

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *METODE COLLABORATIVE LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Siti Seituni, M.Pd.I^{1*}, Sahwari, M.Kom^{2*}, Rahmat Shofan Razaqi, M.Kom^{3*}

STKIP PGRI Situbondo

Jl. Argopuro Gg. VII Situbondo

Siti_seituni@stkipgri-situbondo.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran yang kondusif berkorelasi dengan hasil belajar yang baik, sehingga berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan hasil siswa di sekolah. Jika hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, maka dapat diharapkan pula tercapainya kriteria ketuntasan belajar siswa. Strategi meningkatkan hasil belajar siswa sering menjadi masalah tersendiri bagi para guru karena terdapatnya beberapa faktor, baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Seorang guru harus mampu memilih metode yang tepat untuk diterapkan dalam suatu kelas untuk mentransfer materi dengan mudah dapat diserap dengan cepat dan cepat dipahami siswa. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah adalah dengan menggunakan metode *collaborative learning*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang disebut *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. dengan Instrumen Pengumpulan data yang digunakan dalam uji coba berupa angket dengan Skala Likert, dikembangkan sesuai dengan nama pengembangnya yaitu oleh *Rensis Likert*. Dengan menggunakan analisis data deskriptif. sedangkan Untuk mengukur rata-rata, peneliti menggunakan (*Mean*) diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh dan membaginya dengan jumlah subjek (jumlah skor) dengan rumus Rata-rata Hasil = $\frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor total}} \times 100$. Dengan Hasil terbentuknya media pembelajaran interaktif yang melalui beberapa tahapan yang pada akhirnya bisa dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran agama islam di SMK Farida Adz-Dzikra. Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri.

Kata kunci: Interaktif, *Collaborative learning*

Abstract

A conducive learning process correlates with good learning outcomes, so that various efforts are made to improve student outcomes in school. If student learning outcomes can be improved, it can be expected that the criteria for student learning completeness will also be achieved. Strategies to improve student learning outcomes are often a problem in itself for teachers because there are several factors, both internal and external, that affect student learning outcomes. A teacher must be able to choose the right method to be applied in a class to transfer material that can be absorbed quickly and quickly understood by students. One of the learning methods used to improve student learning outcomes in schools is to use the collaborative learning method.

This study uses a research and development method called Research and Development (R&D). According to Sugiyono Research and Development is a research method used to produce certain products and to test the effectiveness of these products. with the data collection instrument used in the trial in the form of a Likert scale questionnaire, developed according to the name of the developer, namely by Rensis Likert. By using descriptive data analysis. Mean while, to measure the average, the researcher uses (Mean) obtained or calculated by adding up all the scores obtained and dividing by the number of subjects (number of scores) with the formula
$$\text{Average Result} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor total}} \times 100$$
. With the results of the formation of interactive learning media through several stages which in the end can be said to be valid and can be used for Islamic religious learning at SMK Farida Adz-Dzikra. This interactive learning media can be used classically or independently.

Keywords : interactive, Collaborative learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam suatu definisi dipandang sebagai upaya memengaruhi siswa agar belajar. Atau secara singkat dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebagai upaya membelajarkan siswa tentang materi yang akan disampaikan. Untuk itu seyogyanya mampu menerapkan prinsip-prinsip belajar siswa dalam desain pembelajaran, yaitu ketika memilih strategi dan metode pembelajaran. Pemilihan strategi dan metode tertentu ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Upaya

meningkatkan hasil belajar inilah yang menarik untuk dikaji lebih jauh.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran yang mudah dipahami dan dilakukan oleh guru, agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik. Pembaharuan pendidikan tersebut tidak dapat dilakukan oleh satu komponen saja, melainkan harus ada kerjasama dengan komponen lain,

sehingga dalam meningkatkan kualitas pendidikan itu merupakan tanggung jawab bersama antara guru, siswa, masyarakat, dan seluruh komponen pendidikan.

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar tersebut ditandai dengan partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru sesuai dengan yang diungkapkan oleh Djamarah dan Bahari (2000 : 84) salah satu aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah setiap siswa berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara. Misalnya guru memberikan tugas untuk menyelesaikan suatu masalah, siswa akan terlihat secara aktif dalam menyampaikan pendapatnya. Siswa tidak hanya mengerjakan dengan melihat catatan guru atau mencontoh pekerjaan teman yang lain tetapi juga ikut memberikan sumbangan pemikiran.

Sesuai dasar pemikiran di atas, maka guru memerlukan adanya pemecahan masalah yang mampu membangkitkan Hasil belajar dengan melakukan pengembangan pembelajaran *Collaborative Learning Model* . Model pembelajaran *Collaborative Learning Model* merupakan sistem pembelajaran secara berkelompok untuk menyatukan beberapa pendapat berbeda

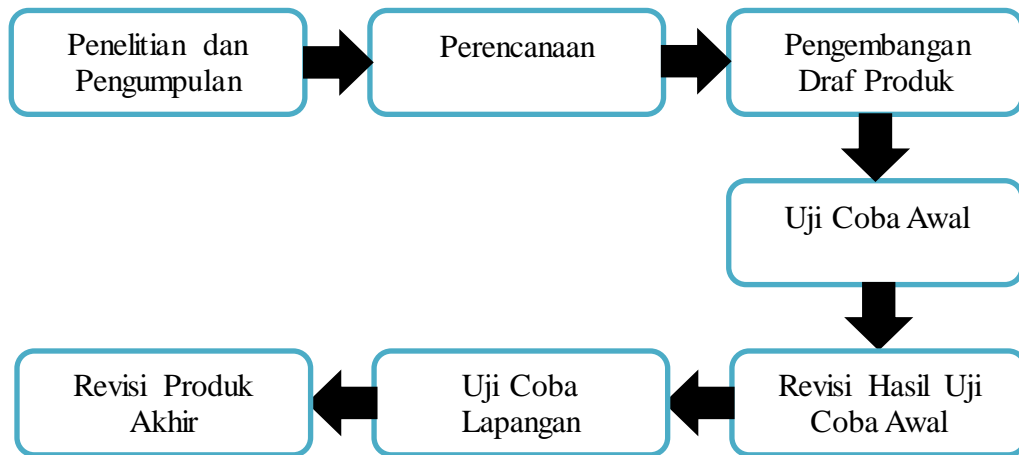
untuk menemukan tujuan yang sama dalam memecahkan masalah yang diberikan, untuk itu siswa dapat berdiskusi sehingga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan *Collaborative Learning Model* , siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang diberikan oleh guru mata pelajaran, melainkan bisa belajar dari siswa yang lainnya dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk mengemukakan dan bertukar pikiran untuk menemukan tujuan yang sama dalam memecahkan masalah yang diberikan guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang disebut *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall tersebut dengan pembatasan. Borg&Gall (dalamEmzir,2013:271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-

langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.



Gambar 1 Prosedur *Research&Development* (R & D) yang digunakan

Jenis Data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan, atau suatu fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode, dan lain-lain. Jenis data dalam pengembangan produk ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap produk. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa penilaian produk berdasarkan perolehan skor yang diberikan oleh subjek uji coba. digunakan untuk mengukur pencapaian pengguna (*user*) setelah menggunakan produk.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan data yang digunakan dalam uji coba berupa angket dengan Skala Likert, dikembangkan sesuai dengan nama pengembangnya yaitu oleh *Rensis Likert* (Ary, dkk.,2010). Skala Likert disebut juga *assumated rating scale*, yang mengukur sikap

terhadap suatu hal yang diungkapkan melalui serangkaian pernyataan tentang sesuatu kecenderungan, sesuatu hal, objek, keadaan, dan sebagainya dan menanyakan kepada responden untuk memberikan jawaban apakah responden sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, atau sangat tidak setuju. Dari berbagai pernyataan setuju atau tidak setuju tersebut dijumlahkan dalam bentuk angka. Kisi-kisi angket yang digunakan dalam uji coba disajikan dalam tabel 1 berikut ini :

Tabel 1 Kriteria penilaian media pembelajaran interaktif berbasis multimedia

Pernyataan	Respons				
	S S	S	R	T S	ST S
1. Pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai bahan media belajar					
2. Pembelajaran					

interaktif dapat mengurangi i waktu belajar yang sebelumnya lama menjadi sedikit mengurangi i waktu dengan pembelajaran interaktif					
3. Pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana pun dan kapanpun pembelajaran dilakukan					
4. Pembelajaran interaktif dapat menyenangkan proses pembelajaran bagi siswa					
5. Media Pembelajaran					

interaktif menampilkan animasi bergerak yang dapat menarik perhatian siswa					
6. Media Pembelajaran interaktif memudahkan pengguna dalam menerima materi dalam bentuk apapun					
7. Media pembelajaran interaktif tidak sulit dalam penyampaian atau sajian materinya					
8. Media interaktif memiliki tombol-tombol navigasi yang mudah digunakan					

dan sistematis					
9. Pembelajaran interaktif dapat berguna untuk melatih siswa belajar mandiri					
10. Media pembelajaran interaktif memiliki unsur timbal balik yang dapat berfungsi bagi pengguna media tersebut					

Dalam Skala Likert, untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden, biasanya yang menunjukkan kecenderungan positif, misalnya Sangat Setuju (SS) diberi skor 5, Setuju (S) 4, Ragu-Ragu (R) 3, Tidak Setuju (TS) 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) 1. Sebaliknya, respons yang menunjukkan negatif, misalnya

Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 5, Tidak Setuju diberi skor 4, Ragu-Ragu diberi skor 3, Setuju diberi skor 2, dan Sangat Setuju (SS) diberi skor 1 karena pada dasarnya kedua pernyataan tersebut bermaksud sama.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan satu variable yaitu media pembelajaran interaktif. Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengukur kelayakan produk melalui persentase penilaian serta kritik dan saran yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh subjek uji coba. Adapun langkah – langkah untuk analisis deskriptif adalah sebagai berikut :

Untuk mengukur rata-rata, peneliti menggunakan (*Mean*) diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh dan membaginya dengan jumlah subjek (jumlah skor). Dengan rumus untuk menentukan rata-rata sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan : \bar{X} = skor rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor
 N = jumlah penilai

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Kriteria Penilaian Ideal Pengembangan Media pembelajaran interaktif:

No	Rentang Skor	Kategori
1	$X > 90$	Sangat sesuai
2	$80 < X \leq 89$	Sesuai
3	$70 < X \leq 79$	Cukup sesuai
4	$50 < X \leq 69$	Kurang sesuai
5	$X \leq 49$	Tidak sesuai

Skor rata-rata yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk skor standar seratus. Dasar penentuan skala kualitas media yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran dinyatakan layak apabila skor rata-rata akhir minimal berjumlah 70. Namun, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 70 maka media pembelajaran dinyatakan kurang layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN:

Hasil penelitian adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran interaktif yang melalui beberapa tahapan yang pada akhirnya bisa dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran agama Islam di SMK Farida Adz-Dzikra. Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri. Media pembelajaran interaktif agama Islam memiliki dua komponen utama yaitu materi, dan evaluasi. Pada komponen materi dilengkapi dengan suara dubbing sebagai penjelasan. Didalam media pembelajaran ini juga dilakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman materi siswa.

Dalam rangkaian prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk siswa SMK Farida Adz-Dzikra. Tahap ini dilakukan dengan tujuh tahap: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba awal, revisi hasil uji coba awal, uji

coba lapangan, dan revisi produk akhir.

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data

Kegiatan yang dilakukan adalah wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Farida Adz-Dzikra. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa informasi yang terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Tahap Perencanaan

Kegiatan ini dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengumpulan data serta pengembangan media yang dipilih. Dalam penelitian ini jenis media yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran interaktif. Dalam media pembelajaran terdapat kombinasi antara teks, gambar, animasi, serta audio yang dapat dikendalikan sendiri oleh pengguna, sehingga dapat juga disebut dengan multimedia interaktif.

3. Pengembangan Draf Produk

Pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa tampilan, Halaman awal berisi tulisan media pembelajaran interaktif dan tulisan mata pelajaran dengan latar belakang (*background*) berwarna hijau. Animasi terdapat pada tulisan dan gambar yang bergerak. Sebagai musik pengiring menggunakan dubbing suara. Halaman awal akan diputar dan diulang terus menerus, sampai pemakai menekan tombol next.

Setelah mengklik tombol next dihalaman awal, akan muncul menu utama. Menu ini mencakup seluruh menu yang ada dalam media. Setiap tombol memiliki fungsinya masing-masing. ketika pengguna mengklik tombol profil. Pada halaman ini disajikan profil pembuat media pembelajaran interaktif. Sebagai musik pengiring digunakan musik instrumen nuansa islami agar pengguna tidak jenuh.

Selanjutnya Pada saat tombol menu materi diakses, tampilan yang muncul adalah halaman materi

utama. Pada halaman ini sebagai pusat materi yang nantinya akan dijelaskan. Halaman ini memiliki komponen yang sama dengan halaman sebelumnya. Namun ada beberapa tambahan tombol menuju sub bab materi, untuk pemilihan materi, pengguna dapat memilih secara acak, tapi kita perlu mengurutkan materi. Materi tersebut antara lain, tombol untuk menuju ke materi dalil naqli, tombol untuk menuju ke materi pergaulan bebas, tombol untuk menuju ke materi zina.

Pada saat pengguna mengklik tombol evaluasi, tampilan yang muncul adalah evaluasi tentang materi yang telah dipelajari, soal yang dipakai berupa pilihan ganda. Soal evaluasi terdiri 10 soal yang harus dikerjakan. Ketika siswa lupa akan materi, siswa tidak dapat kembali ke menu materi untuk mencari jawaban. Di akhir soal, siswa akan mengetahui berapa skor yang diperoleh.

Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan kepada ahli media dan ahli materi sebelum di uji coba lapangan.

Tahap ahli media, sampel dipilih dengan maksud tertentu terkait dengan media interaktif yang dikembangkan. Dalam penelitian ini subyek yang dipilih adalah ahli media dan ahli materi.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif.

a) Perolehan nilai dari ahli media

Tabel 2: Penilaian ahli media

No	Pernyataan	Skor
1	Kejelasan huruf pada media pembelajaran interaktif (mudah dibaca dengan jelas)	5
2	Kesesuaian pemilihan jenis huruf (mudah dibaca dengan jelas)	5
3	Kesesuaian warna tulisan dengan latar warna background	5
4	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi	4
5	Ketepatan pemilihan warna background dengan media pembelajaran interaktif	5
6	Kesesuaian isi materi media pembelajaran interaktif	4

7	Tombol Navigasi Media Pembelajaran Interaktif Mudah digunakan	4
8	Tata letak tombol pada media pembelajaran interaktif	4
9	Fungsi masuk dan keluar efektif	4
10	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	4
	Total Skor	44
	Persentase Skor	88%

Saran :

1. Perjelas materi pergaulan bebas.
2. Hapus tombol yang tidak diperlukan.

dapat diketahui bahwa analisa ahli media pada aspek tampilan desain dan tombol navigasi dengan sepuluh kriteria penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian 44 dengan skor maksimal 50, atau sebesar 88%.

b) Perolehan nilai dari ahli materi

Tabel 3: Penilaian ahli materi

No	Pernyataan	Skor
1	Isi materi dalam media	5

	pembelajaran interaktif sesuai dengan silabus dan kurikulum	
2	Materi media pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran interaktif	4
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang diharapkan	4
5	Kebenaran isi materi dalam media pembelajaran interaktif terhadap kompetensi dasar	5
6	Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran interaktif dengan materi	4
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina.	4
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	4
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif	4

	memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	
10	Penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kemampuan belajar siswa	4
	Total Skor	43
	Persentase Skor	86%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa analisa ahli media pada aspek tampilan desain dan tombol navigasi dengan sepuluh kriteria penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian 43 dengan skor maksimal 50, atau sebesar 86%.

Revisi Hasil Uji Coba Awal

Setelah melakukan uji coba awal, ahli media memberikan beberapa revisi untuk dikembangkan kembali dari kekurangan-kekurangan media yang sudah dibuat. Beda halnya dengan ahli materi tidak memberikan revisi karena dari segi materi sudah sesuai dengan kurikulum.

Uji Coba Lapangan

Produk yang sudah direvisi selanjutnya dilakukan uji lapangan langsung kepada siswa kelas X di SMK Farida Adz-Dzikra dengan jumlah siswa 15 orang. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif. Pernyataan pengisian angket respon siswa.

Tabel 4 Pernyataan angket siswa

No	Pernyataan
1	Pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai bahan media pembelajaran
2	Pembelajaran interaktif dapat melatih siswa untuk berinteraksi terhadap

	komputer berupa media pembelajaran interaktif
3	Pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana pun dan kapanpun pembelajaran dilakukan
4	Pembelajaran interaktif dapat menyenangkan proses pembelajaran bagi siswa
5	Media Pembelajaran interaktif menampilkan animasi bergerak yang dapat menarik perhatian siswa
6	Media Pembelajaran interaktif memudahkan pengguna dalam menerima materi dalam bentuk apapun
7	Media pembelajaran interaktif tidak sulit dalam penyampaian atau sajian materinya
8	Media Pembelajaran interaktif memiliki tombol-tombol navigasi yang mudah digunakan dan sistematis
9	Pembelajaran interaktif dapat berguna untuk melatih siswa belajar mandiri
10	Media pembelajaran interaktif memiliki unsur timbal balik yang dapat berfungsi bagi pengguna media.

Adapun rata-rata persentase perolehan skor uji coba lapangan dari seluruh subjek uji coba lapangan adalah sebesar 82,45%, yang mana juga melebihi 70%.

Revisi Produk Akhir

Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran interaktif yang melalui beberapa tahapan yang pada akhirnya bisa dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran agama islam di SMK Farida Adz-Dzikra. Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri. Media pembelajaran interaktif agama islam memiliki dua komponen utama yaitu materi, dan evaluasi. Pada komponen materi dilengkapi dengan suara dubbing sebagai penjelasan . Didalam media pembelajaran ini juga dilakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman materi siswa.

Analisis Data

Setelah data hasil uji coba produk media pembelajaran interaktif terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh guna mengukur kelayakan produk melalui persentase penilaian yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh subjek uji coba. Analisis data hasil uji coba pengembangan ini menggunakan

analisis deskriptif. Hasil analisis data selanjutnya dicocokkan dengan kriteria validitas (kelayakan) mengacu pada tabel kriteria sebagai berikut.

Tabel 5 Kriteria Validitas

No	Kriteria	Keterangan
5	80,01%-100,00%	Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)
4	60,01%-80,00%	Layak (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	40,01%-60,00%	Cukup Layak (dapat digunakan dengan revisi)
2	20,01%-40,00%	Kurang Layak (tidak dapat digunakan)
1	00,00%-20,00%	Tidak Layak (terlarang untuk digunakan)

Berikut ini disajikan tabel hasil analisis data hasil uji coba pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif.

No	Subjek Uji Coba	Persentase Skor	Keterangan
1	Ahli Media	88%	Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)
2	Ahli Materi	86%	Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)
3	Seluruh Siswa kelas X-SMK Farida Adz-dzikra	82,45%	Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel diatas, persentase skor yang diperoleh dari ahli media 88%, ahli materi 86% dan hasil uji coba lapangan menunjukkan rata-rata persentase skor 82%. Nilai persentase skor dari semua subjek melebihi 70%. Dengan demikian, produk media

pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash cs3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan melalui Penelitian ini tergolong sangat layak tanpa revisi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Revisi Produk Akhir

Hasil analisis data dari penelitian dan pengembangan ini bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash cs3* ini sangat layak digunakan untuk bahan ajar saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X dengan materi pokok Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina tanpa perlu dilakukan revisi. Meskipun tanpa dilakukan revisi, produk ini masih diberikan saran, yaitu memperjelas materi tentang pergaulan bebas dan menghapus tombol yang tidak diperlukan. Dengan demikian, produk yang berupa bahan ajar media pembelajaran interaktif ini sudah dikembangkan adalah efektif, efisien dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan persentase skor yang diperoleh dari ahli media 88%, ahli materi 86% dan hasil uji coba lapangan menunjukkan rata-rata persentase skor 82%. Nilai persentase skor dari semua subjek melebihi 70%. Dengan demikian, produk media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash cs3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

SARAN

Dari hasil penelitian pengembangan dapat dijadikan bahan media pembelajaran dengan metode interaktif yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Fitri, A. Z. 2012. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Dan Etika Di Sekolah. Ar-Ruz Media: Djogjakarta.

3. Hamalik, 2011, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
4. Mu'min, U. A. 2017. The effect of Islamic Education Learning (PAI) and Learning Results to Student's Religious Behavior of Stisip Widyapuri Mandiri Sukabumi Student.
5. Purwanto, 2009, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka belajar.
6. Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
7. Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Afabeta.
8. Suprijono, 2010, *Cooperative Learning*, Yogyakarta. Pustaka Belajar.
9. Tolchah Dkk. 2016. Pendidikan Agama Islam. Madani: Malang.