

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA MELALUI ADOBE FLASH PLAYER PADA MATA PELAJARAN IBADAH KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH JATILAWANG

¹⁾Abdurrozak Muttaqin, ²⁾ Darodjat

^{1,2)} Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email : abdurrozakmuttaqin@gmail.com, darodjatjt@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran mata pelajaran ibadah (materi pokok makanan dan minuman dalam Islam) kelas VIII SMP berbasis Multimedia melalui Adobe Flash Player. Penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan enam tahap model pengembangan yang terdiri dari a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, dan f) uji coba produk. Uji coba produk dilaksanakan pada 3 Januari 2019 kepada Ahli Pengajar/Guru. Penilaian produk bersifat deskriptif berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket tertutup. Validasi kualitas media dilakukan oleh ahli media yaitu seorang web developer dan mobile developer, sedangkan validasi kualitas materi dilakukan oleh ahli materi pembelajaran yaitu dosen Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Ibadah dengan materi pokok makanan dan minuman dalam Islam. Penilaian produk didasarkan pada kualitas media, kualitas materi, respon guru PAI. Kualitas media yang divalidasi oleh web developer dan mobile developer memperoleh persentase sebesar 81,0% yang berkategori "sangat baik". Kualitas materi yang dinilai oleh dosen ahli materi mendapat persentase sebesar 87,1% dengan kategori "sangat baik". Guru PAI SMP Muhammadiyah Jatilawang memberikan persentase sebesar 78,0% yang berkategori "baik". Rerata dari ketiga persentase penilaian tersebut ialah sebesar 83,0% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Makanan dan Minuman dalam Islam layak digunakan.

Kata Kunci : Adobe Flash Player, Media Pembelajaran, Multimedia.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Salah satu pertanda bahwa seseorang melakukan aktivitas belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan pembelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain) (Arsyad, 2002: 1).

Pendidikan sangatlah berpengaruh terhadap kelangsungan hidup setiap individu. Seperti halnya di era globalisasi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwasanya komputer mampu memberikan kontribusi yang sangat banyak atau memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran dan bahan ajar saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

semakin mendorong dalam upaya pembaharuan proses pembelajaran. Guru dituntut sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut masih belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2002: 2). Media terlebih dahulu dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru/pengajar, namun seringkali disalah gunakan bahkan terabaikan. Dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan media, pada umumnya disebabkan karena banyak alasan, seperti : sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, biaya tidak ada, atau alasan sebagainya. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media, karakteristik serta kemampuan masing-masing guru/pengajar senantiasa dikembangkan (Kustandi, Sudjipta, 2011: 1).

Media sebagai alat bantu mengajar, dengan berkembang dengan pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediapun sangat banyak dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, dan materi yang akan disampaikan. Karakter dan kemampuan masing-masing perlu mendapatkan perhatian dari para pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang mereka inginkan dengan kondisi yang dihadapi. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik. Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai yang canggih. Untuk mempelajari jenis media, karakter dan kemampuannya, dan penggolongan media pembelajaran. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih maupun yang sederhana dan murah (Kustandi, Sutjipto, 2011: 1).

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi: 1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, 3) seluk-beluk proses belajar, 4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, 5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, 6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, 7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, 8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan 9) usaha inovasi dalam pendidikan (Hamalik, 1986: 15). Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini yaitu multimedia. Multimedia yaitu bentuk pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakaian berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Ariyani, Hartoyo, 2010: 10).

Salah satu yang dapat dikerjakan dalam meningkatkan keefektifan proses belajar adalah penggunaan media *Adobe Flash Player*. Penggunaan media *Adobe Flash player* yang dikemas semenarik mungkin, diharapkan dapat menarik perhatian siswa supaya tetap fokus tidak memandang sebelah mata terkait mata pelajaran Ibadah khususnya bab makanan dan minuman dalam Islam dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui *Adobe Flash Player* pada Mata Pelajaran

Ibadah (Materi Pokok Makanan dan Minuman dalam Islam) Kelas VIII SMP Muhammadiyah Jatilawang dan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

LANDASAN TEORI/KERANGKA TEORI

Pengertian dari pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.

Pengertian Media

Media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah atau menurut bahasa adalah tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah *wasā'il* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2002: 3). Menurut istilah, 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 sebagai proses belajar terjadi (Ahmad Rohani, 1997: 27).

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kamauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Husniyatus Salamah, 2017: 63). Menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (KBBI, 2005: 726). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa dan dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan menumbuhkan rasa semangat pada diri peserta didik dalam belajar.

Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam Arsyad (2002: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, diantaranya yaitu: 1) Fungsi atensi, yaitu media visual yang merupakan inti sekaligus menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. 2) Fungsi afektif yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. 3) Fungsi kognitif yaitu media visual terlihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. 4) Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami

teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Husniyatus Salamah dalam bukunya menjelaskan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut (Husniyatus Salamah, 2017: 71): 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran melalui *Adobe Flash Player* untuk pembelajaran mata pelajaran Ibadah dengan materi pokok Makanan dan Minuman dalam Islam.

Prosedur Penelitian

Peneliti menyusun langkah-langkah penelitian berdasarkan tahapan penelitian Sugiyono (2009: 409-414). Penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan dan ruang penelitian yang terbatas. Enam tahapan yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya:

1. Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dilakukan karena adanya potensi dan masalah. Potensi adalah semua hal yang bila digunakan atau diolah akan memiliki nilai tambah (Sugiyono, 2009: 409). Fasilitas yang ada di SMP Muhammadiyah Jatilawang sudah bagus yaitu sudah adanya *lcd projector* dan menjadi salah satu potensi dalam penelitian ini. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara sesuatu yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi (Sugiyono, 2009: 410). Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP Muhammadiyah Jatilawang, proses pembelajaran mata pelajaran Ibadah belum menarik minat siswa dalam belajar, karena proses kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan media Modul dan LKS. Potensi dan masalah di atas membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran Ibadah berbasis multimedia melalui *Adobe Flash Player*.

2. Pengumpulan Data

Setelah adanya potensi dan masalah yang terjadi di SMP Muhammadiyah Jatilawang, selanjutnya diadakan pengumpulan data atau informasi sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ditemukan peneliti. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi dari jurnal, buku konjugasi, buku pegangan guru mata pelajaran fikih, buku fikih siswa, dan juga internet.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian *R&D* bervariasi. Pada tahap perancangan kegiatan yang dilakukan yaitu membuat desain produk. Desain produk diwujudkan dalam bentuk gambar atau *flowchart* sehingga dapat digunakan untuk panduan dalam pemuatan produk pengembangan. Desain produk penelitian ini ada delapan bagian, yaitu: Intro, home, KD dan indikator, materi, video pembelajaran, evaluasi/quiz, referensi dan profil penyusun produk.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk secara rasional efektif untuk mengetahui layak digunakan atau tidak. Validasi produk ini dengan menghadirkan pakar atau ahli materi dan ahli media yang sudah berpengalaman untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan desain yang dibuat.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah validasi oleh para ahli media dan materi. Validasi digunakan untuk mengetahui kekurangan dari desain produk awal.

6. Uji Coba Produk

Desain produk setelah diperbaiki kemudian divalidasi ulang apabila produk belum layak, kemudian produk diuji kelayakan pada guru PAI.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua langkah teknik analisis data, sebagai berikut: Pertama adalah mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian, dalam hal ini peneliti menggunakan *Skala Likert* yaitu penilaian berupa kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian. Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian, dari rentang 1-5 (Sugiyono, 2012: 134-135).

Penilaian kualitas media dengan kategori yang diberi skor nilai, sebagai berikut:

Sangat Tidak Baik	diberi skor 1
Tidak Baik	diberi skor 2
Cukup Baik	diberi skor 3
Baik	diberi skor 4
Sangat baik	diberi skor 5

Kedua adalah menganalisis skor (Sugiyono, 2012: 137) dilakukan dengan menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian dan dibagi dengan skor ideal untuk seluruh item kemudian dikalikan 100%. Adapun formulanya dapat dinyatakan dalam rumus berikut:

$$V = \frac{\sum Se}{\sum Sh} \times 100\%$$

Ket: V = Validitas

$\sum Sh$ = Jumlah Skor Ideal

$\sum Se$ = Jumlah Skor Empiris (Hasil Uji Ahli)

Tabel Kriteria Kelayakan Kualitas Media

Persentase Penilaian(%)	Kategori	Keterangan
80,1-100	Sangat Baik	Sangat Layak
60,1-80	Baik	Layak
40,1-60	Cukup Baik	Cukup Layak
20,1-40	Tidak Baik	Tidak Layak
0-20	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak

Apabila skor validasi ahli diperoleh minimal 60,1% (baik), maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan di sekolah.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang dibutuhkan dalam tahap pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket. Penelitian ini menggunakan angket tertutup untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah *Research and Development* berdasarkan pada tahap pengembangan dari Sugiyono (2012:409). Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media tersebut berbentuk media pembelajaran berbasis multimedia melalui *Adobe Flash Player* untuk mata pelajaran ibadah (materi pokok makanan dan minuman dalam Islam). Penelitian pengembangan media ini menggunakan 6 tahap pengembangan yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) revisi desain, (5) validasi desain, dan (6) ujicoba desain.

Pada tahap analisis potensi dan masalah ada dua hal yang dianalisis yaitu analisis proses pembelajaran dan analisis kebutuhan media. Analisis proses pembelajaran dilakukan peneliti dengan mengamati proses belajar di kelas. Dan hasilnya adalah proses pembelajaran mata pelajaran Ibadah belum menarik minat siswa dalam belajar. Sedangkan pada analisis kebutuhan media pembelajaran berdasarkan pengamatan peneliti memperoleh hasil, guru masih menggunakan media Modul dan LKS yang menjadikan siswa mudah bosan.

Dari hasil pengamatan potensi masalah dan kebutuhan di atas peneliti menyimpulkan perlunya pengembangan media pembelajaran mata pelajaran ibadah (materi pokok makanan dan minuman dalam Islam) perlu dikembangkan agar lebih bervariasi seiring dengan perkembangan teknologi supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data, yaitu mencari informasi bersumber dari jurnal, buku-buku Pendidikan Agama Islam SMP/MTs, internet, dan silabus. Selain itu peneliti mengumpulkan informasi yang dianggap penting dan kemudian dikembangkan untuk memecahkan permasalahan. Tahap ketiga yaitu desain produk, yaitu kegiatan mendesain

produk yang akan dikembangkan dan terdapat delapan komponen desain produk yang akan dibuat, yaitu intro, home, kd dan indikator, materi, video pembelajaran, quiz evaluasi, referensi dan profil penyusun media. Tahap keempat adalah validasi produk. Validasi desain produk merupakan kegiatan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan saran untuk revisi produk awal dan pada tahap ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari persentase validasi ahli materi ahli materi adalah 87,1%, masuk dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil persentase validasi ahli media adalah 81,0% dan masuk dalam kategori “sangat baik”.

Setelah tahap validasi produk, tahap selanjutnya yaitu revisi produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Jika terdapat banyak revisi dan nilai validasi belum baik maka perlu dilakukan validasi lanjutan. Validasi pada penelitian ini dilakukan hanya satu kali karena pada validasi pertama sudah memperoleh hasil yang sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan validasi ulang. Tahap yang terakhir yaitu ujicoba produk. Pada tahap ini produk media pembelajaran diujicobakan pada ahlipengajar/guru karena pengembangan media pembelajaran ini ditujukan untuk membantu guru dalam proses mengajar. Berdasarkan hasil ujicoba produk pada ahli pengajar/guru diperoleh hasil persentase 76% masuk dalam kategori “baik” dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media yaitu penilaian melalui validasi dosen ahli media dan dosen ahli materi dan validasi ahli pengajar/guru mata pelajaran Ibadah. Lebih jelasnya hasil penilaian dari dosen ahli media, dosen ahli materi, ahli pengajar/guru pada tabel berikut:

Tabel Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media

No.	Penilaian Kualitas Media	Persentase	Kategori Penilaian
1	Validasi Ahli Materi	87,1%	Sangat Baik
2	Validasi Ahli Media	81,0%	Sangat Baik
3	Validasi Ahli Pengajar/Guru	78,0%	Baik
Rata-rata Persentase		83,0%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa validasi ahli materi diperoleh hasil 87,1% masuk kategori “sangat baik”, validasi ahli media diperoleh hasil 81,0% masuk kategori “sangat baik, validasi ahli pengajar/guru diperoleh hasil 78,0% masuk dalam kategori baik. Dari hasil validasi ketiga ahli tersebut diperoleh persentase rata-rata yaitu 83,0% masuk dalam kategori “sangat baik” dan media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan dari Sugiyono (2009: 409) yang terdiri dari enam tahap pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran mata pelajaran Ibadah kelas VIII (materi pokok makanan dan minuman dalam Islam) dalam bentuk *extention* aplikasi .exe yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*) dan dioperasikan pada komputer bersistem operasi *windows*. Setelah melalui tahapan validasi dari tiga ahli, media pembelajaran ibadah (materi makanan dan minuman dalam Islam) ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi adalah 87,1%, sedangkan hasil validasi ahli media 81,0% dan hasil validasi ahli pengajar/guru adalah 78,0%. Berdasarkan presentase hasil validasi ketiga ahli diperoleh rata-rata 83.0% tingkat kelayakan dan masuk dalam kategori “sangat baik” atau layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ibadah (materi pokok makanan dan minuman dalam Islam).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendino.
- Ahsan, Muhammad dan Sumiyati. 2017. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP/MTs*. Kemendikbud.
- Arief S, Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyani dan Hartoyo. D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dwiyuliani, Titis. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran GAMES PUZZLE BERGAMBAR DENGAN SISTEM OPERASI ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA N 1 SANDEN.” E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Furchan, Areif. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pelajar Pustaka.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Adtya Bakti.
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. E-Journal FKIP UTM.
- Pramono, Ardani. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pembuatan Presentasi Berbasis Adobe Flash Player Untuk Mata Pelajaran Keahlian Multimedia Kelas X di SMK Muhammadiyah Klaten Utara*. E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Salamah. Husniyatus. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Cara Mudah menyusun: SKRIPSI, TESIS, DAN DISERTASI*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifullah, Raifai. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Player pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Air Conditioning Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 3 Yogyakarta*. E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta.