ikhlas dalam memberikan sedekah dan member makan orang yang secara nyata mencaci makinya.	Dewi:”mukjizat dari bai Isa AS yaitu bisa menghidupkan orang yang sudah meninggal, bisa membuat burung dari tanah, semua itu merupakan atas kekuasaan Allah SWT.”
Tanggapan	Adi:”Nabi Muhammad juga tidak pernah mengeluh untuk senantiasa beriman kepada Allah SWT, dakwah yang beliau lakukan sangat luar biasa.	

Kegiatan penutup, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari. Kesimpulan dari materi pada pertemuan ini adalah beriman kepada rasul merupakan suatu kewajiban bagi umat islam karena termasuk rukun Iman yang keempat, artinya setiap

umat Islam wajib mengimani rasul, dengan cara meneladani, mengamalkan ajaran-Nya. Kemudian ada lima rasul ulul azmi yang memiliki kesabaran yang sangat luar biasa, salah satunya Nabi Muhammad SAW, melalui kisah yang telah ditonton tadi, Rasulullah SAW sangat sabar dalam menghadapi pengemis tua yang secara nyata mencaci maki kepemimpinannya, kemudian guru bersama siswa mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan melafadzkan *hamdalah*.

c. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 26 September 2016. Adapun deskripsi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di antaranya:

Pada kegiatan pendahuluan, memuat kegiatan orientasi dan apersepsi. Pada tahap orientasi peneliti mengawali dengan salam dan berdoa untuk membuka kegiatan pembelajaran, serta mengabsensi siswa. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemudian mengulang untuk menjelaskan sekilas tentang materi Iman Kepada Rasul dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Macromedia Flash 8* kepada siswa, dengan pokok materi definisi iman kepada rasul, tanda-tanda beriman kepada rasul, contoh perilaku yang mencerminkan beriman kepada rasul, serta kisah rasul-rasul ulul azmi.



Gambar. 6 Proses Kegiatan Belajar Mengajar

Selanjutnya, tiap kelompok diminta salah satu perwakilan untuk mempresentasikan mengenai tayangan video rasul-rasul ulul azmi kemudian dari kelompok lain menyimak dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang menjelaskan, kemudian berdiskusi saling memberikan pendapatnya, begitu pun seterusnya, kemudian siswa diminta menyimpulkan hasil diskusinya ke depan kelas.



Gambar. Siswa Mempresentasikan dari Tayangan

Berikut deskripsi hasil diskusi kelompok:

KELOMPOK	III	IV	V
Pertanyaan	Selvi: "mengapa Allah mengabadikan jasad raja fir'aun?"	Wahid: "jelaskan mukjizat dari nabi Ibrahim?"	Adisti: "mengapa anak dan istri nabi Nuh tidak mau mengikuti ajaran-Nya?"
Pembahasan	Lily: "karena Allah ingin menunjukkan kekuasaannya bahwasannya ini merupakan akibat dari kekafiran dari raja fir'aun yang tidak taat kepada Allah SWT".	Shita: "mukjizat dari nabi Ibrahim ialah tidak terbakar oleh api, api seakan berubah menjadi dingin dan nabi Ibrahim sedikitpun tidak merasakan panasnya api yang membakar tubuhnya, dan seketika api itu	Yeni: "karena nabi Nuh dianggap gila oleh anak dan istrinya, mereka berpikir tidak mungkin akan terjadi badai besar".

		padam atas izin Allah SWT.”	
Tanggapan	Zulinda:”Itu merupakan cara Allah SWT untuk menunjukkan contoh dari orang-orang yang tidak mau mengikuti ajaran-Nya.		Tiara:”orang yang tidak beriman tidak akan pernah memahami akan kekuasaan-Nya, padahal Nabi Nuh merupakan Nabi utusan Allah, yang diberi amanah untuk menyampaikan ajaran-Nya.

Setelah selesai diskusi, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal *post-test* yang telah disiapkan sebelumnya, kemudian siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban yang telah dikerjakan, guru meminta perwakilan dari siswa untuk menyimpulkan materi Iman Kepada Rasul yang telah dipelajari.

Kegiatan penutup, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari. Kesimpulan dari materi pada pertemuan ini adalah ada lima rasul ulul azmi yang memiliki keteguhan hati, serta memiliki kesabaran yang luar biasa dalam menghadapi berbagai persoalan seperti Nabi Nuh AS yang sangat gigih dalam menyampaikan ajaran-Nya, beratus tahun berdakwah tak pernah mengenal lelah, namun demikian, pengikutnya masih sedikit, anak dan istrinya pun tidak mau mengikuti ajaran nabi Nuh AS. Kemudian, guru bersama siswa mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan melafadzkan *hamdalah*.

4. Tahap Evaluasi

Peneliti melakukan evaluasi sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan tes yaitu dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

B. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan *Macromedia Flash 8*

Peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* yang ditujukan pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dari *pre-test* (sebelum menggunakan *Macromedia Flash 8* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 14
Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-Test* Siswa Sebelum digunakan *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

No	Nilai Tes	Frekuensi
1.	85	1
2.	75	5
3.	70	8
4.	65	6
5.	60	4
6.	55	7
7.	50	3
8.	45	3
9.	40	1
Jumlah		N = 38

Dari hasil tes yang disebarakan pada siswa, didapat data tentang hasil belajar siswa sebelum digunakan *Macromedia Flash 8*. Setelah data terkumpul, maka proses pengolahan data dilakukan sebagai berikut:

a. Peneliti melakukan penskoran dalam tabel frekuensi

50 70 45 70 60 85 65 65 70 55 55 60 70 65 70 45 50 75 60
55 50 40 75 65 45 70 65 75 70 60 70 55 55 75 75 55 65 55

Tabel 15
Distribusi Hasil Belajar Siswa Sebelum digunakan *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

No.	X	f	fX	x (X-M _x)	x ²	fx ²
1.	85	1	85	+ 23	529	529
2.	75	5	375	+ 13	289	845
3.	70	8	560	+ 8	64	512
4.	65	6	390	+ 3	9	54
5.	60	4	240	- 2	4	16
6.	55	7	385	- 7	49	343
7.	50	3	150	- 7	144	432
8.	45	3	135	- 17	289	867
9.	40	1	40	- 22	484	484
Total		N=38	∑ fx=2360	-	-	∑ fx ² = 4082

b. Mencari nilai rata-rata

$$M_x = \frac{\sum fX}{N}$$

$$M_x = \frac{2360}{38}$$

$$M_x = 62$$

c. Mencari SD_x

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

$$SD_x = \sqrt{\frac{4082}{38}}$$

$$SD_x = \sqrt{107,4}$$

$$SD_x = 10,36$$

d. Mengelompokkan hasil belajar kedalam tiga kelompok yaitu tinggi, sedang dan rendah (TSR)

$M + 1 SD$ \longrightarrow Tinggi

Nilai $M - 1 SD$ s.d. $M + 1 SD$ \longrightarrow Sedang

$M - 1 SD$ \longrightarrow Rendah

Lebih lanjut penghitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala dibawah ini:

$\underline{62 + 10,36 = 72,36} \longrightarrow$ Hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan *Macromedia Flash 8* dikategorikan tinggi.

$\underline{\text{Nilai } 51,64 \text{ s.d } 72,36} \longrightarrow$ Hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan *Macromedia Flash 8* dikategorikan sedang.

$62 - 10,36 = 51,64$ → Hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan *Macromedia Flash 8* dikategorikan rendah.

Tabel 16
Persentase Hasil Belajar Siswa Sebelum digunakan *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

No.	Hasil belajar siswa	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	6	15,79
2.	Sedang	25	65,79
3.	Rendah	7	18,42
Jumlah		38	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum digunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 siswa (15,79%), tergolong sedang sebanyak 25 siswa (65,79%) dan tergolong rendah sebanyak 7 siswa (18,42%).

2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan *Macromedia Flash 8*

Sesudah peneliti menggunakan *Macromedia Flash 8*, peneliti melakukan *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa. Dari *post-test* (sesudah menggunakan *Macromedia Flash 8* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 17
Distribusi Frekuensi Hasil *Post-Test* Siswa Sesudah digunakan
***Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**
Kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

No	Nilai Tes	Frekuensi
1.	90	2
2.	85	8
3.	80	5
4.	75	10
5.	70	5
6.	65	6
7.	60	2
Jumlah		N = 38

Dari hasil tes yang disebarakan pada siswa, didapat data tentang hasil belajar siswa sesudah digunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang Setelah data terkumpul, maka proses pengolahan data dilakukan sebagai berikut:

a. Peneliti melakukan penskoran dalam tabel frekuensi

75 70 80 65 85 85 75 75 75 70 85 85 80 70 75 65 60 75 75

75 70 60 80 65 65 90 85 80 85 65 85 70 80 90 85 75 75 65

Tabel 18
Distribusi Hasil Belajar Siswa Sesudah Sesudah digunakan
Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
Kelas XI IPA di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

No.	Y	F	fY	y (Y-My)	y ²	fy ²
1.	90	2	180	+ 14,47	209,38	418,76
2.	85	8	680	+ 9,47	89,68	717,44
3.	80	5	400	+ 4,47	19,98	99,9
4.	75	10	750	-0,53	0,28	2,8
5.	70	5	350	- 5,53	30,58	152,9
6.	65	6	390	- 10,53	110,88	665,28
7.	60	2	120	- 15,53	241,18	482,36
	Total	N=19	∑ fy=2870	-	-	∑ fy ² =2539,44

b. Mencari nilai rata-rata

$$M_y = \frac{\sum fX}{N}$$

$$M_y = \frac{2870}{38}$$

$$M_y = 75,53$$

c. Mencari SD_y

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N}}$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{2539,44}{38}}$$

$$SD_y = \sqrt{66,83}$$

$$SD_y = 8,17$$

d. Mengelompokkan hasil belajar kedalam tiga kelompok yaitu tinggi, sedang dan rendah (TSR)

$M + 1 SD$	—————>	Tinggi
Nilai $M - 1 SD$ s.d. $M + 1 SD$	—————>	Sedang
$M - 1 SD$	—————>	Rendah

Lebih lanjut penghitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala dibawah ini:

$75,53 + 8,17 = 83,7$ Hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesudah menggunakan *Macromedia Flash 8* dikategorikan tinggi.

Nilai $67,36$ s.d $83,7$ Hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesudah menggunakan *Macromedia Flash* dikategorikan sedang.

$75,53 - 8,17 = 67,36$ Hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesudah menggunakan *Macromedia Flash* dikategorikan rendah.

Tabel 19
Persentase Hasil Belajar Siswa Sesudah digunakan *Macromedia Flash 8*
pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA
‘Aisyiyah 1 Palembang

No.	Hasil belajar siswa	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	10	26,32
2.	Sedang	24	63,16
3.	Rendah	8	10,53
Jumlah		N = 38	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sesudah digunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 10 siswa (26,32%), tergolong sedang sebanyak 24 siswa (63,16%) dan tergolong rendah sebanyak 4 siswa (10,53%).

C. Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

Untuk mengetahui apakah penggunaan *Macromedia Flash 8* yang diterapkan pada siswa memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang. Peneliti memberikan tes tertulis kepada 38 siswa sebelum digunakan *Macromedia Flash 8* dan sesudah digunakan *Macromedia Flash 8*, kemudian akan dilakukan pengujian tes “t” untuk melihat pengaruh penggunaannya.

1. Merumuskan Hipotesis Alternatif (H_a) dan Hipotesis Nihil (H_0)

Hipotesis dalam penelitian ini antara lain:

H_a : Ada Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

H_0 : Tidak ada Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Kelas XI di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

2. Melakukan Perhitungan untuk Memperoleh “t”

Tabel 20
Nilai Hasil Belajar Siswa dari 38 Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	
		Sebelum Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> (X)	Sesudah Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> (Y)
1	Adelia Putri Indah.S	50	75
2	Adellia Rahmawati	70	70
3	Adi Sutrisno	45	80
4	Adisti	70	65
5	Angga Audiva Net	60	85
6	Aprilia	85	85
7	Dede Octario	65	75
8	Dewi Indah Asti	65	75
9	Dewinda	70	75
10	Falsyah Ayu. S	55	70
11	Fitri Rismana	55	85
12	Julian Dika Sari	60	85

13	Kesi Ernawati	70	80
14	Latifa Khairunnisa	65	70
15	Lily Kurnia Margareta	70	75
16	M. At-Taril	45	65
17	M. Riski Sahaman	50	60
18	Marleni Trianti	75	75
19	Martina Anggraini	60	75
20	Muhammad Faqih	55	75
21	Muhammad Husein	50	70
22	Muhammad Riski	40	60
23	N. Thassa Akila Haya	75	80
24	Orintia Yolanda	65	65
25	Putri Krisna Yulianti	45	65
26	Selvi	70	90
27	Sherin Okta Rizqi	65	85
28	Shita Aisyah. H	75	80
29	Sulastri Marini	70	85
30	Syalsa Meiliza Fadriah	60	65
31	Thamara Mauliy. H	70	85
32	Tiara Indah Putri	55	70
33	Wahid Nur Akbar Putra	55	80
34	Wariadati Rahmi	75	90
35	Yeni Marlina	75	85
36	Yulia Melenia	55	75
37	Yunisa Paradilla	65	75
38	Zulinda Utami	55	65

Tabel 21
Perhitungan untuk Memperoleh “t” dalam Rangka
Menguji Kebenaran Hipotesis tentang Ada Perbedaan/
Tidak Ada Perbedaan yang Signifikan Hasil Belajar Siswa
di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang antara Sebelum dan Sesudah
digunakannya *Macromedia Flash 8*

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa		gain (d) (Y-X)	X_d	X_d^2
		X	Y			
1	Adelia Putri Indah.	50	75	25	11,84	140,18
2	Adellia Rahmawati	70	70	0	0	0
3	Adi Sutrisno	45	80	35	21,84	476,99
4	Adisti	70	65	-5	-18,16	329,78
5	Angga Audiva Net	60	85	25	11,84	140,18
6	Aprilia	85	85	0	0	0
7	Dede Octario	65	75	10	-3,16	9,98
8	Dewi Indah Asti	65	75	10	-3,16	9,98
9	Dewinda	70	75	5	-8,16	66,58
10	Falsyah Ayu.S	55	70	15	1,84	3,38
11	Fitri Rismana	55	85	30	16,84	283,58
12	Julian Dika Sari	60	85	25	11,84	140,18
13	Kesi Ernawati	70	80	10	-3,16	9,98
14	Latifa Khairunnisa	65	70	5	-8,16	66,58
15	Lily Kurnia.M	70	75	5	-8,16	66,58
16	M. At-Taril	45	65	20	6,84	46,78
17	M. Riski Sahaman	50	60	10	-3,16	9,98
18	Marleni Trianti	75	75	0	0	0
19	Martina Anggraini	60	75	5	-8,16	66,58
20	Muhammad Faqih	55	75	20	6,84	46,78
21	Muhammad Husein	50	70	20	6,84	46,78
22	Muhammad Riski	40	60	20	6,84	46,78
23	N. Thassa Akila H	75	80	5	-8,16	66,58

24	Orintia Yolanda	65	65	0	0	0
25	Putri Krisna Y	45	65	20	6,84	46,78
26	Selvi	70	90	20	6,84	46,78
27	Sherin Okta Rizqi	65	85	20	6,84	46,78
28	Shita Aisyah. H	75	80	5	-8,16	66,58
29	Sulastri Marini	70	85	15	1,84	3,38
30	Syalsa Meiliza.F	60	65	5	-8,16	66,58
31	Thamara Mauliy.H	70	85	15	1,84	3,38
32	Tiara Indah Putri	55	70	15	1,84	3,38
33	Wahid Nur A.P.H	55	80	25	11,84	140,18
34	Wariadati Rahmi	75	90	15	1,84	3,38
35	Yeni Marlina	75	85	10	-3,16	9,98
36	Yulia Melenia	55	75	20	6,84	46,78
37	Yunisa Paradilla	65	75	10	-3,16	9,98
38	Zulinda Utami	55	65	10	-3,16	9,98
				$\Sigma d=500$		2624,91

Langkah-langkah perhitungan:

a. Menghitung nilai rata-rata dari gain (d) dengan rumus:

$$M_d = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$M_d = \frac{500}{38}$$

$$M_d = 13,16$$

b. Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\Sigma x_d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{13,16}{\sqrt{\frac{2624,91}{38(38-1)}}}$$

$$t = \frac{13,16}{\sqrt{\frac{2624,91}{38(37)}}}$$

$$t = \frac{13,16}{\sqrt{\frac{2624,91}{1406}}}$$

$$t = \frac{13,16}{\sqrt{1,87}}$$

$$t = \frac{13,16}{1,37}$$

$$t = 9,6$$

3. Memberikan interpretasi terhadap “t” dengan menggunakan Tabel Nilai “t”.

Setelah diketahui harga $t = 9,6$, maka langkah selanjutnya menghitung df atau db = $(N-1) = 38-1 = 37$ (Konsultasi Tabel Nilai “t”). Ternyata dalam tabel tidak ditemui df sebesar 37 karena itu digunakan df yang mendekati yaitu df 35. Dengan df 35 diperoleh t_{tabel} sebagai berikut:

Pada taraf signifikansi 5% = 2,03

Pada taraf signifikansi 1% = 2,72

Dengan membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ($t = 9,6$) dan besarnya “t” yang tercantum pada tabel nilai t_t (5%=2,03 dan 1%=2,72), maka Hipotesis Alternatif diterima dan Hipotesis

Nihil ditolak, berarti antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah digunakan *Macromedia Flash 8* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman Kepada Rasul di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan uji coba hipotesis secara nyata bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash 8*, mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum digunakannya *Macromedia Flash 8*, yaitu 62 dan setelah digunakan *Macromedia Flash 8* nilai rata-rata naik menjadi 75,53.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan selama penelitian dan berdasarkan pembahasan serta analisis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Macromedia Flash 8* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah berjalan dengan baik dari setiap tahap pelaksanaan, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan serta menjawab soal yang diberikan guru dengan baik. Hasil belajar siswa pun meningkat di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.
2. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman Kepada Rasul di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang yaitu yang mendapat nilai tinggi 6 siswa (15,79%), tergolong sedang sebanyak 25 siswa (65,79%) dan tergolong rendah sebanyak 7 siswa (18,42%). Setelah penggunaan *Macromedia Flash 8* dalam proses pembelajaran, dapat dilihat hasil belajar siswa meningkat. Hal ini terbukti dari nilai siswa yang meningkat yaitu yang mendapat nilai tinggi (baik) sebanyak 10 siswa (26,32%), tergolong sedang sebanyak 24 siswa (63,16%) dan tergolong rendah sebanyak 4 siswa (10,53%).
3. Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman Kepada Rasul karena berdasarkan perbandingan nilai “t”

signifikansi $1\%=2,72$ maupun pada taraf signifikansi $5\%=2,03$. Dengan demikian dapat dipahami bahwa penggunaan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman Kepada Rasul di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang mempengaruhi hasil belajar siswa, dan H_a diterima dan H_0 ditolak. ($2,03 < 9,6 > 2,72$).

B. Saran

1. Guru hendaknya menentukan media apa yang tepat untuk digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, karena hal ini dapat menumbuhkan motivasi dalam diri dan minat yang besar untuk mengikuti pembelajaran yang aktif dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan sangat ditekankan agar siswa mampu menguasai setiap kompetensi yang disampaikan oleh guru.
2. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi pembelajaran, guna memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa pun mudah untuk memahaminya, oleh karena itu guru harus selektif dalam memilih media yang akan digunakannya untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Sebagai sumbangsi untuk penelitian selanjutnya, untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementrian Agama RI. 2008. Diponegoro: CV Penerbit Diponegoro.
- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Andi Pramono, t.t. *Jalan Pintas Menguasai Macromedia Flash MX*, Edisi 1, Yogyakarta: Andi.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri Syaiful dan Aswan Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dokumen SMA 'Asyiyah 1 Palembang 2016-2017
- Fathurrohman, Pupuh. 2009. *Strategi Belajar Mengajar (Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami)*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Gunawan, Heri 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Alfabeta.
- Harto, Kasinyo. 2012. *Aktive Learning dalam Pembelajaran Agama Islam: Rekonstruksi Model Pembelajaran PAI di Sekolah dan Madrasah*, Yogyakarta: Pustaka Felicha.

- Harto, Kasinyo. 2012. *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Hawi, Akmal. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Ismail, Fajri. 2014. *Evaluasi Pendidikan*, Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) sutau pendekatan Praktis*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhaimin. 2010. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhaimin. 2010. *.Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narbuko, Cholid. 2010. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Ramayulis, 2013. *Profesi dan Etika Keguruan*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Soekartawi, t.t. *Meningkatkan Efektivitas Mengajar*, Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugioyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyanto M., 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Pengembang MKDP. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Penyusun. 2012. *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi Program Sarjana, (Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2012)*, Palembang.
- Tim Prima Pena, t.t. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Gitamedia Press.
- Tohirin. 2011. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi dan Kompetensi)* Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Online

- Adriyanto, Bambang. 2010. *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010 Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*. (online), <http://handriyo-tvf.dosen.isi-ska.ac.id>. 6 Januari 2016
- Nurdin Ardiansyah, 2013. *Macromedia Flash Professionsal 8 Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, (online), <https://icmgi.files.wordpress.com>. 6 Januari 2016
- Lina Puspa Oktavia dkk, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Sistem Pencernaan dan Pernapasan Siswa Kelas V SD Al Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jember: Universitas Jember (UNEJ), 2015), (online), <http://repository.uksw.edu/bitstream/>. 6 Januari 2016. t.d.
- Sihono, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011–2012*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011), (online) <http://eprints.ums.ac.id>, 6 Januari 2016. t.d.
- Martin Yusup, *Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash 8.0 terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Negeri Watuagung 01 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun 2011/2012*, (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2012), (online), <http://repository.uksw.edu/bitstream/>. 6 Januari 2016. t.d.
- Bakhtiar, Budhi. *Dasar- dasar Animasi Flash Motion Tween and Motion Shape*, (online), <https://15mail.files.wordpress.com>. 6 Januari 2016. td.
- Waryanto, Nur Hadi 2010. *Tutorial Komputer Multimedia Macromedia Flash dan ISpring*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (online), <http://staff.uny.ac.id>. 6 Januari 2016. t.d.