

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAJALAH DIGITAL BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Wiwin Fachrudin Yusuf, Lia Cahyati  
Universitas Yudharta Pasuruan  
nizaryudharta@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMK kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, (2) mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran, (3) mengetahui penilaian siswa kelas XI Administrasi Perkantoran terhadap media pembelajaran, dan (4) mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan siswa.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan di SMK Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan.

Hasil penelitian dan pengembangan: (1) Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi DDD-E. Adapun tahapan tersebut yaitu: *Decide*, *Design*, *Development*, dan *Evaluation*. Tahap *decide* meliputi studi lapangan dan studi literatur. Tahap *design* meliputi pembuatan *outline* konten, *flowchart* dan *storyboard*. Tahap *development* meliputi pembuatan produk media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6*. Tahap *evaluation* meliputi penilaian ahli materi, ahli media dan penilaian siswa serta revisi media pembelajaran (2) hasil penilaian ahli materi mendapat skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik dalam aspek pembelajaran dan aspek isi. Kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan ahli media mendapat skor rata-rata 4 dengan kategori baik dalam aspek tampilan dan aspek pemrograman. Selanjutnya kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan penilaian siswa mendapat skor rata-rata 4,2 dengan kategori sangat baik. dan (4) kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi adalah 4,8 dengan kategori sangat baik, ahli media adalah 4 dengan kategori baik dan siswa dengan nilai 4,2 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Majalah Digital dan Adobe Flash CS6.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju.

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada masa sekarang ini telah berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan pekerjaan. Pendidikan

merupakan salah satu bidang yang memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Bahan dan alat yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain adalah media pembelajaran. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan siswa. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan.

Sejalan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang begitu pesat. Perkembangan dan perubahan peradaban manusia akan terus

berlangsung dan menuntut masyarakat memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan profesional diberbagai sektor kehidupan kian mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan masyarakat kian diperlukan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman.

Kualitas pendidikan sangat penting karena akan menentukan kualitas penerus bangsa, yang selanjutnya akan menjadi pemimpin bangsa di kemudian hari. Kualitas sumber daya manusia yang meningkat akan terwujud jika menempatkan pendidikan sebagai sarana pemacu dan alat bantu pendidikan akan mempunyai arti serta tujuan dalam peningkatan sumber daya apabila pendidikan tersebut memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan dan kualitas yang baik dalam proses maupun hasilnya.

Mutu pendidikan perlu ditingkatkan dengan adanya pembaharuan dibidang pendidikan. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dengan pembaharuan pendekatan atau peningkatan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan. Penggunaan metode ceramah menjadikan siswa sebagai pendengar dan pasif, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM). Akhirnya peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi dengan baik. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang tersampaikan materi ke peserta didik dengan baik. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan pembelajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan.

Media pembelajaran merupakan salahsatu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pemanfaatan media

seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam PBM.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memungkinkan seseorang melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Pemanfaatan komputer dalam berbagai bidang pekerjaan dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat. Akhirnya hal tersebut akan meningkatkan produktivitas kerja. Kemajuan akan komputer ini juga erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Sebagian besar sekolah juga memasukkan komputer menjadi mata pelajaran yang wajib. Bahkan teknologi komputer memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga memungkinkan proses belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran tanpa tatap muka.

Pendidikan Agama Islam merupakan salahsatu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa siswi SMK kelas X di semua program keahlian. Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru masih menggunakan buku sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran dan hal tersebut membuat siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pernyataan ini didasarkan pada observasi di SMK Darut Taqwa Sengonagung.

Hasil observasi pertama di SMK Darut Taqwa Sengonagung, Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan ini ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Belum adanya guru yang menggunakan komputer sebagai

---

1 Arief Sadjiman, Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 7.

sarana belajar atau media pembelajaran. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>2</sup>

*Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga hanya sebagai penerima informasi dari guru. Teknik pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang monoton, menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa menjadi bosan. Penerapan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah oleh guru ini, menyebabkan dalam proses pembelajaran siswa kurang mendapat kesempatan secara luas untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan, mengembangkan pengalaman, dan potensi yang dimiliki. Teknologi komputer belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar siswa. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.*

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan.

Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, salahsatunya adalah menggunakan media pembelajaran

Majalah Digital berbasis *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah program aplikasi yang didesain untuk membuat sebuah animasi 2 dimensi yang handal dan ringan. Aplikasi ini banyak digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, dan pembuatan navigasi pada sistus *website*. Selain itu aplikasi *Adobe Flash CS6* bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk *Majalah Digital*. Penggunaan *Adobe Flash CS6* dalam bentuk media pembelajaran tentunya didukung sarana dan prasarana yang sesuai seperti komputer, *CD Room*, dan *flashdisk*. Berkaitan dengan hal tersebut SMK Darut Taqwa Sengonagung telah memiliki sarana dan prasarana berupa Laboratorium Komputer dan LCD disetiap kelas, sehingga memungkinkan menggunakan media dalam bentuk *Majalah Digital*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran *Majalah Digital* berbasis *Adobe Flash CS6*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar dapat disampaikan menggunakan animasi menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Media ini dapat digunakan untuk siswa kelas X semua program keahlian.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Majalah Digital* Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X di SMK Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan”.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Karakteristik Pembelajaran PAI Di SMK**

Pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing. Pembelajaran di jenjang Madrasah Aliyah (MA)/Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih menekankan pada optimalisasi peran rasionalitas bagi

---

<sup>2</sup> ww.01. Muslikh. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. 09/04/2016. 09.00

anak didik. Pembelajarannya bersifat rasionalisasi dalil dan pembiasaan perbedaan pendapat. Dua hal ini menjadi penting disampaikan dijenjang MA/SMA, karena dengan harapan lulusan MA/SMA sudah memiliki kemampuan daya rasionalitasnya dan terbiasa menghadapi perbedaan atau problem kehidupannya. Dan guru harus mampu mendesain pembelajaran yang lebih menekankan aspek rasionalitas terhadap teks-teks norma ajaran agama. Konsekuensinya guru harus mampu melakukan rasionalisasi terhadap teks-teks yang ada dalam ajaran atau norma agama Islam.<sup>3</sup>

Selain itu, peran atau/dan tanggung jawab guru dan anak didik dalam mewujudkan kualitas pembelajaran sama besar, guru memiliki peran berkisar 50%, anak didik juga memiliki peran berkisar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa guru dan anak didik dijenjang MA/SMA harus sama-sama memiliki semangat dan motivasi yang jelas dan tinggi. Meskipun dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap, tetapi kalau guru dan anak didik tidak memiliki motivasi pembelajaran yang tinggi, maka pembelajaran akan gagal. Guru dan anak didik dituntut memiliki semangat untuk memanfaatkan segala sarana yang ada di sekolah untuk keberhasilan pembelajaran.<sup>4</sup>

## 2. Media Pembelajaran

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>5</sup>

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.<sup>6</sup>

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

1) Media yang memiliki dayainput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa

---

<sup>3</sup> Maksun, *Pluralisme dan Multikulturalisme*, 43.  
<sup>4</sup> Ibid, hal 43.

---

<sup>5</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012), 28

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 172.

- dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.<sup>7</sup>
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- 1) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.<sup>8</sup>
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:
- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
  - b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
  - c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
  - d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.<sup>9</sup>
3. Adobe Flash CS6
- Flash* merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasi-kannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa file movie. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain. *Flash* adalah program grafis yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah vendor *software* yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali

---

7 Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 172.

8 Ibid, hal 172-173.

---

9 Nurul Anggraeni (11402249002). Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia flash 8. Sekarang Flash telah berpindah vendor menjadi Adobe.<sup>10</sup>

*Adobe Flash CS6* adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash CS6* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Menurut Deni Darmawan, selain itu *Adobe Flash* juga memiliki bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* digunakan untuk membuat animasi dan memberi efek gerak pada animasi. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain yaitu *HTML*, *PHP*, dan *XML*. Hasil dari *Adobe Flash* juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti *website*, *VCD*, *DVD*, dan *handphone*. Oleh karena itu, tidak jarang peneliti menggunakan *Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran.<sup>11</sup>

*Action Script* pada *Flash* merupakan pengembangan dari *JavaScript*. Bagi anda yang telah menguasai *JavaScript*, *flash* dapat dikembangkan untuk menciptakan suatu karya yang menarik. *Action Script* pada *Flash* merupakan bahasa pemrograman berbasis objek. Pembelajaran mengenai *action script*

langsung pada latihan penggunaan *action script* dalam kasus sederhana yang merupakan bagian dari proses pembuatan multimedia interaktif.<sup>12</sup>

Di dalam *software Adobe Flash CS6* banyak terdapat komponen-komponen yang mendukung proses editing/hasil output yang akan dihasilkan, salahsatunya komponen *plugin Flipbooke* yang terdapat di *software Adobe Flash* hampir disemua versi. *Flipbooke* itu sendiri juga merupakan plugin yang menyediakan tampilan seperti buku yang didesain melalui *photoshop/coreldraw* kemudian dikonversi ke *Adobe Flash* melalui proses editing yang dikehendaki kemudian dipublish dengan format *swf*, *HTML*, *exe*, *gif* atau *AVI*. Pada umumnya *flipbooke* atau majalah digital ini sering dijumpai di situs *web .org* atau situs-situs di negara-negara eropa.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>13</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.<sup>14</sup> Pada langkah ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

---

10 Rina Setiani (10201244033). Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA*. Skripsi: Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

11 Nurul Angraeni (11402249002). Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

---

12 Seno Adjie, *Macromedia Flash Professional 8*, (Jakarta: Dian Rakyat), 91.

13 Nazir. *Metode Penelitian*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 70.

14 Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), 297.

Berdasarkan metode penelitian R&D, sistematika penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, dan produk akhir.

Peneliti menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, dan Evaluate*). Model DDD-E. Model DDD-E digunakan untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ini menggunakan 4 tahap yaitu tahap *Decide, Design, Develop, and Evaluation*. Penelitian pengembangan ini menilai kelayakan produk media pembelajaran majalah digital berbasis *adobe flash CS6*.

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-langkah dari proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran. Media yang dikembangkan akan dinilai kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### **D. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

##### **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital**

Prosedur penelitian pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, dan Evaluate*). Model DDD-E digunakan untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ini menggunakan 4 tahap yaitu tahap *Decide,*

*Design, Develop, and Evaluation*. Penelitian pengembangan ini menilai kelayakan produk media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6*. Langkah penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:

##### **a. Tahap Menetapkan (*Decide*)**

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah menetapkan atau merencanakan produk multimedia dengan melakukan observasi di SMK Darut Taqwa Sengonagung. Hasil observasi akan digunakan sebagai acuan pengembangan produk media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6*.

##### **1) Studi Lapangan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X Teknik Kendaraan Ringan. Guru dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.<sup>15</sup> Guru hanya menggunakan buku pelajaran yang digunakan sebagai sumber untuk dijelaskan kembali kepada peserta didik. Proses pembelajaran masih didominasi guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat *teacher-center*. Siswa dalam proses pembelajaran cenderung bosan dan siswa bersifat pasif. Siswa memerlukan media yang dapat merangsang dan membangkitkan semangat belajar dan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

---

<sup>15</sup> ww.01. Muslikh. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. 09/04/2016. 09.00

SMK Darut Taqwa Sengonagung dalam hal ini memiliki fasilitas belajar yang cukup memadai seperti laboratorium komputer,<sup>16</sup> sehingga ini memungkinkan untuk dilakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar dan sikap siswa. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mempunyai banyak kelebihan, yakni dapat menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa berinteraksi dengan sumber belajar.

## 2) Studi Literatur

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran pokok untuk kelas X. Penyesuaian isi materi dalam media disesuaikan dengan buku yang digunakan oleh guru dan mengarahkan siswa tertarik pada proses pembelajaran.

Karakteristik multimedia interaktif antara lain multimedia mampu memperkuat respon pengguna secara cepat. Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih dan belajar mandiri sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

### b. Tahap Desain (Design)

Mengacu kepada penetapan maka didapatkan gambaran umum mengenai

permasalahan yang dihadapi dan fasilitas yang ada di sekolah. Tahap desain merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan, perencanaan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini ada berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

#### 1) Latar Belakang Program

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memungkinkan seseorang melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Pemanfaatan komputer dalam berbagai bidang pekerjaan dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat. Akhirnya hal tersebut akan meningkatkan produktivitas kerja. Kemajuan akan komputer ini juga erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Sebagian besar sekolah juga memasukkan komputer menjadi mata pelajaran yang wajib. Bahkan teknologi komputer memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga memungkinkan proses belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran tanpa tatap muka.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Multimedia bagi peserta



didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan.

Dengan begitu, peneliti memilih Majalah Digital yang desainnya berupa buku 2 dimensi yang akan membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Sub judul dalam majalah digital ini adalah berisi modul-modul yang sesuai dengan buku LKS Pendidikan Agama Islam yakni modul 1 tentang Ayat-ayat Al-Qur'an Tentang Demokrasi, modul 2 Iman Kepada Malaikat Allah SWT, modul 3 Membiasakan Perilaku Terpuji, modul 4 Menghindari Perilaku Tercela, modul 5 Zakat, Haji dan Wakaf, dan modul 6 yakni Dakwah Rasulullah saw di Madinah serta terdapat halaman profil dan pustaka.

a) Tujuan Program

Tujuan dalam pembuatan program Majalah Digital ini adalah sebagai media pembelajaran yang layak untuk dipakai dalam membantu proses belajar siswa SMK dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b) Referensi Pustaka

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran pokok untuk kelas X. Penyesuaian isi materi dalam media disesuaikan dengan buku yang digunakan oleh guru dan mengarahkan siswa tertarik pada proses pembelajaran. Buku yang menjadi literatur dalam pembuatan majalah digital ini yaitu Buku Panduan Siswa LKS Pendidikan Agama Islam. Dan *software-software* pendukung seperti

*Adobe Photoshop, Corel Draw, Microsoft Office, Adobe Flash, Format Factory, dan Ulead Video Studio.*

Deskripsi Program

Kategori Program: Pendidikan, Informasi

Media: Majalah Digital

Format Program: *file application (.exe), movie (.swf)*

Judul Program : E-Lite Magazine

Durasi Program : 30 menit

Target Audience: Siswa SLTA sederajat

Karakteristik Produksi : Multimedia Interaktif

WORKING SCHEDULE															
Production Company : Che Production															
Producer : Lia															
Project Title : E-Lite Magazine															
Durasi : 30 Menit															
No	Tahap	Aktifitas	Target Per Minggu												
			Februari			Maret			April						
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pera Pembukaan	Penemuan Ide	√												
2		Pengembangan Gagasan		√											
3		Pembuatan <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i>		√											
4	Pembukaan	Editting gambar, audio dan video			√										
5		Pembuatan animasi dengan <i>Flash animation</i>			√										
6	Pembukaan	Evaluasi Produksi									√				
7		Implementasi pada siswa dan penilaian											√		

Tabel: Working Schedule outline content

c) Pembuatan *Flowchart*

*Flowchart* adalah diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media. *Flowchart* digunakan untuk membantu perancangan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6*. *Flowchart* bermanfaat menunjukkan alur program yang akan dibuat setiap bagian memiliki hubungan tertentu. Dalam proses ini peneliti bertujuan untuk menentukan alur program yang akan dibuat dalam pembelajaran.

Untuk materi Pendidikan Agama Islam diperoleh dari silabus yang digunakan di SMK



Tombol video untuk melihat video dari modul yang sudah dibahas dalam daftar isi. Tombol *home* untuk kembali pada tampilan sampul depan majalah digital. Dan tombol *next* untuk menuju pada lembaran berikutnya.

b) Tampilan *table of content*

Tampilan modul II berisi tentang materi Iman Kepada Malaikat. Dalam modul-modul, tombol navigasi seperti *home*, video, *exit* masih tetap tampil atau

e)



f)

tentang materi Menghindari Perilaku Tercela.

Setelah tampilan sampul majalah, di halaman selanjutnya yaitu *table of content*. *Table of content* berisi daftar isi yang akan dibahas pada majalah digital. Dalam *table of content* terdapat pilihan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c) Tampilan Modul I



Pada tampilan modul I, dipaparkan materi yang berisi tentang Demokrasi. Di situ telah dijelaskan materinya.

d) Tampilan Modul II



g)

Tampilan Modul V  
Halaman modul ke V berisi materi tentang Infaq, Zakat dan Haji.

h)

Tampilan Modul VI  
Halaman modul ke VI yaitu tentang Dakwah Madinah.

i)

Tampilan Menu Video  
Halaman materi menampilkan materi Pendidikan Agama Islam. Didalam menu materi terdapat video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Video akan tampil jika tombol "play" yang berada dibagian bawah frame diklik dan ada tombol "pause" yang digunakan untuk memberhentikan jalannya video. Pada halaman ini ada tombol navigasi ">" yang berada di pojok kanan bawah, tombol ini berfungsi untuk menampilkan video selanjutnya. Pada halaman video terdapat navigasi "Volume" di situ pengguna bisa mengatur keras atau pelahannya suara pada video.

j) Tampilan Sampul Belakang

Halaman sampul belakang hanya menampilkan sebuah sampul dari majalah digital, dan masih tetap tampil tombol-tombol navigasi.

Pada prinsipnya setiap halaman penggunaan tombol disamakan hanya isi setiap halaman yang berbeda. Isi dari halaman disesuaikan dengan menu pada media pembelajaran majalah digital. Media pembelajaran yang telah jadi di *save* dengan format *.fla*<sup>17</sup>, dengan bentuk *fla* tersebut *file* masih bisa di edit dan bertujuan untuk kemudahan dalam revisi dan setelah selesai membuat langsung di *publish* menjadi format *application*. Untuk siap digunakan format *application* di *eksport* ke format *.swf*<sup>18</sup> dan *.exe*<sup>19</sup>.

d. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini yakni, pada setiap tahap mulai dari *decide*, *design*, dan *develop* dilakukan pengecekan ulang setelah setiap tahap telah dilaksanakan. Dan yang terakhir untuk evaluasi yakni ditentukan

pada penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa.

Pengembangan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* melalui 4 tahap yaitu 1. Penetapan; 2. Desain; 3. Pengembangan; 4. Evaluasi. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Darut Taqwa Sengonagung Purwosari. Pengembangan media pembelajaran dalam pembuatannya menggunakan *Software Adobe Flash CS6*. Proses pembuatan dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dilakukan serangkaian validasi ahli materi, validasi ahli media uji coba kelompok besar 18 siswa. Semua rangkaian tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar tercapai media pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi penggunaannya.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* ini baik dengan rata-rata skor 4,8 dalam aspek pembelajaran dan isi. Pada aspek pembelajaran, indikator relevansi materi dengan kompetensi dasar, sistematika penyajian materi, kejelasan uraian materi, kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar, kejelasan istilah, kejelasan penggunaan bahasa dinilai sangat

---

17 *.fla*: merupakan singkatan dari *Flash*. *File* dokumen yang merupakan hasil dari program aplikasi pengolah animasi. Di komputer *file* dengan format *fla* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* atau aplikasi yang sejenis dengannya.

18 *.swf*: merupakan kepanjangan dari *Shockwave Flash*, yaitu sebuah *file* yang biasanya di juluki dengan animasi. Pada umumnya *swf* adalah format animasi gambar *vector* yang biasa di pakai di internet dan *file* video ini hanya dapat dibuka dengan aplikasi *Flash Player*. Contohnya : *Adobe Flash* dan *Macromedia Flash Player*.

19 *.exe*: merupakan kepanjangan dari *Execute* yang berarti eksekusi. *Exe* merupakan *file* sistem yang dibuka oleh *Dosserver*. Pada ponsel *file* dengan format *.exe* memiliki kegunaan tertentu.

baik oleh ahli materi. Sedangkan, indikator kesesuaian materi dengan indikator dinilai baik oleh ahli materi.

Pada aspek isi, semua indikator yang meliputi, kesesuaian bobot materi untuk pencapaian tujuan, kejelasan penyajian materi, kebenaran materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa mudah dipahami, dan gambar yang disajikan mendukung materi, semuanya dinilai sangat baik oleh ahli materi.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* ini baik dengan rata-rata skor 4 dalam aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pada aspek tampilan, indikator kejelasan petunjuk penggunaan program, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, kualitas tampilan gambar, daya dukung musik pengiring, tampilan layar, kejelasan suara, ketepatan penggunaan bahasa dan warna *background* dengan teks dinilai baik oleh ahli media.

Pada aspek pemrograman, indikator kejelasan navigasi kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan program, efisiensi teks, efisiensi gambar, respon terhadap peserta didik, kecepatan program, kemenarikan media pengaturan animasi dan kemudahan memilih menu sajian dinilai baik oleh ahli media.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran

### a. Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Berdasarkan hasil penilaian tahap 1 terhadap aspek pembelajaran didapat skor rata-rata 4,8 dan dikategorikan sangat baik. Penilaian terdiri dari 7 indikator pertanyaan selanjutnya aspek isi mendapat skor rata-rata 4,8 dan dikategorikan sangat baik penilaian terdiri dari 6 indikator.

Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 terhadap aspek pembelajaran didapat skor rata-rata 5 dan dikategorikan sangat baik. Penilaian terdiri dari 7 indikator sedangkan aspek isi mendapat skor rata-rata 4,8 dan dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 4,8. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang  $X > 4.2$  dengan kategori sangat baik.

Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan validasi ahli materi masuk kategori sangat baik, sehingga media layak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X Teknik Kendaraan Ringan.

### b. Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berdasarkan hasil penilaian tahap 1 terhadap

aspek tampilan didapat skor rata-rata 4 dan dikategorikan baik. Penilaian terdiri dari 11 indikator pertanyaan selanjutnya aspek pemrograman mendapat skor rata-rata 4 dan dikategorikan baik penilaian terdiri dari 12 indikator.

Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli media dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 terhadap aspek tampilan didapat skor rata-rata 4,1 dan dikategorikan sangat baik. Penilaian terdiri dari 11 indikator sedangkan aspek pemrograman mendapat skor rata-rata 4,2 dan dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 4. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang  $3.4 < X < 4.2$  dengan kategori baik.

Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan validasi ahli media masuk kategori baik, sehingga media layak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X Teknik Kendaraan Ringan.

c. Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Penilaian Siswa

Tahap ujicoba kelompok besar dilaksanakan oleh 18 siswa, dan didapat skor rata-rata 4,1. Mengacu pada tabel konversi, rata-rata ujicoba kelompok besar berisi 18 siswa masuk dalam rentang  $X < 4,1$  dengan kategori sangat baik.

Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan penilaian siswa masuk kategori sangat baik, sehingga media layak untuk digunakan

sebagai media pembelajaran kelas X Teknik Kendaraan Ringan.

Jadi, Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* ini diujicobakan terhadap siswa. Jumlah skor penilaian berdasarkan data ujicoba kelompok besar yang melibatkan 18 siswa dengan 14 indikator adalah 1059 dengan rata-rata penilaian 4,1. Mengacu pada pedoman tabel konversi, kriteria media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* menurut penilaian siswa adalah sangat baik.

Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan peserta didik sebagai ujicoba produk media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* dapat memudahkan siswa belajar ilmu Pendidikan Agama Islam secara mandiri.
- b) Media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* dapat membuat siswa menjadi semangat dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
- c) Media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* dengan desain majalah atau berupa buku 2 dimensi didalamnya membuat siswa tertarik dalam proses

pembelajaran dan membuang rasa bosan dalam diri siswa.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan *output* berupa *program/file* pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu a. tahap menetapkan; b. tahap desain; c. tahap pengembangan; dan d. tahap evaluasi.
  - a. Tahap menetapkan dilakukan dengan menetapkan atau merencanakan produk yang akan dibuat untuk media pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti menetapkan untuk membuat produk media pembelajaran, dihasilkan dari hasil observasi sebagai berikut: 1) Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer ataupun multimedia pada proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam; 2) Siswa dalam proses belajar mengajar cenderung bosan dan siswa bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung dalam kelas; 3) Guru hanya menggunakan sumber belajar buku teks sebagai media pembelajaran.
  - b. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan media pembelajaran yang bisa merangsang dan membangkitkan semangat belajar siswa, serta media pembelajaran yang bisa digunakan baik secara individu

maupun kelompok. Diperlukan media pembelajaran yang bisa menumbuhkan kemandirian belajar siswa.

- c. Tahap desain dilakukan setelah tahap menetapkan atau menentukan, menentukan sebuah produk akan berguna sebagai acuan dalam merencanakan bentuk dari pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap desain meliputi perumusan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, pembuatan *outline* konten, pembuatan *flowchart*, dan *storyboard* media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
  - d. Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap desain. Pada tahap ini merupakan tahap dimana produk multimedia telah jadi dan akan diimplementasikan pada siswa sebagai media pembelajaran yang layak.
  - e. Tahap evaluasi mencakup penilaian dari ahli materi, ahli media, dan penilaian siswa, apakah media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* ini layak apa tidak.
2. Penilaian media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan penilaian ahli materi tahap 1 pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik dan aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya pada penilaian ahli materi tahap 2 pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 5 dengan

kategori sangat baik dan aspek isi memperoleh nilai tetap seperti tahap 1 yakni 4,8 dengan kategori sangat baik juga. Media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan penilaian ahli media tahap 1 pada aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kategori baik dan pada aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata 4 juga dengan kategori baik. Selanjutnya penilaian ahli media tahap 2 pada aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 4,1 dengan kategori sangat baik dan pada aspek pemrograman memperoleh nilai 4,2 dengan kategori sangat baik. Penilaian media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan penilaian siswa memperoleh nilai rata-rata 4,2 dengan kategori sangat baik.

3. Kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan ahli materi mendapat skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik dalam aspek pembelajaran dan aspek isi. Kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan ahli media mendapat skor rata-rata 4 dengan kategori baik dalam aspek tampilan dan aspek pemrograman. Selanjutnya kelayakan media pembelajaran majalah digital berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan penilaian siswa mendapat skor rata-rata 4,2 dengan kategori sangat baik.

### Daftar Pustaka

Adjie, Seno. (2010). *Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Dian Rakyat

- Ardy, Novan, (2014). *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Arikunto, Suharsimi, Dr. *Prosedur Penelitian, Suatu Penekatan Praktek*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- Arikunto, Suharsimi, Dr. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- Cresswell, John W. (2016). *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Daryanto. (2013). *Strategi Dan Tahapan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Degeng, Nyoman Sudana. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: t.p.
- Departemen Agama RI. (2002). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Hadi, Ariesto, (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hamalik, Oemar, (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Maksum, Ali. (2011). *Pluralisme dan Multikulturalisme, Paradigma Baru Pendidikan Islam di Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurul Anggraeni. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Mengguraikan Sistem Informasi Manajemen*.



- Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Panduan Aplikatif Menguasai Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI. (2007). *Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Ramayulis. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rina Setiani (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA. *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadjiman, A., dkk. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N., dkk. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Tegeh, M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, (2007). *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*, Jakarta: PT Imperial Bhakti Utama.
- Universitas Negeri Malang. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: UM
- Utsman, Fathor Rachman. (2013). *Panduan Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press
- Widoyoko, Eko Putro. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar