



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI MATERI MENGHINDARI GHIBAH DAN
MELAKSANAKAN TABAYYUN KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Studi (S-1)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

**NABILLA ARISTA
NIM 21 301 010 85**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M / 1447 H**

BIODATA PENELITIAN



Nama : Nabilla Arista
NIM : 2130101085
Tempat/ Tanggal Lahir : Sungai Mengkuang/ 13 November 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Golongan Darah : B+
Alamat : Lubuk Bauk, Kec. Batipuh, Kab. Tanah Datar
Nama Orang Tua : 1. Ayah (Tomy Bezri)
2. Ibu (Ari Febianti)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Pendidikan : 1. TK SATU ATAP
2. SDN 88/II SEI. MENGKUANG
3. SMPN 1 BATIPUH
4. SMKN 1 BATIPUH
Organisasi yang Pernah di Ikuti : 1. HMJ PAI 2022
2. HMPS PAI 2023
3. DEMA UNIVERSITAS 2024
4. UKM BKM UIN MY BSK
MOTO : “Selesaikanlah apa yang telah kamu mulai”

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang
Menciptakan*

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah

Bacalah, dan Tuhan mulah yang Maha Mulia

Yang mengajarkan manusia dengan pena

*Dia mengajarkan manusia apa-apa yang tidak diketahuinya
(QS. Al-'Alaq: 1-5)*

Tak terukur nikmat-Mu Ya Allah hingga aku sampai pada tahap awal perjuanganku. Alhamdulillah, segala puja, puji dan syukur kuucapkan kepada Allah SWT yang maha tinggi, maha besar dan maha berkehendak. Tanpa kuasa-Mu Ya Allah, yang menjadikan hamba-Mu ini manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini, tak mungkin aku bisa melangkah ke tahap sejauh ini. Tak henti keningku bersujud, atas luar biasa baiknya Allah ku. Semoga gelar S.Pd ku ini bisa menjadi awal untuk meraih cita-cita ku dalam cintamu, agar bisa menjadi manusia yang bermanfaat bagi manusia lain.

Shalawat dan salam kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh ilmu pengetahuan, mengajarkan bagaimana memanusiakan manusia dan juga menjadi tauladan dalam menjalani hidup.

Segala kesempatan yang Kau tuliskan menjadi takdirku. Waktu yang sudah kujalani dalam bermacam rasa, ada senang, sedih, kecewa ataupun yang lainnya, yang kuyakini sebagai bentuk sayang-Mu kepada ku. Mengirimkan aku orang-orang yang memberikan berjuta pengalaman dan beberapanya adalah pelajaran. Dengan warna-warni kehidupan yang tertulis untukku, kau berikan salah satu warna yang indah, yaitu kesempatan untuk sampai di penghujung awal perjuanganku

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Mama dan Papa tercinta

aku persembahkan karya kecil ini untuk dua manusia yang jasanya takkan pernah mampu kubalaskan.

Pa Papang Syam☺ terima kasih ku takkan pernah berhenti pa, teringat jelas dimata dan pikiranku bagaimana papa berjuang bangun pagi berjualan sampai malam dan hanya tidur beberapa jam saja demi untuk membayar uang kuliahku, badan yang mulai tua itu tak pernah mengeluh akan semua lelahnya hari-hari itu. Selalu kuucapkan dengan linangan air mata "maaf pa, do'akan anakmu menjadi orang sukses"

Mama Rosnani ☺ terima kasih yang luar biasa banyaknya. Takkan pernah aku lupa, bagaimana perjuangan ama untuk aku selalu bertahan di negeri pendidikanku. Bagaimana tangan yang melepuh karena lama di wajan penggorengan itu, namun akhirnya hasil jerih payah dikirimkan untuk aku.

Ama dan apa melewati banyak rasa sakit. Tapi akan kupastikan, aku berjuang sekuat tenaga seperti apa yang ama dan papa lakukan untukku agar tak lagi ada rasa sakit setelah ini. Terimakasih ma pa atas segala dorongannya kepada anakmu ini.

Saat orang lain meremehkan aku, ama dan apa yang selalu memberikan kekuatan. Saat orang lain bahkan diriku sendiri sedang merasa amat bodoh karena merasa tak mampu menyelesaikan pendidikan ku tahun ini, ama dan apa yang memberikan kepercayaan bahwa aku adalah anak hebatnya ama dan apa sehingga Alhamdulillah aku bisa menyelesaikannya. Sehatlah terus ama dan apa, anak-anakmu akan memperjuangkan hari tua nan bahagia setelah sakit sakit berjuang untuk kami anakmu.

My Uncle

Teruntuk Acikku tersayang ANGGI RINANDA, S.I.KOM, yang menjadi tempat curhatku dalam keadaan apapun. Yang selalu setia menunggu kabarku disetiap proses yang ku lalui. Yang sering sekali menjadi ATM mendadakku kala sudah tak sanggup minta ke ortu. Terima kasih acik, selalu berusaha memberikan pengertian kepada ama dan apa tentang rumitnya proses perkuliahan hingga aku jarang pulang. Acik yang selalu menjadi garda terdepan saat keponakannya dalam susah. Selalu mengatakan bahwa "Ila adalah harapan keluarga" yang membuatku

terpacu untuk segera menyelesaikan pendidikan ku ini. Maafkan aku masih saja sering membuatmu mengeluh dan mengeluh. Sekalipun tak pernah terdengar oleh telingaku kata-kata kasar ataupun keluhan yang keluar dari mulutmu acik. Terimakasih sudah mau memperjuangkan keponakanmu ini,terimakasih sudah percaya terimakasih untuk segala-galanya acik.

Teruntuk uncu ku BAYU WANDIRA. Terima kasih sudah mengajarkanku banyak hal. Aku bersyukur memiliki uncu yang selalu menjadi garda terdepan keluarga ini, yang peduli pada keluarga ini, yang rela berkorban demi apapun untuk keluarga ini, terimakasih atas semua nasehat yang telah diberikan, ilmu uncu akan selalu billa ingat dan akan aku gunakan sebaill-baiknya

Dosen Terbaik

Terima kasih kepada seluruh dosen-dosen yang telah memberikan ilmu kepadaku sejak aku semester satu hingga saat ini. Terkhusus kepada ibunda Dr. Fadriati, M.Ag yang telah membimbing ku hingga mampu sampai pada tahap awal perjuangan ini. Terima kasih tetap sabar membimbing dan mengarahkan meski banyak sekali kekuranganku yang bisa membuat ibuk kesal. Terima kasih ibuk, ibuk adalah salahsatu panutan bagiku, ibuk mampu membuktikan bahwa perempuan mampu untuk bersekolah setinggi mungkin dan bahkan bisa menjadi pemimpin tanpa mengurangi kewajiban sebagai wanita terima kasih ibuk.

Terima kasih juga kepada bunda Rizki Pebrina, MA yang telah menjadi ibu dosen penguji sekaligus pembimbing akademik sedari semester 1 sampai saat ini, banyak ilmu yang dapat di peroleh dari ibuk dan bunda Susi Herawati, S.Ag., M.Pd yang telah menguji skripsi saya dan memberikan masukan, arahan serta bimbingan untuk kesempurnaan skripsi saya.

Orang-orang tersayang

Teruntuk sahabat baikku Febriyani Herliana, S.E. meskipun sudah melangkah lebih dulu, terima kasih sudah selalu memberikan dorongan, semangat dan selalu setia menjadi pendengar yang baik selama delapan tahun ini, terimakasih sudah tidak menganggap aku oranglain. serta sudah sabar dalam menghadapiku. Yang Selalu mengatakan bahwa "Gakpapa nikmati semuanya billa pasti bisa" saat aku tak percaya lagi untuk bisa. Teruntuk Nadia Monika, S.Pd yang insya Allah akan S.Pd pada gelombang wisuda berikutnya, terima kasih atas segala supportnya, tentang adu nasib yang pernah ada, jangan pernah lupa

bahwa segala lika-liku pendidikan kita hadapi bersama, sudah dimulai sejak berbarengan masuk gerbang IAIN hingga keluar lagi di gerbang UIN meski dengan langkah yang beda. Menjalani organisasi yang sama dengan posisi yang berbeda. Terimakasih sudah menjadi garda terdepan disaat aku lemah dan saat butuh bantuan. Teruntuk Febby Rizky Gemilang, S.Pd walaupun kita belum lama menjadi sahabat tapi banyak sekali pelajaran yang bisa aku ambil, terimakasih sudah menjadi teman sekaligus kakak untuk aku yang selalu merasa sendiri ini, terimakasih sudah mengajarkan aku untuk selalu kuat dan terimakasih atas semuanya. Terima kasih sudah menjadi manusia lain yang sudah seperti keluarga.

Keluarga besar PAI-C 21

Terima kasih kebersamaan selama 4 tahun kawan-kawan. Kelas yang sangat tidak kompak kini tiba masanya untuk sibuk di kesibukan masing-masing. Dulu apapun dapat diselesaikan bersama, termasuk permasalahan dengan dosen-dosen sampai membuat perjanjian, pengalaman yang luar biasa ku dapatkan banyak dari kelas ini. Terima kasih kawan-kawan yang tak bisa kusebutkan namanya satu persatu, semoga pertemuan berikutnya kita sudah dalam seragam dinas pendidik PAI.

Kakakku

Teruntuk kakaku Zeli Afrilia, S.Pd, terimakasih kak sudah mau menjadi support system terbaik selama dalam menyusun skripsi ini, terimakasih sudah percaya bahwa aku mampu melewati semua ini, terimakasih untuk semua saran, kritik, dalam pembuatan skripsi ini. Kakak yang bahkan dulu kita hanya sekedar mengenal saja tapi saat ini kita sudah sedekat ini dan bahkan sudah menjadi penasehat terbaik bagiku. Terimakasih kak atas semua ilmu yang telah diberikan selama ini.

Lembaga tersayang

Kepada himpunan mahasiswa jurusan 2022 dan HMPS 2022, DEMA UNIVERSITAS 2024, terima kasih sudah menjadi wadah untuk aku bisa mengembangkan potensi, melatih mental, memupuk keberanian. Terima kasih sudah menjadi bagian positif yang akan ku ceritakan di masa depan. Terkhusus kepada kakanda bidang Kominfo 2022 dan kakanda ayunda Polis Umum serta kakanda ayunda Diplomasi Eksternal, DEMA UNIVERSITAS 2024. Terima kasih sudah mau sama-sama belajar untuk mencapai keberhasilan proker dan agenda, juga terima kasih beribu pengalaman bersama.

Jangan takut membuat kesalahan. Kesalahan adalah bagian dari proses untuk menjadi lebih baik. Ketika kita merasa lelah tidak apa-apa istirahat tetapi jangan menyerah.

Jatuh berdiri lagi, kalah mencoba lagi, gagal bangkit lagi. Never Give Up!!! Sampai Allah berkata "sudah waktunya".

Terakhir, hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan. Skripsi tidak menakutkan. Hanya dengan sejuta pengalaman... (^_^)

Salam sayang, Nabilla Arista, S.Pd

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan sebuah skripsi dengan **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Pai dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun Kelas VII di SMP”**. Shalawat dan salam kepada Baginda Rasulullah yakni Nabi Muhammad Saw sebagai pembawa pedoman hidup yang benar yakni Al-Qur'an dan Sunnah. Skripsi ini disusun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof. Dr. Delmus Puneri Salim, S.Ag., M.A., M.Res., Ph.D. yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Mahmud Yunus Batusangkar Ibunda Silvia Susrizal, S.Pd.I., MA.
4. Ibunda Dr. Fadriati, M.Ag sebagai dosen pembimbing skripsi dengan kesabaran dan keikhlasan meluangkan waktu dan pikiran, perhatian serta memberikan arahan untuk membimbing penyusunan skripsi ini.
5. Ibunda Rizki Pebrina, MA sebagai dosen pembimbing akademik sekaligus dosen penguji dan Ibunda Susi Herawati, S.Ag., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah menyampaikan tanggapan, kritik, dan saran yang dijadikan acuan untuk perbaikan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi berdasarkan alur yang telah d lalui.
6. Bapak Dr. Abhandamra, M.Ag., Bapak Arifki Budia Warman, M.H, dan

Ibu Oka Agusyiana, S.Pd.I yang telah bersedia memvalidasi multimedia interaktif Di SMPN 1 Pariangan.

7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama dalam perkuliahan.
8. Staf administrasi UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu kelancaran dari semua keperluan penulis.
9. Kepala Sekolah SMPN 1 Paringan dan seluruh majelis guru, karyawan sekolah yang telah bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Paringan.
10. Kepada Orang tua tercinta Ayahanda Papang Syam dan Ibunda Rosnani beserta seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat dan support.
11. Kepada HMPS PAI Tahun 2022 dan 2023 DEMA Universitas tahun 2024
12. Semua pihak yang telah membantu penelitian penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat di tuliskan satu persatu
13. Terakhir kepada wanita sederhana yang memiliki impian besar dan sekarang berusia 23 tahun terimakasih kepada penulis skripsi ini diriku sendiri yaitu Nabilla Arista, terimakasih telah bertahan dan berjuang sampai saat ini. Terimakasih karena tidak memilih menyerah, skripsi ini adalah bentuk nyata bahwa penulis dapat melewati hal yang membuat penulis ragu. Sehat-sehat diri sendiri dan semoga selalu dikelilingi oleh orang-orang baik

Semoga bantuan dan pertolongan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda, *Aamiin Yarabbal' Alamin*.

Batusangkar, Agustus 2025

Penulis

Nabilla Arista

NIM. 2130101085

ABSTRAK

Nabilla Arista, NIM 2130101085, judul skripsi “**Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun Kelas VII di SMP**”, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2025.

Pokok permasalahan dari penelitian ini adalah media yang digunakan dalam pembelajaran PAI menggunakan video pembelajaran ketika materi sejarah saja, Selain video pembelajaran guru menggunakan media papan tulis. Dengan hanya menggunakan media tersebut siswa menjadi bosan dan monoton ketika proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan efektif pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMP yang materinya banyak berbentuk konsep sehingga lebih menarik disajikan dengan multimedia interaktif. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran multimedia interaktif PAI dan budi pekerti.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) tahap *analysis*, dilakukan untuk mengetahui gambaran analisis kebutuhan di lapangan, (2) tahap *design*, merancang produk serta instrumen penelitian, (3) tahap *development*, melihat validitas multimedia interaktif serta validitas instrumen penelitian, (4) tahap *implementation*, dan (5) tahap *evaluate*. Uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas multimedia interaktif pada materi materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket berupa lembar validasi, angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data untuk mengetahui hasil penelitian yaitu analisis validitas dan analisis praktikalitas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diketahui bahwa validitas multimedia interaktif dengan *Macromedia Flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun sebesar 95,6%, dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas multimedia interaktif dengan *Macromedia Flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun yang diperoleh dari angket repon guru sebesar 92,7%, dan angket respon siswa sebesar 85%, dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan multimedia interaktif dengan *Macromedia Flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas VII setelah uji validitas dan praktikalitas di SMPN 1 Pariangan.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Macromedia Flash*, PAI dan Budi Pekerti

ABSTRACT

Nabilla Arista, NIM 2130101085, thesis title "Development of Interactive Multimedia Using Macromedia Flash Application in Islamic Religious Education and Character Education Subjects on Avoiding Backbiting and Implementing Tabayun for Grade VII in Junior High School", Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus State Islamic University (UIN) Batusangkar, 2025.

The main problem of this research is the media used in Islamic Religious Education learning using learning videos when the material is history only, In addition to learning videos teachers use whiteboard media. By only using these media students become bored and monotonous during the learning process so that learning cannot run effectively in Islamic Religious Education and Character Education subjects in junior high schools whose material is mostly in the form of concepts so that it is more interesting presented with interactive multimedia. Therefore, researchers want to develop interactive multimedia for Islamic Religious Education and Character Education at SMPN 1 Pariangan. The purpose of this research is to determine the validity and practicality of the product developed, namely interactive multimedia learning media for Islamic Religious Education and Character Education.

This study employed the Research and Development (R&D) method, employing the ADDIE development model. The research and development procedure consisted of five stages: (1) analysis, conducted to obtain an overview of the needs analysis in the field; (2) design, designed to design the product and research instruments; (3) development, assessing the validity of the interactive multimedia and the research instruments; (4) implementation, and (5) evaluation. A trial was conducted to determine the practicality of the interactive multimedia for the material "Avoiding Backbiting and Implementing Tabayun" (Religious Reconciliation) in the Islamic Religious Education (PAI) and character education subjects. The instruments used in this research and development were a questionnaire in the form of a validation sheet and a teacher and student response questionnaire. The data analysis techniques used to determine the research results included validity analysis and practicality analysis.

Based on the research and development results, the validity of interactive multimedia using Macromedia Flash for the topic "Avoiding Backbiting and Carrying Out Tabayyun" was 95.6%, categorized as very valid. The practicality of interactive multimedia using Macromedia Flash for the topic "Avoiding Backbiting and Carrying Out Tabayyun" was 92.7%, obtained from the teacher response questionnaire and 85% from the student response questionnaire, categorized as very practical. Therefore, it can be concluded that interactive multimedia using Macromedia Flash for the topic "Avoiding Backbiting and Carrying Out Tabayyun" is valid and practical for use in Islamic Religious Education (PAI) and character education (character education) learning for grade VII after validity and practicality testing at SMPN 1 Pariangan.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Macromedia Flash, Islamic Religious Education and Character Education

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
G. Pentingnya Pengembangan.....	10
H. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	10
I. Definisi Operasional	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Multimedia Interaktif.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Multimedia Interaktif	14
3. Perbedaan Media dan Multimedia	16
4. Komponen Multimedia Interaktif	17
5. Kelebihan Multimedia Interaktif	19
6. Karakteristik Program Pembelajaran Multimedia Interaktif	20
7. Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	21
B. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	30
1. Pengertian Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	30

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	31
3. Tujuan Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	32
4. Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun	34
C. Penelitian Yang Relevan	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Metode Pengembangan.....	42
B. Model Pengembangan	42
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Subjek Uji Coba	46
E. Jenis Data.....	46
F. Instrumen Penelitian	46
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	54
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	54
2. Desain (<i>Design</i>)	57
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	63
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	66
5. Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	72
B. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Implikasi	83
C. Saran	84
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fungsi Toolbar Pada <i>Macromedia Flash</i>	26
Tabel 3. 1 Aspek Uji Validasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Interaktif.....	48
Tabel 3. 2 Aspek Angket Penilaian Guru dan Siswa	49
Tabel 3. 3 Aspek Penilaian Angket Respon Guru.....	50
Tabel 3. 4 Aspek Penilaian Angket Respon Siswa	50
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Media Pembelajaran.....	52
Tabel 3. 6 Kriteria Praktikalitas Media Pembelajaran	52
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran (CP)	58
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Instrumen Multimedia Interaktif	64
Tabel 4. 3 Validasi Multimedia Interaktif.....	65
Tabel 4. 4 Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Oleh Guru.....	67
Tabel 4. 5 Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Oleh Siswa	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	26
Gambar 2. 2 Menu Yang Ada di Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	26
Gambar 2. 3 Gambar <i>Frame</i> Yang Ada di Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	28
Gambar 2. 4 <i>Action</i> Yang Ada di Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	28
Gambar 2. 5 <i>Color</i> Yang Ada di Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	28
Gambar 2. 7 Properti Yang Ada di Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	29
Gambar 2. 7 <i>Library</i> Yang Ada di Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	29
Gambar 2. 8 Tampilan Dokumen Yang Ada di Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	30
Gambar 4. 1 Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	59
Gambar 4. 2 Tampilan Awal	60
Gambar 4. 3 Tampilan Star	60
Gambar 4. 4 Menu.....	61
Gambar 4. 5 Tujuan.....	61
Gambar 4. 6 Materi	61
Gambar 4. 7 <i>Quiz</i>	62
Gambar 4. 8 Video	62
Gambar 4. 9 Petunjuk.....	62
Gambar 4. 10 Profil.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap sektor pendidikan. Selain itu, pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan peningkatan kemampuan guru dan juga memperbarui kurikulum agar selaras dengan perubahan zaman. Teknologi mampu mendukung pendidikan dalam mencapai berbagai tujuan dan sasaran, sehingga proses belajar menjadi lebih berarti dan berkesan bagi para siswa (Susilo, 2020). Tidak hanya pemerintah, para guru juga perlu berinovasi dalam metode pengajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi siswa. Pengetahuan guru tentang teknologi pendidikan dan cara penggunaannya secara bijak berperan penting dalam visi pendidikan. Selain itu, teknologi dapat mendukung pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, serta kemampuan berpikir kritis siswa, dan mengharuskan pendidikan untuk lebih dari sekadar fasilitas fisik, melainkan juga mempengaruhi paradigma serta budaya pendidikan (Hanafiah & Rukiyanto, 2023).

Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan melalui penggunaan alat bantu belajar di ruang kelas agar proses belajar menjadi lebih dinamis. Seorang pengajar juga seharusnya menciptakan inovasi dalam menyediakan berbagai jenis media pembelajaran (Susilo, 2020). Oleh karena itu, diharapkan para guru dapat merancang alat bantu belajar yang akan digunakan di kelas agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan.

Media adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media pendidikan sangat krusial dalam proses belajar mengajar, termasuk di tingkat SMP. Siswa SMP berada dalam fase transisi yang memerlukan guru untuk menemukan berbagai metode agar siswa dapat tetap fokus saat belajar

(Wahyugi & Fatmariza, 2021). Namun, tantangan yang sering muncul adalah ketidakmampuan sejumlah guru dalam menyediakan media pendidikan yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki media pendidikan sebagai alat pendukung bagi pengajar dalam kegiatan belajar. Guru pun memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan media pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran yang menghibur adalah proses pembelajaran yang dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan dan berkesan untuk menarik perhatian siswa dan mencegah mereka bosan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan mencegah mereka bosan (Negeri & Halmahera, 2023)

Menggabungkan pendidikan dan hiburan adalah salah satu konsep baru dalam dunia pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang memasukkan elemen hiburan membuat proses belajar lebih mudah. Di kelas, khususnya di kelas VII SMP 1 Pariangan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kesulitan ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk pembelajaran yang monoton, pandangan negatif (rasa takut) terhadap materi, dan ketidakpahaman siswa tentang materi.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, pengajar harus mampu memilih jenis media pendidikan yang tepat saat mengajar. Menurut Ananda & Amiruddin (dalam Halimatus S., Zulhendri., & Fadriati: 2022) bahwa pendidik dituntut untuk pandai dalam menggunakan smartphone, laptop, komputer, dan alat lainnya sebagai media perantara dalam pelaksanaan pembelajaran dan pendidik juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran (Putri et al., 2023). Berdasarkan Azhar dalam buku yang dirujuk (Pagarra H & Syawaludin, 2022) terdapat berbagai macam jenis media pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar, seperti media cetak yang mencakup buku, jurnal, dan gambar, media audio yang meliputi pemutar kaset dan radio, serta media audio visual seperti film dan video, dan

multimedia yang memanfaatkan berbagai peralatan tambahan dalam kegiatan belajar.

Multimedia adalah gabungan dari beberapa jenis file, termasuk teks, gambar, suara, dan video, yang berfungsi menyampaikan informasi kepada audiens. Terdapat dua kategori multimedia, yaitu multimedia interaktif dan multimedia linear. Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang dapat dikendalikan oleh pengguna untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya. Selain itu, pengguna memiliki kebebasan lebih dalam menggunakan dan mengatur multimedia tersebut (Darmawan et al., 2017)

Jadi dapat disimpulkan perbedaan dari multimedia pembelajaran dan media pembelajaran adalah dilihat dari lingkup penggunaannya. Multimedia pembelajaran adalah perpaduan dari berbagai media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dalam multimedia pembelajaran terdapat banyak aplikasi yang digunakan salah satunya adalah macromedia flash.

Multimedia interaktif ini juga dapat digunakan untuk memperjelas proses pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta menyediakan lingkungan belajar yang beragam dan adaptif. Siswa juga dapat mengontrol multimedia interaktif berdasarkan apa yang diinginkannya. Dengan menggabungkan beberapa komponen unsur media (teks, grafik, audio, video/animasi) dan menggunakan komputer/laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui gambar. Dengan animasi, suara dan ilustrasi yang menarik maka dapat menciptakan pembelajaran efektif sesuai dengan keinginan (Anggraeni dkk., 2021). Multimedia interaktif ini berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, keberadaan multimedia interaktif juga dapat mendorong interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Hakim & Pebrina, 2023)

Menurut Pandu (2018) mengatakan bahwa macromedia flash merupakan suatu program aplikasi yang dirancang untuk animasi web atau media pembelajaran lainnya yang sifatnya memberikan informasi untuk dipahami oleh pengguna, dalam perkembangannya macromedia flash sudah banyak diminati dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai penyempurna pembelajaran di kelas. Karena memiliki fungsi yang mampu menampilkan grafik bergerak, animasi-animasi yang menarik, dan simulasi dalam sistematis. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, memotivasi peserta didik serta memperbesar perhatian peserta didik (Pandu, 2018).

Dikutip dari (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025), terdapat 57 unit sekolah menengah pertama (SMP) yang tersebar di 14 kecamatan di wilayah Tanah Datar. Salah satu SMP Negeri di daerah Tanah Datar adalah UPT SMPN 1 Pariangan, yang berlokasi di Kecamatan Pariangan, Nagari Sawah Tengah. Sekolah ini cukup populer di kalangan siswa karena lokasinya yang strategis. Di UPT SMPN 1 Pariangan, tersedia banyak mata pelajaran, termasuk PAI dan Budi Pekerti.

Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dirancang untuk membantu siswa mengenali, memahami, merasakan, dan meyakini ajaran Islam. Selain itu, fokus pembelajaran ini adalah membangun hubungan sosial yang baik dan kerukunan antar umat beragama agar tercipta persatuan dan kesatuan bangsa (Arlingga, 2021). Tujuan dari pembelajaran agama Islam ini adalah membentuk karakter muslim yang sejati; proses pendidikan ini bertujuan menjadikan siswa sebagai individu yang mampu memahami ajaran Islam yang benar dan ajaran yang disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW (Landaburu, 2016).

Pembelajaran PAI di sekolah tidak jarang disampaikan oleh guru melalui komunikasi yang bersifat verbal. Kondisi tersebut, pada akhirnya menimbulkan permasalahan terhadap peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Ditinjau dari aspek perkembangan peserta didik, pada tahapan usia sekolah menengah (7-13 tahun) adalah usia dimana peserta

didik telah mencapai tahap operasional kongkrit, tahap dimana peserta didik dapat memahami sesuatu yang bersifat nyata. Berdasarkan hal ini, maka pembelajaran PAI juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran dapat diserap secara maksimal (Nurlina, 2023).

Pembelajaran yang hanya dilakukan secara verbal terkadang sulit dipahami peserta didik, sehingga untuk menyampaikannya membutuhkan media yang sesuai, baik dari segi materi maupun karakteristik peserta didik. Pembelajaran PAI dan budi pekerti bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi peserta didik yang tidak terpaku kepada aspek kognitif semata, namun mencakup aspek afektif maupun psikomotorik (Suliswanto, 2021). Melihat tujuan pendidikan tersebut, maka pembelajaran PAI dan budi pekerti harus dapat melibatkan berbagai pengalaman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut pandangan psikologi belajar dijelaskan bahwa semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar, maka semakin mudah peserta didik tersebut mencapai tujuan pembelajaran (B. A. Pribadi, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi antara peserta didik dengan guru, memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar. Interaksi tersebut akan menjadi efektif apabila dibantu media yang tepat dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara, dalam menyampaikan pesan pembelajaran, yang membuat peserta didik menjadi mudah dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun pengalaman belajar.

Dalam wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengungkapkan rasa kebosanan selama proses pembelajaran yang monoton. Banyak di antara mereka yang bahkan meninggalkan kelas pada saat pelajaran berlangsung karena merasa jenuh. Selain itu, ada beberapa siswa yang terlihat mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru PAI dan Budi Pekerti pada tanggal 01 November 2024, diketahui bahwa dalam pengajaran, guru biasanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang menampilkan

cerita pendek, namun penggunaan media ini hanya terbatas pada bab sejarah. Guru lebih sering menggunakan papan tulis ketika mengajar di kelas. Selain itu, seorang guru pendidikan agama juga menyatakan bahwa saat menggunakan papan tulis, terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dan tidak aktif selama belajar. Oleh karena itu, ketika peneliti menawarkan penggunaan multimedia interaktif melalui aplikasi Macromedia flash, hal tersebut dianggap menarik dan relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

Uraian di atas mengisyaratkan bahwa penggunaan berbagai literatur media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seriiing dengan hal tersebut, dalam praktiknya penggunaan variasi media pembelajaran dirasakan masih kurang maksimal di beberapa sekolah. Hasil observasi lapangan, dapat diidentifikasi bahwa terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Pariangan masalah tersebut antara lain adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku bahan ajar dan dan penggunaan video yang hanya pada materi sejarah saja, dan itu hanya di lihat saja oleh peserta didik sehingga peserta didik merasa bosan. Selain itu dilihat pada karakteristik materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun tidak hanya berfokus pada konsep saja tetapi perlu contoh-contoh kongkrit yang perlu di jelaskan berupa video dan teks.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat mendukung keinginan dan motivasi belajar siswa. Multimedia interaktif memiliki fitur yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat terjadi jika multimedia tersebut dimanfaatkan dengan baik, karena multimedia interaktif menyediakan materi pelajaran dan video pembelajaran. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dapat mengoptimalkan pengalaman belajar (Fitriya et al., 2024)

Mengingat hal tersebut, perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti tertarik untuk menyelidiki apakah aplikasi Macromedia flash dapat memperbaiki pemahaman peserta didik mengenai materi tentang menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Peneliti juga

ingin mengetahui apakah penggunaan aplikasi Macromedia flash dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Di samping itu, peneliti berharap penggunaan Macromedia flash dapat menambah atau mengubah cara siswa memahami materi.

Sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman baru, guna mendukung kelancaran proses belajar yang dilakukan oleh guru dan untuk meningkatkan motivasi serta antusiasme belajar siswa, keterlibatan juga menjadi perhatian dari peserta didik lainnya demi memicu semangat siswa di sekitarnya. Ketika kondisi kelas menunjukkan bahwa siswa tidak aktif meskipun media pembelajaran telah digunakan oleh guru, hal tersebut tidak berhasil mendorong siswa untuk berinteraksi. Oleh karena itu, peneliti berupaya memahami cara membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Macromedia flash.

Banyak aplikasi tersedia untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif, namun peneliti memilih Macromedia flash sebagai alat untuk pembuatan media tersebut. Keputusan ini diambil karena Macromedia flash adalah aplikasi yang mudah digunakan dan membantu guru dalam merancang multimedia interaktif, serta memiliki kinerja yang ideal untuk laptop. Keistimewaan Macromedia flash juga nampak melalui sejumlah fitur yang bermanfaat dan unik, memfasilitasi proses pengeditan demi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif (Santi et al., 2023)

Penggunaan Macromedia ini untuk pengembangan multimedia interaktif tersebut dirancang untuk mendukung siswa meningkatkan prestasi belajar mereka pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, terutama psikomotor dan kognitif. Terlebih lagi, dapat pula mendukung guru dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, efisien, dan menarik (Mananda, 2017).

Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi Macromedia flash dengan mengambil judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia flash pada**

Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun Kelas VII di SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, maka dapat didefinisikan masalah sebagai berikut :

1. SMPN 1 Pariangan belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran PAI dan budi pekerti yang valid dan praktis
2. Rendahnya minat siswa pada proses pembelajaran
3. Kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Dari pemahaman tentang masalah yang telah dikenali, penelitian ini memerlukan batasan agar analisis dapat dilakukan dengan lebih fokus. Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Validitas multimedia interaktif aplikasi *Macromedia flash* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dengan pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII SMPN 1 Pariangan.
2. Praktikalitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia flash* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII SMPN 1 Pariangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan sejumlah permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia flash* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII SMPN 1 Pariangan.
2. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia flash*, pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII di SMPN 1 Pariangan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pengajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariangan. Beberapa target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:.

1. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia flash*, pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII SMPN 1 Pariangan.
2. Untuk mengetahui praktikalitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia flash* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII di SMPN 1 Pariangan.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif adalah dihasilkannya media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang memberikan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif di kembangkan menggunakan aplikasi *Macromedia flash* yang dapat membuat multimedia pembelajaran menarik dan dinamis.
2. File multimedia interaktif akan diberikan oleh guru kepada siswa
3. Untuk membuka file multimedia interaktif di android dengan download aplikasi SWF Player Free sedangkan untuk PC dengan download Adobe Flash Player 32
4. Pada bagian awal multimedia interaktif ada loading untuk bisa masuk ke cover.
5. Multimedia interaktif berisi materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun beserta CP dan TP pembelajaran.
6. Multimedia interaktif digunakan dalam bentuk adanya video animasi yang terkait dengan materi
7. Multimedia interaktif pada bagian menu siswa terdapat perintah-perintah interaktif untuk siswa

8. Multimedia interaktif terdapat menu guru yang berisi materi penuh untuk guru dapat menjelaskan secara lengkap kepada siswa
9. Multimedia interaktif memiliki quiz yang langsung menunjukkan skor nilai siswa
10. Multimedia interaktif dilengkapi dengan panduan penggunaannya.
11. Multimedia interaktif dilengkapi materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun.
12. Multimedia interaktif dilengkapi musik, gambar, *background*, dan video pada bagian aplikasi beserta animasi
13. Di dalam multimedia interaktif terdapat tools yang berguna untuk mengendalikan multimedia ini
14. Multimedia interaktif dapat digunakan oleh siswa secara mandiri dan offline setelah di download.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam PAI dan Budi Pekerti memberikan kemudahan bagi pengajar untuk mengatasi isu-isu yang telah disebutkan sebelumnya. Ini bertujuan agar siswa dapat lebih aktif serta menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga tercipta pengalaman pembelajaran yang ideal, dan tujuan pengajaran dapat dengan mudah dicapai.

Karena pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, hal ini menghadirkan tantangan baru bagi para pendidik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan mampu menciptakan dan menghasilkan materi pendidikan yang inovatif dan mampu menarik perhatian siswa. Media yang disediakan tentunya diharapkan mampu menyajikan materi pendidikan secara efektif dan menarik.

H. Manfaat dan Luaran Penelitian

Berdasarkan pentingnya pengembangan yang telah disebutkan, berikut adalah berbagai manfaat dan hasil yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Manfaat penelitian
 - a. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini memberikan hal baru bagi kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang PAI dan Budi Pekerti, yang bermanfaat dan memacu semangat siswa untuk meraih hasil yang sebaik-baiknya dalam hal efektivitas, kognitif, dan psikomotorik.

b. Kegunaan praktis

1) Bagi peneliti

Pengalaman, Pemahaman, dan perspektif semuanya dapat ditingkatkan melalui penelitian ini, yang juga memungkinkan peneliti untuk menerapkan teori yang telah diajarkan untuk menghasilkan produk dalam media pendidikan yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Bagi Guru PAI dan Budi Pekerti

Materi pembelajaran dalam format multimedia interaktif dapat menjadi inovasi baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pengajaran PAI dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui media pendidikan yang menarik dan memudahkan pemahaman tujuan serta metodenya.

2. Luaran Penelitian

- a. Dijadikan karya ilmiah (skripsi) untuk mengembangkan kompetensi
- b. Dipublikasikan dalam jurnal nasional
- c. Menambah koleksi referensi di perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
- d. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi PAI (PAI) di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

I. Definisi Operasional

Untuk mencegah adanya perbedaan argumen dalam penelitian ini, diperlukan definisi operasional, berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini.

1. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah sebuah tampilan dari multimedia yang telah dirancang agar tampilannya tersebut bisa memenuhi fungsinya yaitu dapat menginformasikan suatu pesan dan mempunyai interaksi ke para penggunanya. Tampilan dari multimedia juga suatu gabungan dari berbagai media seperti audio dan juga visual yang terdiri dari gambar, video, grafis, teks, foto, audio dan juga animasi yang sudah terintegrasi dan sudah di kemas menjadi sebuah file digital atau biasa disebut dengan komputerisasi (Darmawan et al., 2017).

2. Aplikasi *Macromedia flash*

Macromedia flash merupakan salah satu perangkat lunak yang sangat populer untuk mengedit media pembelajaran, sehingga banyak orang yang tertarik menggunakannya. Selain mampu menghasilkan media pembelajaran berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan, perangkat lunak ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang membuat proses pengeditan semakin mudah dan menyenangkan. sering digunakan oleh para kreator konten di YouTube. Salah satu alasan popularitas *Macromedia flash* adalah penggunaan dan penyimpanannya yang relatif ringan.

Perangkat lunak ini berbasis pada grafis vektor, sehingga proses aksesnya lebih cepat dan tampak halus pada berbagai resolusi layar. *Macromedia flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi secara langsung. Selain itu, perangkat ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan film kartun dan aplikasi web interaktif, dan multimedia interaktif sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dikembangkan (Fero, 2011).

3. PAI dan Budi Pekerti

Salah satu program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan spiritualitas dan akhlak siswa adalah PAI dan Budi Pekerti. Jenis pembelajaran ini sangat penting bagi sistem pendidikan nasional dan merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua siswa.

PAI dan Budi Pekerti bertujuan mempersiapkan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang mampu memahami dan menerapkan ajaran agama Islam. Nilai-nilai yang diajarkan tetap berpegang pada perilaku, peran, dan relasi yang tepat untuk menghubungkan individu dengan otoritas formal dan sanksi hukum demi memenuhi kebutuhan dasar (Firmansyah, 2019).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Multimedia Interaktif

1. Media Pembelajaran

Menurut Sardiman dan rekan-rekannya, media berasal dari bahasa Latin yang secara bahasa dipahami sebagai pengantar atau perantara. Menurut asas-asas pendidikan, media pendidikan berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam proses perolehan materi sehingga pengajaran dapat berjalan lancar. (Hasan et al., 2021). Winkel menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana non-manusia yang disediakan oleh guru untuk berkontribusi dalam proses didaktik guna mencapai sasaran pembelajaran (Kristanto, 2016).

Media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata "medium". Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi "medium" berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. "Medium" dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan atau komunikan (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Media pengajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan baik di ruang kelas maupun di luar kelas. Media juga merupakan elemen dari sumber pembelajaran yang mencakup instruksi dan dapat mendorong siswa untuk belajar (Diahratri, 2022). Media pembelajaran bisa menjadi alat bantu untuk mengajar, alat peraga, serta sumber belajar. Di sisi lain, media juga dapat berupa papan tulis, buku, dan hal-hal lain yang bersifat abstrak seperti suara guru dan sebagainya (Ramli, 2012).

Media Pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada murid, sehingga murid dapat memahami dan menguasai konsep tersebut dengan

mudah. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pendidikan merupakan sebuah komponen sebagai sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang seseorang untuk belajar, media pendidikan juga merupakan sebuah bentuk komunikasi, baik media cetak maupun audiovisual dan peralatannya (Hutauruk et al., 2022)

Berdasarkan beberapa pandangan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru sebagai penghubung dalam proses edukasi untuk menyampaikan materi agar siswa dapat menyerap informasi dengan baik dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Diantara jenis-jenis media pembelajaran yang ada, salah satunya adalah media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan multimedia interaktif.

2. Multimedia Interaktif

Menurut Hofstetter (2001), Multimedia mengacu pada penggunaan komputer untuk menganalisis dan mengintegrasikan teks, audio, gambar, animasi, dan video menggunakan perangkat keras dan konektivitas sehingga pengguna dapat menavigasi, berinteraksi, berkomunikasi, dan terlibat. Dalam konteks ini, multimedia sering digunakan dalam pendidikan. (Robin, 2021). Warsita (2008) menjelaskan bahwa interaktif merujuk pada komunikasi dua arah yang berlangsung antara dua entitas, yang mencakup hubungan timbal balik atau interaksi.

Nopriyanti (2015) menyatakan bahwa multimedia interaktif terdiri dari berbagai media, seperti teks, audio, video, dan animasi, yang memiliki sifat interaktif dan digunakan untuk menyampaikan informasi. Daryanto (2013) menambahkan bahwa multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, memberikan mereka kemampuan untuk memilih langkah selanjutnya yang diinginkan (Ahmad, 2021).

Multimedia interaktif berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang menyatukan berbagai elemen, seperti gambar, teks, video, dan audio dalam satu kesatuan untuk mencapai proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut (Diyana et al., 2020)

Berdasarkan definisi-definisi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi dari beberapa komponen yang meliputi audio, teks, video, dan animasi, serta digunakan untuk komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

Menurut Leshin, Pollock & Regiluth dalam Husniyatu Salamah Zainiyati mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu : (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field-trip); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku alat bantu kerja, chart (bagan), grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio visual (video, film, program slide-tipe, televisi); (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan sistem komputer, interactive video, hypertext). Menurut Azhar Arsyad chart (bagan) terbagi atas: bagan organisasi, chart klasifikasi, bagan arus (flowchart), dan table (Aulia et al., 2020)

Menurut (Wijoyo, dkk 2020) berdasarkan penerapannya, multimedia terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

- a. Multimedia interaktif, yang merupakan bentuk multimedia yang memungkinkan interaksi antara media dan pengguna, dengan dukungan teknologi komputer dan peralatannya.
- b. Multimedia hiperaktif, yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait dan dapat diatur oleh pengguna melalui tautan berbasis web.
- c. Multimedia linear atau *sequential* yaitu sebuah multimedia yang dapat dilihat pada seluruh jenis film, tutorial video dan penyajiannya harus berurutan seperti *Microsoft Power Point*

- d. Multimedia presentasi yaitu alat bantu yang digunakan saat pembelajaran di kelas, namun memanfaatkan peran guru
- e. Multimedia pembelajaran mandiri yaitu *software* pembelajaran yang digunakan secara mandiri oleh siswa tanpa bantuan dari guru
- f. Multimedia kits yaitu berisi kumpulan bahan ajar yang melibatkan beberapa jenis media dengan menggunakan topic sekitarnya. Misalnya *slide*
- g. *Hypermedia* yaitu dokumen yang disusun secara berurut yang terdiri dari teks, audio, dan informasi visual yang disimpan dalam komputer.

Menurut (Candra, 2019) sesuai perkembangannya, multimedia terbagi menjadi dua jenis yaitu:

- a. Multimedia linear yaitu sebuah multimedia yang berjalan lurus. Yaitu multimedia dijalankan tanpa adanya control dari pengguna, seperti tv, *e-book*, film, music, dan lainnya.
- b. Multimedia interaktif yaitu sebuah multimedia interaksi. Artinya multimedia berjalan karena adanya interaksi antara pengguna dan media melalui bantuan komputer dan perangkatnya.

3. Perbedaan Media dan Multimedia

Menurut sardiman dkk (2009) pada jurnal Suhairiani, Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan siswa dalam belajar. Sedangkan Multimedia merupakan gabungan dari berbagai bentuk media seperti teks, gambar, suara, animasi dan video yang digunakan secara terpadu untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran secara interaktif (Suhairiani et al., 2018).

Menurut Heinich Dkk (2002) dalam jurnal hamid, Media adalah saluran komunikasi. Dalam pendidikan, media adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Multimedia adalah perpaduan berbagai bentuk media (teks, grafik, audio, video, dan animasi) yang disampaikan menggunakan teknologi digital atau

komputer untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Hamid et al., 2020).

4. Komponen Multimedia Interaktif

Menurut Kuswandi dan Akbar Multimedia interaktif mempunyai lima komponen yaitu sebagai berikut:

a. Teks

Teks adalah kumpulan dari kalimat yang berfungsi untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang dapat dipahami oleh pembaca dengan mudah dan cepat

b. Gambar

Gambar merupakan bentuk data visual yang berfungsi untuk membuat tampilan media pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Suara

Suara adalah gelombang yang dihasilkan ketika objek bergetar di udara. Getaran dari objek tersebut menyebabkan molekul-molekul dalam udara berdekatan dan menyebar, yang berujung pada bunyi saat mencapai telinga manusia.

d. Animasi

Animasi adalah sekumpulan gambar yang bergerak secara berurutan, biasanya disertai dengan teks penjelas dan alur cerita untuk menyajikan suatu proses tertentu (Diyana et al., 2020)

Secara garis besar elemen multimedia dapat digolongkan menjadi dua, yakni elemen multimedia yang tidak berbasis waktu (diskret) dan multimedia yang berbasis waktu (kontinyu) (Surjono, 2017).

a. Elemen teks

Teks adalah elemen multimedia yang paling dasar. Teks terdiri atas gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan/informasi. Pilihan kata yang tepat akan memudahkan menyampaikan pesan kepada pengguna. Pemanfaatan teks dalam sajian multimedia sangat banyak. Bahkan bisa dikatakan bahwa hampir setiap produk multimedia pasti mengandung elemen teks. Teks sering

digunakan untuk menyajikan isi, penjelasan, menu, label, caption, dan lain-lain.

b. Elemen gambar

Gambar adalah images dua dimensi yang dapat dimanipulasi oleh komputer misalnya berupa foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain. Gambar bermanfaat untuk visualisasikan konsep verbal atau abstrak. Gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi verbal.

c. Elemen suara

Suara adalah gelombang yang dibangkitkan oleh benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul udara merapat dan merenggang menyebar ke segala arah dan ketika sampai di telinga maka akan terdengar suara itu. Suara bisa berupa suara manusia (narasi), suara binatang atau benda lain, musik, efek suara. Suara digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar.

d. Elemen animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu. Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Animasi merupakan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Animasi bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat pula mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.

e. Elemen video

Video merupakan rekaman kejadian/peristiwa atau proses yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara. Isi video lebih realistis dibanding animasi. Video membutuhkan tempat penyimpanan yang besar. Video digital kini menjadi komponen multimedia yang populer karena mudah diolah oleh komputer. Video digital membutuhkan persyaratan perangkat keras komputer yang tinggi dalam hal prosesor dan memory serta periperal pendukung.

5. Kelebihan Multimedia Interaktif

Menurut Pribadi, manfaat penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah (D. B. A. Pribadi, 2017) :

- a. Meningkatkan memori dan kemampuan mengingat dengan memperbaiki proses belajar
- b. Mempermudah proses belajar untuk siswa dengan berbagai gaya belajar.
- c. Membantu siswa dalam memperoleh keterampilan yang diperlukan.
- d. Menyediakan tingkat realisme yang tinggi dalam penyampaian informasi serta pengetahuan.
- e. Siswa akan memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- f. Bersifat interaktif.
- g. Sumber ini dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar, baik secara individu maupun kelompok.
- h. Materi atau konten pelajaran yang disajikan akan selalu konsisten.
- i. Pengguna diberikan kebebasan untuk mengatur cara proses pembelajaran berlangsung.

Kelebihan multimedia interaktif menurut (Triana et al., 2021) yang digunakan sebagai media pada kegiatan pembelajaran bisa memudahkan proses menyampaikan bahan ajar dan materi yang disampaikan akan lebih tajam. Dapat melakukan pembelajaran ketika tidak dapat dilakukan secara tatap muka secara langsung antara peserta didik dan guru, maka dapat menggunakan multimedia interaktif secara online. Kelebihan dari

penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Lebih interaktif dan inovatifnya sistem pembelajaran. dalam mencari terobosan pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat.
- b. Mampu menggabungkannya antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- c. tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi peserta didik yang terpacu dan meningkat.
- d. Materi mampu divisualisasikan dengan baik dimana selama ini sulit diterangkan jika penjelasan hanya dengan metode ceramah atau menggunakan alat peraga konvensional.
- e. Melatih peserta didik agar dalam mendapatkan suatu ilmu pembelajaran dapat lebih mandiri

Di samping itu, Suryani menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki keuntungan, yakni memadukan berbagai elemen seperti gambar, teks, video, audio, dan grafik yang mampu menarik perhatian siswa. Keterlibatan siswa akan meningkat, memberi mereka kesempatan untuk lebih mendalami materi. Hal ini lebih mudah dan cocok dengan kondisi siswa serta dapat mensimulasikan objek yang tidak dapat ditampilkan di dalam kelas (Diyana et al., 2020).

6. Karakteristik Program Pembelajaran Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif bisa dianggap efektif jika memenuhi ciri-ciri tertentu. Sanjaya menyebutkan ciri-ciri multimedia interaktif dalam pengajaran yaitu:

- a. Sederhana, yang berarti program dibuat agar dapat digunakan oleh siapa pun tanpa perlu mempelajari komputer terlebih dahulu.
- b. Lengkap, yang menunjukkan bahwa multimedia yang dibuat mengandung materi pelajaran yang cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memperoleh pengetahuan.

- c. Komunikatif, yang mengartikan bahwa bahasa yang digunakan harus mampu menarik pengguna untuk beraksi.
- d. Belajar secara mandiri, multimedia interaktif dirancang agar dapat digunakan sendiri tanpa bantuan orang lain, termasuk guru, sehingga presentasi menjadi lengkap.
- e. Pembelajaran bertahap, yang menuntut pengaturan materi dari konsep yang sederhana hingga yang lebih rumit.
- f. Kesatuan multimedia, penggabungan berbagai jenis media seperti audio, video, gambar, film, dan lainnya harus harmonis serta seimbang tanpa mengesampingkan aspek artistik dan estetik.
- g. Kontinuitas, media harus mampu mendorong siswa untuk terus belajar, membangkitkan ketertarikan untuk belajar lebih dalam, dan siswa harus merasa bahwa mereka telah memperoleh pengetahuan setelah menyelesaikan program.

7. Aplikasi Macromedia Flash

a. Pengertian aplikasi Macromedia flash

Perusahaan Macromedia Corp. menciptakan Flash 8 sebelum kemudian dikembangkan oleh Adobe dan berganti nama menjadi Adobe Flash. Flash sudah memiliki fitur Action Script, yang pertama kali diperkenalkan di Flash 5. Sebelum tahun 2005, versi terakhir Flash yang diterbitkan Macromedia disebut *Macromedia flash*. *Macromedia flash* 8 merupakan perbaikan dari versi sebelumnya (Flash 5, Flash 6/MX Professional 2004).

Macromedia flash, yang juga dikenal sebagai Adobe Flash, adalah software yang dikembangkan oleh Adobe untuk menghasilkan animasi dua dimensi dan berbagai tujuan lainnya. Selain itu, guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai alat dalam proses pembelajaran. Banyak fitur terbaru dalam *Macromedia flash* yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran, dan aplikasi ini dapat digunakan dengan sangat baik. Aplikasi ini tidak hanya fokus

pada animasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang interaktif dan berbasis multimedia (Anwar & Nana, 2020).

Dalam jurnal yang dikutip (Adolph, 2023) dinyatakan bahwa *Macromedia flash* adalah perangkat lunak yang dapat menambahkan elemen dinamis ke dalam sebuah situs web atau untuk menghasilkan film animasi serta menciptakan media pembelajaran. Perangkat lunak ini juga berguna untuk desain, publikasi, dan membuat presentasi.

Menurut Anggi (2017) *Macromedia flash* merupakan aplikasi yang dapat menampilkan konten audio visual yang meliputi gambar, teks, animasi, dan efek lainnya secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa pun dapat lebih memahami materi yang dijelaskan guru.

Adobe Flash, yang sering dikenal sebagai *Macromedia flash*, adalah salah satu program komputer yang merupakan produk Adobe Systems. *Macromedia flash* digunakan untuk membuat menu interaktif, animasi, dan presentasi. (Santi et al., 2023). Aplikasi *Macromedia flash* jelas sudah banyak digunakan oleh guru-guru, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa beserta nilai hasil belajar siswa juga meningkat setelah menggunakan aplikasi ini (Mananda, 2017). Aplikasi *Macromedia flash* ini banyak digunakan oleh karangan guru-guru di sekolah-sekolah karena hasil dari *Macromedia flash* ini sangat menarik dan sesuai dengan minat peserta didik (Sahala & Mursyid, 2023). Menurut Hari dan Yuli (2013) Menjelaskan bahwa para pengajar bisa menggunakan *Macromedia flash* sebagai alat bantu dalam proses pengajaran dengan menciptakan media seperti permainan, kartun, gambar, dan animasi. Ciri ciri dari animasi ini termasuk suara, gerakan, warna, dan desain yang menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Macromedia Flash*

Diungkapkan oleh ashyar (2011) diantara keunggulan dari aplikasi *macromedia flash* adalah dapat membuat logo, form, presentasi, game, kuis interaktif, simulasi dan visualisasi, animasi

bergerak, perubahan bentuk dan warna, animasi masking, dan animasi mengikuti jalur, serta dapat dikonversi dan dipublikasikan dalam beberapa file. (Aini, 2018).

Macromedia flash sering kali digunakan oleh animator karna Macromedia flash memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh perangkat lunak lainnya, yaitu fitur actionscript 2.0. *action script* memiliki fungsi yang memberikan koneksi terhadap objek gambar animasi, navigasi dan perintah lainnya (Putri Qonita et al., 2022)

Menurut Mayub (2004), *Macromedia flash* memiliki banyak fitur. Beberapa contoh *Macromedia flash* antara lain:

- 1) Animasi gambar yang konsisten dan lancar, bahkan pada monitor yang digunakan
- 2) Gambar terjaga kualitasnya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknologi grafik vektor pada *Macromedia flash*, yang dalam gambar menampilkan ukuran dan warna bebas pengguna dan menyesuakannya.
- 3) Mampu membuat situs web interaktif. Karena pengguna bebas menggunakan mouse atau keyboard yang dapat digunakan untuk memanipulasi objek dan membuat formulir
- 4) Mampu membuat animasi grafis realistis yang dapat dibuat dan diunggah ke situs web dengan cepat
- 5) Mampu membuat multimedia interaktif
- 6) Mampu menangani banyak frame dan berurutan sehingga tidak sulit dibuat
- 7) Karena alat yang digunakan sama, Mudah dipecah dengan *Macromedia flash* lainnya, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Author*.
- 8) Jangkauan pemanfaatannya luas, digunakan untuk membuat film pendek, iklan, presentasi, kartun, iklan, dan lainnya

Berdasarkan dari jurnal (Al-Muqtafa & Muhammada, 2019) menjelaskan beberapa kekurangan dari *Macromedia flash* diantaranya adalah:

- 1) Waktu belajarnya lama apalagi yang belum pernah menggunakan *software*, desain grafis sebelumnya.
- 2) Grafisnya kurang lengkap
- 3) Proses masuknya lambat
- 4) Antarmukanya kurang ramah pengguna
- 5) Tidak cukup sederhana
- 6) Perlu banyak referensi tutorial
- 7) Kurang mendalam dalam hal 3D; pembuatan animasi tiga dimensi cukup menantang

Meskipun memiliki keunggulan dalam kemudahan pemahaman dan penerapan bagi pemula serta fitur yang komprehensif, *Macromedia flash* tetap memiliki beberapa kelemahan, seperti masih ada beberapa pengaturan yang rumit dalam kondisi tertentu, sehingga beberapa edukator belum dapat memanfaatkan aplikasi ini.

Berdasarkan publikasi oleh (Pandu, 2018) terdapat beberapa kelemahan *Macromedia flash*, di antaranya:

- 1) Penggunaan media pembelajaran ini memerlukan computer
- 2) Ada risiko kehilangan data akibat virus karena format digitalnya
- 3) Tidak semua orang bisa menggunakan aplikasi ini untuk keperluan pembelajaran

Menurut Haeruddin (2017), *Macromedia flash* memiliki kekurangan karena perlunya skrip, membutuhkan banyak rujukan dalam pendayagunaan, dan aplikasi ini hanya fokus pada animasi dua dimensi. Meskipun ada fitur tiga dimensi, kualitasnya masih jauh dari memuaskan. Cecep Kustandi (2019) mengungkapkan bahwa dalam penggunaan media, *Macromedia flash* juga memiliki kelemahan berupa kebutuhan waktu yang banyak. Ketika aplikasi ini dijalankan, suara

yang samar bisa terdengar bersamaan dengan media yang disajikan yang terlalu berlimpah.

c. Teknik dan Cara Menerapkan Aplikasi *Macromedia Flash*

Untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif, pengguna harus memahami apa yang diperlukan atau metode yang tepat dalam menggunakan aplikasi *Macromedia flash*. (Ardiansyah, 2013), menjelaskan metode untuk menghasilkan media pembelajaran berkualitas.

- 1) *Intel Pentium* 200 MHz atau yang setara.
- 2) Window 98 SE, Window ME, Window NT 4.0, Window 2000, atau Window XP.
- 3) Catatan: Flash juga bisa digunakan di *Macintosh*.
- 4) 64 MB RAM (disarankan 128 MB)
- 5) 85 MB kapasitas penyimpanan di harddisk
- 6) 16-bit Monitor warna 16-bit dengan kemampuan resolusi 1024 x 768 *resolution*
- 7) CD-ROM drive (lebih baik)

Di bawah ini adalah langkah-langkah sederhana untuk menggunakan aplikasi *Macromedia flash* menurut (Adriyanto, 2010) sebagai berikut:

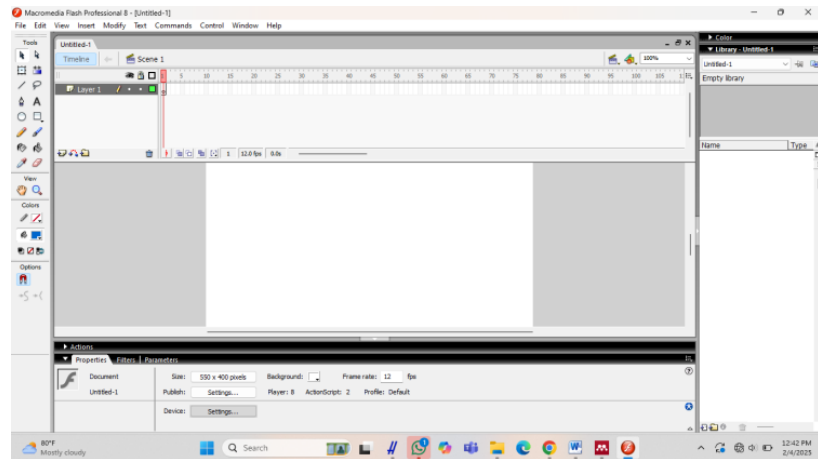
- 1) Pilih *star* – program – *macromedia – flash 8*
- 2) Pilih *create new – flash* dokumen untuk memulai membuat file baru
- 3) Pilih *open a recent new – open* untuk membuka file *flash*
- 4) Siap membuat animasi

d. Fitur-fitur Yang Ada di Aplikasi *Macromedia Flash*

Ketertarikan masyarakat terhadap penggunaan aplikasi *Macromedia flash* akan minim jika tidak ada keunikan dalam berbagai aspeknya. Keunggulan utama dari aplikasi *Macromedia flash* terletak pada fitur-fitur yang memenuhi kebutuhan pengguna terkait media yang ingin diproduksi. Berikut adalah fitur-fitur dalam aplikasi *Macromedia flash*:

1) Mengenal menu dasar

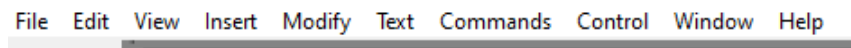
Berikut adalah alur kerja standar untuk Flash 8 saat Anda memulai file baru.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi Macromedia Flash

Jendela kerja *flash* terdiri atas:

a) Menubar



Gambar 2. 2 Menu Yang Ada di Aplikasi Macromedia Flash

Berisi kumpulan menu atau perintah yang digunakan dalam *flash 8*

b) Toolbar

Memiliki tiga alat utama: *Tool*, yang merupakan tombol untuk membuat dan mengedit gambar, dan alat untuk mengubah warna karya, opsi untuk mengubah ukuran peringatan objek, dan alat bantu untuk membuat gambar.

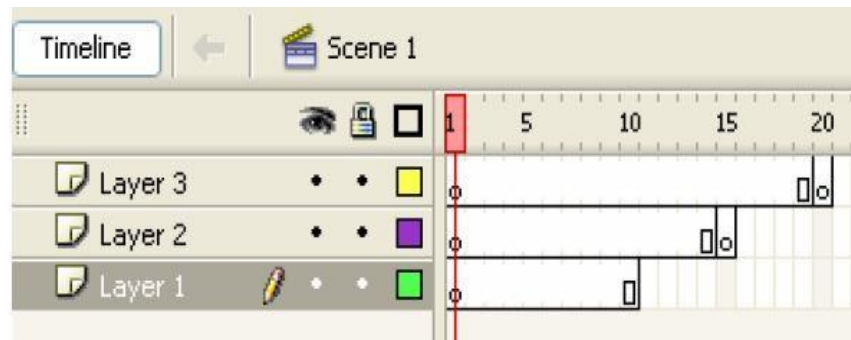
Tabel 2. 1 Fungsi Toolbar Pada Macromedia Flash

Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	<i>Selection Tool</i>	Memilih dan memindahkan objek	V
	<i>Subselection Tool</i>	Mengubah bentuk objek dengan <i>edit point</i>	A
	<i>Free Transform Tool</i>	Mengubah ukuran atau memutar bentuk objek sesuai keinginan	Q

	<i>Gradient Transform Tool</i>	Mengubah warna <i>gradasi</i>	F
	<i>Line Tool</i>	Membuat garis	N
	<i>Lasso Tool</i>	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	<i>Pen Tool</i>	Membuat bentuk objek secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung	P
	<i>Text Tool</i>	Membuat teks (kata atau kalimat)	T
	<i>Oval Tool</i>	Membuat objek <i>elips</i> atau lingkaran	O
	<i>Rectangle Tool</i>	Membuat objek berbentuk segi empat atau segi banyak	R
	<i>Pencil Tool</i>	Menggambar objek secara bebas	Y
	<i>Brush Tool</i>	Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan	B
	<i>Ink Bottle Tool</i>	Memberi warna garis tepi (<i>outline</i>)	S
	<i>Paint Bucket Tool</i>	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	<i>Eyedropper Tool</i>	Mengambil contoh warna	I
	<i>Eraser Tool</i>	Menghapus objek	E

c) *Timeline*

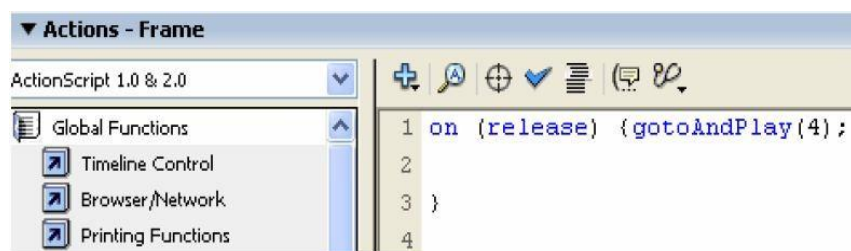
Timeline adalah urutan waktu yang bermanfaat untuk mengelola atau mengawasi proses animasi. *Timeline* terbagi ke dalam beberapa lapisan. Lapisan berfungsi untuk menggabungkan beberapa objek di panggung agar bisa dimodifikasi dengan objek lainnya. Lapisan tersusun dari berbagai bingkai. Bingkai berfungsi untuk mengatur laju pergerakan animasi, semakin panjang bingkainya maka semakin lama pergerakan animasinya.



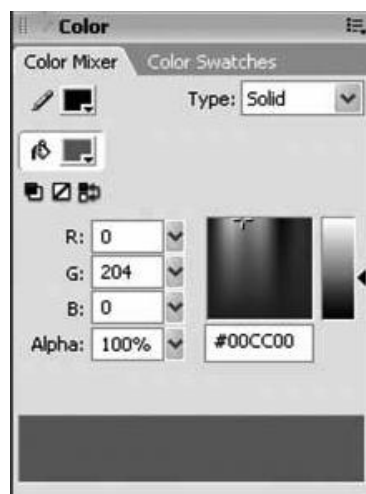
Gambar 2. 3 Gambar Frame Yang Ada di Aplikasi *Macromedia Flash*

d) *Panel*

Ada sejumlah panel yang ada di dalam *Macromedia flash*, antara lain: properti, *filter*, dan parameter, aksi, perpustakaan, warna, penyelarasan, serta informasi.

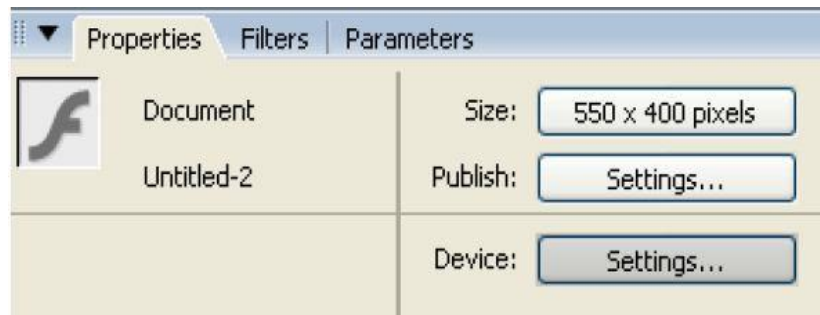


Gambar 2. 4 Action Yang Ada di Aplikasi *Macromedia Flash*



Gambar 2. 5 Color Yang Ada di Aplikasi *Macromedia Flash*

Properti bekerja untuk mengubah penampilan sesuai dengan yang diinginkan, contohnya ketika mengaktifkan alat garis, maka yang muncul di properti adalah fungsi-fungsi untuk mengatur jenis garis, bentuk, dan warna garis.



Gambar 2. 6 Properti Yang Ada di Aplikasi *Macromedia Flash*

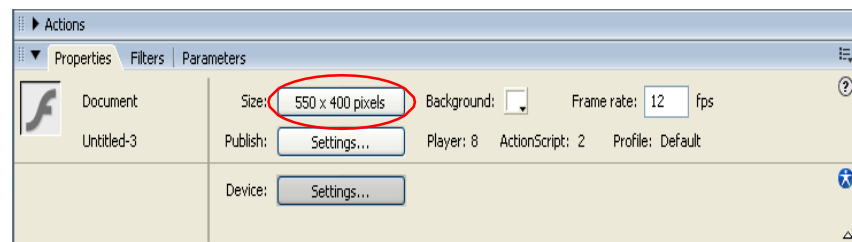
e) *Library*

library memiliki peran untuk menyimpan berbagai jenis gambar yang digunakan, namun tidak hanya itu, perpustakaan juga menyimpan film, simbol, suara, dan statistik.



Gambar 2. 7 *Library* Yang Ada di Aplikasi *Macromedia Flash*

Dokumen properties berfungsi sebagai mengatur ukuran layar, warna background, framerate, dan dimensi dari animasi yang akan di buat.



Gambar 2. 8 Tampilan Dokumen Yang Ada di Aplikasi
Macromedia Flash

B. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

1. Pengertian Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran PAI merupakan suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan maksud membantu peserta didik dalam mengembangkan karakternya secara praktis dan efisien, sehingga dapat menjalankan kehidupan sesuai dengan ajaran Islam, dengan tujuan tercapainya kebahagiaan dunia akhirat. (Ayatullah, 2020)

Menurut daradjat (2009) PAI adalah upaya atau bimbingan yang diberikan kepada siswa, sehingga setelah menyelesaikan pendidikan, mereka dapat mengimplementasikan dan mempraktikkan ajaran Islam sebagai pedoman hidup mereka.

Zuriah (2007) berpendapat bahwa budi pekerti secara esensial adalah tindakan, sedangkan budi pekerti secara praktis merupakan usaha yang dilakukan untuk menyiapkan siswa demi masa depan mereka melalui bimbingan dan pengajaran selama fase pertumbuhan, agar mereka memiliki karakter yang baik, hati yang bersih, serta mengedepankan norma dan etika.

Budi Pekerti dan PAI merupakan inovasi dalam kurikulum PAI. Istilah budi pekerti pertama kali diperkenalkan dalam kurikulum 2013 sebagai mata pelajaran tersendiri yang kini berganti nama menjadi PAI dan Budi Pekerti. Jenis pendidikan ini menekankan pentingnya sikap dan perilaku peserta didik serta ajaran Islam yang menekankan aqidah dan

mengakui Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan manusia. (Septiyaningrum, 2022).

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran PAI Budi Pekerti berlandaskan pada dua sumber utama, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad Saw, yang menjadi dasar dalam pengembangannya. Selain itu, materi PAI Budi Pekerti diperkaya dengan hasil ijtihad para ulama, sehingga ajaran-ajaran utama dapat disampaikan dengan lebih rinci dan detail. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk menyelaraskan, mengharmoniskan, dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan, yang diwujudkan dalam:

- a. Interaksi antara manusia dan Pencipta bertujuan untuk menciptakan individu Indonesia yang memiliki iman dan taqwa kepada Allah Swt, serta memiliki akhlak yang baik dan sikap terpuji..
- b. Interaksi individu dengan dirinya sendiri, yang mengutamakan penghargaan dan rasa hormat terhadap diri sendiri, didasari oleh prinsip-prinsip keimanan dan ketaatan..
- c. Interaksi antara manusia, yaitu memelihara perdamaian dan harmoni dalam hubungan antar pemeluk agama..
- d. Interaksi antara manusia dan alam melibatkan penyesuaian pandangan Islam terhadap lingkungan fisik serta sosial. (Lubis, Harahap, 2025)

Keempat hubungan yang telah disebutkan terdapat dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang terdiri dari beberapa materi, yaitu:

- a. Al-Qur'an Al-Hadits menekankan pentingnya membaca, menulis, serta menterjemahkan. Selain itu, juga ditekankan untuk menampilkan dan mengamalkan isi dari Al-Qur'an-Al-Hadits dengan baik dan benar.
- b. Akidah berfokus pada pemahaman dan pembelaan terhadap keyakinan, serta menjalankan dan meneladani sifat-sifat Allah Swt dan prinsip-prinsip iman dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Akhlak dan Budi Pekerti ialah konsep yang fokus pada penerapan

perilaku baik serta menjauhi tingkah laku yang tidak baik.

- d. Fiqih adalah kemampuan untuk mengerti, mencontoh, dan menjalankan ibadah serta mu'amalah dengan cara yang tepat dan baik.
- e. Sejarah peradaban Islam memfokuskan pada pentingnya belajar dari peristiwa-peristiwa sejarah, mencontoh tokoh-tokoh Muslim yang sukses, dan menghubungkannya dengan berbagai fenomena sosial, agar budaya dan peradaban Islam dapat dilestarikan dan dikembangkan. (Permana & Fadriati, 2023)

Tujuan dari pembelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah untuk membentuk individu yang tidak hanya memiliki pemahaman yang baik tentang agama, tetapi juga memiliki sifat yang baik, berakhlak terpuji, dan mampu berperilaku positif dalam interaksi sosial.

3. Tujuan Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Tujuan dari pendidikan Islam adalah untuk menciptakan individu yang setia kepada Allah, memiliki kecerdasan, keterampilan, dan akhlak yang baik. Individu ini diharapkan bertanggung jawab tidak hanya terhadap dirinya sendiri tetapi juga terhadap masyarakat agar dapat meraih kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat. Pendidikan Agama Islam berfokus tidak hanya pada aspek kehidupan setelah mati, tetapi juga pada masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui integrasi ini, tujuan akhir adalah menghasilkan manusia yang sempurna (insan kamil), yang dapat melaksanakan perannya baik sebagai seorang hamba Allah maupun sebagai pemimpin di dunia. Ini menggambarkan individu yang menguasai pengetahuan untuk mengelola diri, mengurus sistem. Nusa dan Santi menyebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang sangat kompleks. Tujuan PAI secara umum dapat diklasifikasikan dalam tiga kategori yaitu:

- a. Tujuan jismiyyat berhubungan dengan aspek fisik. Tujuan pendidikan aspek jismiyyat adalah untuk mendapatkan pemahaman yang kuat tentang etika dan tata cara berperilaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti makan, minum, berpakaian, dan menjaga kebersihan diri.

- b. Tujuan ruhiyyat berkaitan dengan dimensi spiritual atau rohani manusia. Pendidikan aspek ruhiyat mencakup pemahaman dan pengajaran nilai-nilai moral, akhlak yang baik, ibadah, doa, dan praktik spiritual lainnya.
- c. Tujuan dari pendidikan aspek aqliyat adalah untuk mendorong pemikiran rasional, penalaran yang baik, penelitian, dan studi ilmiah dalam rangka memahami agama dan hubungannya dengan dunia sekitar. (Fauza, 2023).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan:

- a. Bimbing siswa untuk menjadi kuat secara spiritual, berakhlak mulia, dan selalu menggunakan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam hidupnya.
- b. membentuk siswa untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip agama islam tentang akhlak mulia, akidah yang benar (*'aqīdah ṣaḥīḥah*), yang didasarkan pada paham ahlus sunnah wal jamā'ah, syariat, dan perkembangan sejarah peradaban islam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hubungannya dengan sang pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama manusia, dan lingkungan alam dalam konteks negara kesatuan republik Indonesia.
- c. Membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip-prinsip islam dalam berfikir sehingga benar, tepat, dan arif dalam menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan.
- d. Mengkonstruksi kemampuan nalar kritis peserta didik dalam menganalisa perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (*wasaiyyah*) dan terhindar dari *radikalisme* ataupun *liberalisme*.
- e. memupuk rasa tanggung jawabnya sebagai khalifah Allah di dunia ini dengan membimbing siswa untuk menghargai lingkungannya. Akibatnya, mereka aktif berpartisipasi dalam upaya melestarikan dan merawat lingkungannya.

- f. membentuk siswa yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (ukhuwwah basyariyyah), persaudaraan seagama (ukhuwwah Islāmiyyah), dan persaudaraan sebangsa dan senegara (ukhuwwah wataniyyah) dalam setiap bentuk persaudaraan agama, suku, dan budaya. (Kemendikbudristek BSKAP, 2022)

Tujuan pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah untuk membentuk manusia yang lebih baik di dunia dan akhirat, menurut beberapa definisi di atas. Kesempurnaan ini dapat dicapai melalui pemahaman, keyakinan, dan pengamalan ajaran Islam secara optimal, sehingga seseorang menjadi manusia muslim yang utuh, baik sebagai Abdullah maupun Khalifatullah. Selain itu, tujuan pendidikan Islam adalah untuk menghasilkan individu yang beribadah hanya kepada Allah Swt.

4. Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun

a. Ghibah

Gibah adalah pembicaraan tentang kejelekan atau aib orang lain. Istilah "gibah" berasal dari kata "ganjing", yang berarti menggunjing, membicarakan kejelekan dan kekurangan orang lain. Dia tidak menyukainya begitu dia tahu. Islam melarang seseorang dari umatnya untuk gibah. Memakan daging saudaranya sendiri adalah contoh kejahatan. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بََعْضُكُم بَعْضًا أَيُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ ﴿١٢﴾

“Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan purba-sangka (kecurigaan), karena sebagian dari purba-sangka itu dosa. dan janganlah mencari-cari keburukan orang dan janganlah menggunjingkan satu sama lain. Adakah seorang diantara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. dan bertakwalah kepada Allah.

Sesungguhnya Allah Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang.”(Q.S. al- Hujurāt/49: 12)

Selain itu, ayat tersebut menyatakan bahwa gibah adalah perbuatan keji. Gibah sama dengan memakan daging bangkai saudara muslimnya. Apalagi daging yang sudah dimasak, setiap orang pasti merasa jijik dan tidak senang memakannya. Walaupun dagingnya segar atau sudah dimasak, orang dengan akal sehat pasti tidak akan mau memakannya. Gibah adalah perbuatan yang menjijikkan dan dilarang.

Perbuatan gibah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Agar kalian terhindar dari perilaku jelek ini, perlu diketahui penyebab terjadinya gibah, antara lain:

- 1) Membicarakan keburukan orang lain dengan keinginan mengangkat derajat dirinya sendiri.
- 2) Sikap iri terhadap keberhasilan dan kesuksesan orang lain.
- 3) Sikap egois yang cenderung merendahkan orang lain.
- 4) Balas dendam terhadap orang lain atas perilaku terhadap dirinya.
- 5) Amarah yang tidak terkendali.
- 6) Bercanda tanpa disadari dengan merendahkan orang lain

Faktor-faktor berikut dapat menyebabkan gibah:

1. Berkumpul dengan orang-orang yang saleh. Setiap muslim didorong untuk memilih dan dengan siapa ia bergaul atau berkumpul. Dalam hadis, Rasulullah saw. bersabda: “Pemisalan teman yang baik dan teman yang buruk ibarat seorang penjual minyak wangi dan seorang pandai besi. Penjual minyak wangi mungkin akan memberimu minyak wangi, atau engkau bisa membeli minyak wangi darinya, dan walaupun tidak, engkau tetap mendapatkan bau harum darinya. Sedangkan pandai besi, bisa jadi (percikan apinya) mengenai pakaianmu, dan walaupun tidak

engkau tetap mendapatkan bau asapnya yang tak sedap.” (H.R. al-Bukhari dan Muslim)

- 2) Mengakui bahwa Allah SWT membenci orang yang menghina saudaranya sendiri Baik kebaikan maupun keburukan akan kembali pada orang yang berbicara tentang mereka. Seorang muslim harus memperbanyak zikir kepada Allah Swt dan memohon ampunan atas segala dosa, baik yang dilakukan maupun tidak dilakukan.
- 3) Berintrospeksi diri berarti melihat keburukan diri sendiri dan selalu berusaha memperbaikinya. Setiap orang lebih baik melakukan introspeksi terlebih dahulu sebelum berbicara dengan orang lain karena introspeksi membuat orang malu untuk mengatakan keburukan orang lain.
- 4) Menjaga komunikasi. Agar terhindar dari ghibah, jangan membicarakan keburukan orang lain.
- 5) Berpikir positif: Pikiran buruk harus berubah menjadi baik. Ketika seseorang memancing untuk berbicara tentang keburukan orang lain, kita dapat menolaknya dengan baik. Kita harus berprasangka baik sejak awal. (Maemunatun, 2022).

a. Tabayyun

Tabayun secara bahasa berarti mencari kejelasan tentang sesuatu hingga keadaannya menjadi jelas dan benar. Selain itu, tabayun adalah proses meneliti dan memilih berita dengan tenang, sehingga masalah menjadi jelas dan benar. Tabayun sangat penting untuk memeriksa informasi atau berita.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِمِجْهَلَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَيْهِ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ﴿٦﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena

kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu.” (Q.S. al- Hujurāt/49: 6)

Menurut agama, manusia diizinkan untuk menyelidiki berita yang disampaikan oleh orang-orang yang tidak percaya. Mewaspadainya adalah tujuan dari tindakan ini. Ketelitian ini bertujuan untuk mencegah seseorang menggunakan informasi orang fasik untuk membuat keputusan. Informasi yang dibawa oleh orang fasik tidak dapat diterima secara instan. Meskipun demikian, perlu diteliti terlebih dahulu. Penelitian terhadap informasi tersebut meliputi kualitas, pembawa, dan kepentingan berita. Keputusan tentang berita tidak boleh dibuat begitu saja. Berita hoax, atau berita yang tidak benar, dapat merusak diri sendiri dan masyarakat sekitar.

Cara agar informasi yang diterima itu jelas, berikut ini adalah beberapa teknik yang bisa digunakan.

- 1) Sumber informasi dipastikan dengan benar. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat kompetensi sumber yang dirujuk. Apakah ia memiliki kompetensi untuk menyampaikan informasi yang benar.
- 2) Pastikan isi informasi berisi kebenaran.
- 3) Pastikan tempat dan waktu informasi yang diperoleh adalah benar.

Media sosial membuat informasi menyebar dengan cepat, seperti virus. Remaja Indonesia sangat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi komunikasi modern. Penggunaan media sosial juga memiliki efek negatif, termasuk:

- 1) Kebebasan informasi

Keterbukaan informasi di media sosial dapat berdampak negatif. Contohnya, informasi yang tidak seharusnya dikonsumsi dapat ditemukan di internet. Apabila tidak ada penyaringan, siapa pun dapat melihatnya.

2) Sikap sosial yang melemah

Penggunaan media sosial tampaknya menghabiskan perhatian, aktivitas, dan waktu sebagian orang. Kesenjangan dalam interaksi dengan orang-orang di sekitarnya mulai muncul sebagai akibat dari kesibukan yang terkait dengan berbagai media sosial.

3) Kelalaian dalam kewajiban agama.

Orang yang terlalu banyak menggunakan media sosial menyebabkan mereka mengabaikan kewajiban agama mereka dan mengabaikan waktu yang sangat berharga untuk beribadah karena terlalu sibuk.

Tabayun sangat berarti untuk menangani berita hoax. Pengguna yang mudah menerima berita hoax, akan merugikan dirinya dan pihak lain. Cara agar tidak tertipu berita hoax Berikut ini adalah beberapa teknisnya.

1) Hati-hati dengan judul provokatif

Judul berita hoax yang sensasional biasanya provokatif. Jika Anda menemukan artikel dengan judul provokatif, cari referensi berita serupa dari situs web resmi. Apakah mereka sama atau berbeda, itu tidak penting. Pembaca dapat membuat kesimpulan yang lebih berimbang.

2) Cermati alamat situs

Untuk mencantumkan link atau mendapatkan informasi dari website, perhatikan alamat URL situs.

3) Periksa fakta

Siapa yang harus diperhatikan dan dari mana sumber berita berasal? Cari informasi yang berimbang tentang media. Apabila hanya ada satu sumber, pembaca tidak dapat memperoleh pemahaman yang lengkap. Mereka juga dapat membedakan antara berita yang dibuat berdasarkan fakta dan pendapat.

4) Cek keaslian foto

Selain foto, konten teks juga dapat diubah, sehingga kita tidak dapat memastikan keasliannya.

5) Ikut serta grup diskusi anti-hoax

Ada banyak fanpage dan grup diskusi anti hoax yang tersebar luas di media sosial. Kita dapat bertanya pada grup ini apakah informasi itu hoax atau tidak. Dengan cara yang sama, hasil klarifikasi dapat dilihat. (Maemunatun, 2022).

C. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Enggar Maulana Putri Qonita, 2021) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Macromedia flash* pada materi aritmatika sosial kelas VII. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian ini pada mata pelajaran yang digunakan adalah matematika pada materi aritmatika sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PAI. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Macromedia flash*, menggunakan metode *R&D research and development*, subjek yang digunakan juga kelas VII SMP
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurfatimah, 2023) memiliki judul pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash* untuk materi fungsi kelas X. Penelitian ini berbeda dari peneliti lain karena ditujukan untuk siswa SMA, sedangkan peneliti lain fokus pada SMP. Selain itu, materi pembelajaran ini adalah matematika, sementara peneliti menggunakan PAI sebagai subjek. Namun, keduanya menggunakan aplikasi *Macromedia flash* dan sama-sama menggunakan metode *R&D (research and development)*.
3. Penelitian yang dikerjakan oleh (Fitri Daniar, 2022) berjudul pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash* yang mengedepankan pemikiran kritis dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti, yakni siswa SD, sementara peneliti lain meneliti di SMP, dengan konten

pembelajaran di sini fokus pada IPA, sedangkan peneliti lain mengkaji pendidikan Islam dan budi pekerti. Namun demikian, kedua penelitian ini sama-sama memanfaatkan aplikasi *Macromedia flash* dan menerapkan metode R&D (research and development).

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh (M Irham Hafiza, 2023) berjudul pengembangan multimedia interaktif yang menggunakan *Macromedia flash* 8 untuk pembelajaran fisika di SMA. Perbedaan dari penelitian ini ditunjukkan melalui subjek yang diteliti, yang berada di SMA, sedangkan peneliti lain berfokus pada SMP. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti di sini adalah Fisika, sedangkan peneliti lainnya mengeksplor PAI dan budi pekerti. Akan tetapi, kedua penelitian ini menggunakan aplikasi *Macromedia flash* dan menerapkan metode R&D (research and development)..
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Agni Bella Amanda, 2023) bertajuk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash* 8 dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V sekolah dasar. Perbedaan dalam penelitian ini terlihat pada subjek yang diteliti, yakni siswa SD kelas V, sementara peneliti lain mengkaji SMP kelas VII. Konten pembelajaran di sini fokus pada IPA, sedangkan peneliti lain menggunakan PAI dan budi pekerti sebagai materi. Meski demikian, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan aplikasi *Macromedia flash* dan menerapkan metode R&D (research and development).
6. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Melly Andriani, 2022) berjudul multimedia pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan *Macromedia flash* 8 untuk materi kubus dan balok. Keberbedaan dalam penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang diteliti, yaitu matematika, sementara peneliti lain berfokus pada PAI dan budi pekerti. Selain itu, model penelitian ini mengikuti panduan Borg & Gall, sedangkan peneliti lain menggunakan pendekatan ADDIE. Namun, keduanya sama-sama menggunakan aplikasi *Macromedia flash* dan menerapkan metode R&D

(research and development) dengan objek penelitian yang sama di kelas VII SMP.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Tipe penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian lapangan, di mana lokasi penelitian menjadi acuan penting dalam proses pengembangan produk. Produk yang dimaksud akan memanfaatkan program Flash untuk memperkenalkan materi pembelajaran multimedia interaktif kepada para siswa. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami dan merasakan makna dari materi pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan lebih baik.

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Hal ini berawal dari pernyataan (Sri Haryati, 2012) yang menyebutkan bahwa R&D adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk sekaligus menilai kualitasnya.

Selain itu, (Hanafi, 2017) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan salah satu metode yang diterapkan dalam penelitian digunakan untuk menghasilkan produk dan menilai keberhasilannya, khususnya dalam konteks belajar dan mengajar. Dari penjelasan yang telah dijelaskan tersebut, dapatlah kita paham dan simpulkan bahwa maksud tujuan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah untuk menghasilkan produk

B. Model Pengembangan

Menurut (Tegeh, I Made; Jampel, 2015) model pengembangan yang dikenal sebagai ADDIE telah banyak digunakan oleh banyak orang karena pendekatan desain pembelajarannya yang terstruktur dan teratur, membuatnya lebih mudah untuk memahami produk yang dihasilkan.

Model ini disajikan secara sistematis, membantu peneliti dalam mengatasi suatu masalah tertentu yang ingin diteliti. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, model ADDIE mencakup beberapa langkah dalam proses pengembangan model ADDIE.

1. Tahapan Analisis (*Analysa*)

Pada tahap ini, analisis memainkan peran krusial dalam menentukan, menilai, dan memilih materi yang tepat berdasarkan pemahaman dan perkembangannya. Proses ini mencakup analisis terhadap kebutuhan, tujuan, dan tugas. Dalam langkah awal ini, peneliti mengevaluasi kebutuhan yang diperlukan untuk memproduksi media tentang pendidikan Islam, dengan merujuk pada kurikulum dari bidang studi yang relevan dengan konten yang akan disajikan

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari analisis yang telah dilakukan dan dimaksudkan untuk memberikan peta jalan bagi pengembangan produk. Pada tahap analisis, beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain pemilihan materi berdasarkan karakteristik dan preferensi siswa serta lamanya waktu pembelajaran, hingga pemilihan materi yang dibutuhkan untuk pengembangan produk menggunakan aplikasi *Macromedia flash*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam proses pengembangan, produk yang akan dibuat akan divalidasi oleh peneliti. Tiga validator akan menilai produk ini, dan setelah itu, produk akan diperbaiki berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator.

4. Implementasi (*Implement*)

Setelah mengembangkan dan menciptakan suatu produk, tahap implementasi berfungsi untuk mengajarkan siswa tentang produk tersebut dengan mendemonstrasikan cara menerapkan pengetahuan praktis yang diperoleh dari produk yang telah jadi. Uji coba produk ini akan dilakukan pada siswa SMP VII. Penelitian ini tidak dilakukan sebagai bagian dari proses pembelajaran awal untuk mengurangi risiko kegagalan atau ketidakefisienan produk.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir dalam proses ini adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

Pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional dijelaskan dengan jelas dalam model ADDIE (Medan & Panggabean, n.d.). Hal ini disebabkan oleh urutan langkah-langkah dalam model ADDIE yang terstruktur dengan baik.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penerapan pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE, terdapat lima tahapan yang harus dilalui, yaitu:

1. Analisa (*Analysis*)

Tahap pertama dalam proses ini adalah melakukan analisis terhadap materi PAI dan Budi Pekerti pada pengembangan media pembelajaran di SMPN 1 Pariangan serta menganalisis kebutuhan para peserta didik. Berikut langkah-langkah dalam tahapan yang ada pada analisa (*analysis*)

a. Menganalisis ATP terkait materi ajar

Evaluasi terhadap silabus ini sangat penting agar bisa menentukan konten yang bisa diterapkan dalam produk yang sedang dirancang.

b. Analisis media

Analisis media pembelajaran yang dibutuhkan bertujuan terhadap seberapa besar efektif media yang digunakan jika dibandingkan dengan media konvensional dan media yang lain yang sudah tersedia di sekolah tersebut.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk memahami gaya belajar mereka, sehingga media pembelajaran yang sesuai dapat ditemukan dan dikembangkan.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini, pengembangan produk media pembelajaran diawali dengan penggunaan aplikasi Flash untuk pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang akan digunakan dalam bentuk media pembelajaran untuk kedua mata kuliah tersebut. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tahap desain, yaitu:

a. Proses Penciptaan Garis Besar Program media

b. Pembuatan *flowchart* (bagan alur)

Diagram alur merupakan langkah awal suatu program dari pembuatan hingga implementasi. Intinya, tujuan diagram alur adalah untuk mengilustrasikan perancangan *storyboard*.

c. Pembuatan *Storyboard*

Ini adalah cerita yang menggunakan deskripsi visual dan audiovisual sebagai sarana menjelaskan setiap elemen dalam diagram alur.

d. Berikut adalah bahan-bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan produk media edukasi menggunakan aplikasi *Macromedia flash*. Pada

e. tahap pemrograman, kegiatan ini akan difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran PAI (PAI) yang akan direalisasikan.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini melibatkan tiga validator yang memverifikasi produk yang telah disetujui. Setelah itu, produk diperiksa berdasarkan informasi Yang diberikan oleh validator bertujuan untuk menyajikan produk pembelajaran multimedia interaktif yang mudah digunakan dan dapat dievaluasi sepanjang proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implement*)

Proses implementasi merupakan proses mengevaluasi produk bagi siswa setelah mereka menyelesaikan penilaian berdasarkan kriteria yang diberikan oleh validator. Hal ini dimaksudkan untuk melihat beberapa praktik media pendidikan tersebut.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir dari proses pengembangan adalah evaluasi yang direalisasikan untuk mengukur validitas dan kepraktisan produk media pembelajaran yang sudah diuji coba kelas PAI dan Budi Pekerti. Peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan produk akhir pada tahap ini sehingga Sumber pembelajaran bisa ditingkatkan dan dipakai dalam proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan ADDIE

memiliki susunan yang sistematis dan teratur, sehingga membantu peneliti dalam menghasilkan produk yang diinginkan.

D. Subjek Uji Coba

Pengembangan produk yang dilakukan berupa media pembelajaran untuk PAI dan Budi Pekerti, yang berlokasi di SMPN 1 Pariangan. Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah sistem pendukung pembelajaran yang mencakup media untuk PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariangan, yang akan dikembangkan dengan cara mengonversi materi PAI dan Budi Pekerti ke dalam bentuk media pembelajaran. Sementara itu, subjek yang akan diuji coba adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Pariangan dengan jumlah 65 orang.

E. Jenis Data.

1. Data kualitatif mencakup informasi yang terdiri dari rekomendasi, masukan, dan kritik yang diberikan oleh para ahli atau validator mengenai produk yang telah dikembangkan.
2. Data kuantitatif adalah informasi yang dapat diukur secara objektif dan disajikan dalam bentuk angka. Jenis data ini mencakup hasil validasi produk serta instrumen validasi angket yang telah disetujui oleh peserta penelitian, yang berkaitan dengan kualitas dan fungsionalitas produk yang telah dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian

Semua informasi yang diperoleh dalam penelitian ini akan dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian berikut:

1. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pedoman wawancara yang telah diberikan kepada guru. Pedoman wawancara merupakan alat yang digunakan dalam pelaksanaan mencari informasi yang dibutuhkan di dalam sebuah penelitian. Pedoman wawancara berisi tentang butir-butir pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, pertanyaan akan disesuaikan dengan kebutuhan di dalam penelitian. Proses

validasi dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi pedoman wawancara untuk menghasilkan pedoman yang dapat dikatakan valid.

2. Kusioner (Angket)

Kuesioner mengandung pernyataan tertulis dari responden. Skala likert dapat digunakan untuk mengubah pernyataan tersebut menjadi angka. Angket ini akan digunakan saat produk divalidasi. Selain itu, angket dirancang sehingga tidak memberatkan validator. Di sini, validator hanya diminta untuk melihat produk, yang kemudian akan diberi nilai dengan tanda centang berdasarkan kriteria. Angket yang diperlukan untuk penelitian ini adalah:

3. Lembar Validasi

Lembar validasi diberikan kepada validator untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi Macromedia flash yang dikembangkan. Lembar berikut menunjukkan validasi penelitian:

a. Lembar validasi Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia flash*

Lembar validasi yang dibuat mencakup elemen yang akan dievaluasi untuk Multimedia Interaktif yang telah dibuat. Menurut penelitian tentang validitas Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran, beberapa elemen menunjukkan relevansinya sebagai media pembelajaran: isi, penyajian, bahasa, dan grafik. Indikator yang digunakan dalam penelitian validitas Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran ditunjukkan dalam gambaran angket penilaian kelayakan Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi Macromedia flash:

Tabel 3. 1 Aspek Uji Validasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Interaktif

No	Variabel	Aspek Validasi	Indikator	Instrumen
	Multimedia Interaktif pembelajaran berbasis student center learning	Kelayakan isi	1. Tujuan 2. Materi	Lembar validasi
		Kelayakan penyajian	1. Penyajian Multimedia Interaktif 2. Prinsip media 3. Komponen media	
		Kelayakan kebahasaan	Kejelasan bahasa dan petunjuk media berbasis Multimedia Interaktif	
		Kelayakan kegrafikan	1. Penulisan teks dan ukuran huruf 2. Tampilan gambar	

Sumber: BSNP 2013

b. validasi Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia flash*

Angket validasi respon guru terdiri dari aspek penilaian berikut:

Tabel 3. 2 Aspek Angket Penilaian Guru dan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			STS	TS	S	SS
1	Format angket	Memenuhi bentuk baku sebuah angket				
2	Bahasa	1. Kebenaran tata bahasa 2. Kesederhanaan tuturan kalimat				
3	Butiran pertanyaan angket	1. Pertanyaan angket mudah diukur 2. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan butir yang dinilai				

4. Angket Praktikalitas

Praktikalitas diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis dan dapat mempermudah dan meminimalisir waktu dan penggunaannya. Lembar praktikalitas ini bertujuan untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan dari Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia flash* yang telah dikembangkan. Pengolahan angket menjadi bentuk data kuantitatif pada lembar praktikalitas ini menggunakan skala likert. Pengisian angket ini dimulai skor 1 sampai 5 dengan penilaian tergantung skor yang dipilih

seperti jawaban Sangat Setuju (SS) bernilai angka 5, Setuju (S) bernilai angka 4, Cukup Setuju (CS) bernilai angka 3, Tidak Setuju (TS) bernilai angka 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai angka 1. Berikut aspek-aspek yang akan dinilai pada tahap praktikalitas angket respon guru dan siswa :

Tabel 3. 3 Aspek Penilaian Angket Respon Guru

No.	Instrumen	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Lembar praktikalitas	Kemudahan penggunaan	Memberikan kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran
		Manfaat	Video pembelajaran memberikan kemudahan

Tabel 3. 4 Aspek Penilaian Angket Respon Siswa

No.	Instrumen	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Lembar Praktikalitas	Tampilan Media	
		Penyajian Materi	
		Kemanfaatan Video	

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengemukakan hasil penelitian adalah :

1. Teknik analisis data kualitatif

Teknik analisis data kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori tertentu. Berikut merupakan tahapannya :

a. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak sehingga perlu dicatat secara teliti dan rinci. Dengan demikian data

yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah dalam pengumpulan data selanjutnya. Dalam pelaksanaan reduksi data nantinya dapat didiskusikan dengan guru PAI di SMPN 1 Pariangan yang mengetahui kondisi yang telah terjadi di dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII.

b. Penyajian data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dalam analisis data kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sejenisnya. Dalam penelitian ini penyajian data akan dipaparkan dalam uraian singkat tentang hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru PAI dan Budi pekerti dan siswa di kelas VII di SMPN 1 Pariangan.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah ketiga di dalam teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini. Kesimpulan dalam data kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak. Pada penelitian pengembangan ini penarikan kesimpulan akan menjawab pertanyaan rumusan masalah pada tahapan analisis dan juga desain.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

b. Validitas

Data hasil validasi kemudian dilakukan analisis keseluruhan aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Analisis tersebut dicari persentasenya dengan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100 \%$$

Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Media Pembelajaran

No	Range	Kategori
1	81-100%	Sangat Valid
2	61-80%	Valid
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang Valid
5	< 20%	Tidak Valid

Sumber: Sugiyono(2015)

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui bahwa penilaian dikatakan valid jika mencapai skor 61% dari keseluruhan unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli media, penilaian harus memenuhi valid terhitung dari 61% keatas. Jika tidak valid atau kurang valid maka akan dilakukan revisi sampai kriteria valid terpenuhi.

3. Lembar Praktikalitas

Praktikalitas dilakukan untuk melihat kepraktisan produk multimedia *interaktif* menggunakan aplikasi *macromedia flash* yang telah dikembangkan. Praktikalitas adalah skor yang didapat dari hasil tabulasi angket data yang didapat dari angket respon guru dan siswa. Data yang didapat dimasukkan ke dalam rumus untuk mencari persentasenya dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan cara:

$$p = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100 \%$$

Tabel 3. 6 Kriteria Praktikalitas Media Pembelajaran

No	Praktikalitas	Kategori
1	81-100%	Sangat Praktis
2	61-80%	Praktis
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang Praktis
5	< 20%	Tidak Praktis

Sumber: Sugiyono(2015)

Berdasarkan tabel penilaian tersebut maka penilaian dapat dikatakan praktis jika skor yang diperoleh mencapai 61% dari keseluruhan unsur yang terdapat pada angket. Penilaian terhitung praktis jika penilaian memenuhi skor 61% ke atas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Macromedia Flash pada materi PAI dan materi Budi Pekerti tentang Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menggunakan model desain ADDIE, melalui tahapan berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengumpulkan data tentang masalah pembelajaran. Kemudian, peneliti menemukan solusi masalah. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan termasuk melihat kegiatan belajar siswa, melakukan wawancara dengan guru PAI dan budi pekerti serta siswa, dan menganalisis media dan sumber belajar. Di bawah ini penjabaran dari hasil tahap analisis adalah:

a. Analisis Kebutuhan Siswa Tentang Media

Hal pertama yang dilakukan pada tahapan analisis adalah melakukan observasi proses pembelajaran. Tujuan dari dilakukannya observasi saat proses pembelajaran berlangsung adalah untuk mengetahui kondisi saat proses pembelajaran. Dalam wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengungkapkan rasa kebosanan selama proses pembelajaran yang monoton. Banyak di antara mereka yang bahkan meninggalkan kelas pada saat pelajaran berlangsung karena merasa jenuh. Selain itu, ada beberapa siswa yang terlihat mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru PAI dan Budi Pekerti, diketahui bahwa dalam pengajaran, guru biasanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang menampilkan cerita pendek, namun penggunaan media ini hanya terbatas pada bab sejarah. Guru lebih sering menggantungkan pada papan tulis ketika

mengajar di kelas. Selain itu, seorang guru pendidikan agama juga menyatakan bahwa saat menggunakan papan tulis, terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dan tidak aktif selama belajar **(Oka agusyiana, Sawah Tengah).**

Multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang ditemui saat observasi proses pembelajaran. Dengan artian bahwa multimedia interaktif dengan *Macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa dapat mempunyai motivasi untuk memahami materi pelajaran.

- b. Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah dan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berdasarkan wawancara bersama Wakil Kepala Sekolah, diketahui bahwa, sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif, seperti adanya infocus dan layar proyektor yang dapat dimanfaatkan oleh guru saat pembelajaran, serta listrik yang terhubung pada semua kelas **(Rita Karmila, Sawah Tengah).**

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru PAI dan Budi Pekerti, diketahui bahwa dalam pengajaran, guru biasanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang menampilkan cerita pendek, namun penggunaan media ini hanya terbatas pada bab sejarah. Guru lebih sering menggantungkan pada papan tulis ketika mengajar di kelas. Selain itu, seorang guru PAI dan budi pekerti juga menyatakan bahwa saat menggunakan papan tulis, terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dan tidak aktif selama belajar.

c. Analisis Karakteristik Siswa Dalam Penggunaan Media Pada Proses Pembelajaran

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengetahui tingkah laku peserta didik, bakat, minat belajar serta gaya belajar siswa, kemampuan berpikir dan pengalaman siswa. Jadi, dengan hal tersebut maka produk akan disesuaikan dengan bakat, minat, kemampuan berfikir serta tingkah laku siswa (Ragil Kurniawan, 2017). Menurut Ragil (2007) satu media pembelajaran dapat memiliki lebih dari satu potensi gaya belajar, baik secara karakter dominan maupun secara potensi.

Berdasarkan analisis karakter yang dilakukan dengan cara wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa peserta didik kelas VII SMPN 1 Pariangan yang berjumlah 65 orang siswa, hampir semua jumlah siswa tersebut menyukai pembelajaran yang divariasikan dengan multimedia interaktif. Mereka lebih cenderung tertarik dalam belajar ketika menggunakan multimedia interaktif dengan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas VII SMPN 1 Pariangan, media pembelajaran berupa multimedia interaktif telah sesuai dengan kebutuhan dari siswa kelas VII disekolah tersebut.

Setelah melakukan wawancara dengan guru dan siswa yang terkait dapat disimpulkan bahwa siswa cenderung memiliki gaya belajar audio visual. Karakter siswa yang ditemui di kelas VII SMPN 1 Pariangan ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif oleh Piaget, yang mana ia menyatakan bahwa fase remaja usia 11 – 13 tahun mulai bergelut pada konsep-konsep yang ada diluar pengalaman mereka sendiri, dengan begitu karena ini lah siswa lebih tertarik dengan media audio visual yang baru mereka temui dibandingkan dengan media papan tulis yang biasa digunakan oleh guru. Berdasarkan wawancara

dan teori perkembangan kognitif itu jugalah peneliti menyimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun sesuai digunakan pada peserta didik kelas VII berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik tersebut.

d. Analisis Materi dalam Menentukan Media Pada Proses Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui media apa yang sesuai untuk dikembangkan di dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti SMPN 1 Pariangan. Di dalam proses wawancara yang telah dilakukan kepada guru PAI dan budi pekerti maka materi yang sesuai untuk dikembangkan menjadi sebuah media yaitu materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Hal tersebut ditinjau dari kebutuhan siswa terhadap media pada materi tersebut. Selain hal tersebut materi yang akan dijadikan bahan untuk media ini belum memiliki media yang memadai untuk dilakukannya proses pembelajaran. Maka dari itu media yang akan dikembangkan berupa multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di kelas VII SMPN 1 Pariangan.

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain merupakan langkah yang dilakukan dalam membuat produk berupa multimedia interaktif dengan *Macromedia Flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Berikut akan dijabarkan beberapa prosedur yang dilakukan pada tahapan desain:

a. Membuat materi ajar

Langkah pertama yang dilakukan dalam mendesain multimedia interaktif menentukan materi ajar yang mengacu pada capaian pembelajaran (CP) yang menghasilkan tujuan pembelajaran (TP) pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti dengan materi Pusat Peradaban Timur Islam di kelas VII SMPN 1 Pariangan. Hasil dari analisis sebelumnya akan mempermudah dalam pembuatan materi ajar berupa modul ajar yang telah dibuat oleh guru sebagai pedoman untuk mengajarkan materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun

di kelas VII SMPN 1 Pariangan. Dengan demikian desain multimedia interaktif pada bagian materi akan disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat oleh guru sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) kurikulum merdeka. Berikut merupakan tujuan pembelajaran (TP) dari materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun.

Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun	Pesan Islam menjauhi ghibah dan menumbuhkan sikap tabayun.
	Perbedaan antara konten ghibah dengan kritik
	Review produk konten di media sosial

Sumber: Buku kelas VII SMPN 1 Pariangan

b. Mengumpulkan bahan yang di perlukan

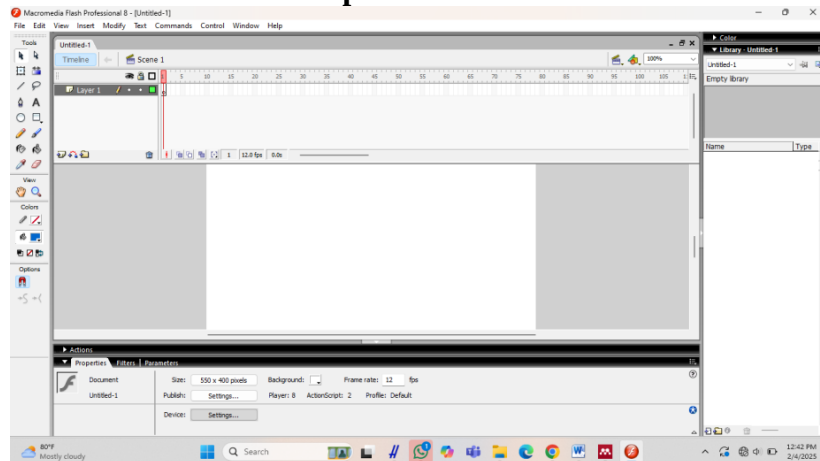
Langkah selanjutnya yang akan dilakukan setelah membuat materi ajar adalah mengumpulkan bahan yang diperlukan untuk membuat multimedia interaktif. Bahan yang dikumpulkan berupa sumber bahan ajar yang berupa buku yang digunakan oleh siswa kelas VII SMPN 1 Pariangan pada mata pelajaran PAI da budi pekerti dengan materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Selain sumber bahan ajar, bahan yang harus dikumpulkan dalam pembuatan multimedia interaktif ini berupa telent, green screen, leptop, coding, video, gambar, tulisan, soal kuis berdasarkan materi yang telah diberikan dan musik.

c. Membuat multimedia interaktif

- 1) Langkah awal yang dilakukan dalam membuat multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Flash* yaitu, ketika membuka aplikasi akan muncul beberapa pilihan ukuran multimedia yang akan dibuat. Media yang akan dibuat berupa multimedia interaktif maka ukuran yang dipilih dengan ukuran

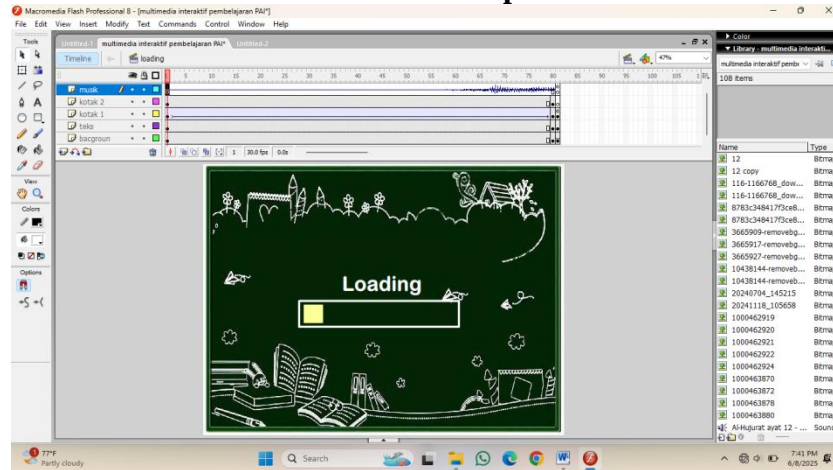
width 800 dan height 600, dengan demikian maka multimedia interaktif yang akan dibuat memungkinkan untuk bisa digunakan di handphone karena ukuran yang dipilih adalah ukuran yang bisa di aplikasikan di handphone.

Gambar 4. 1 Aplikasi Macromedia Flash



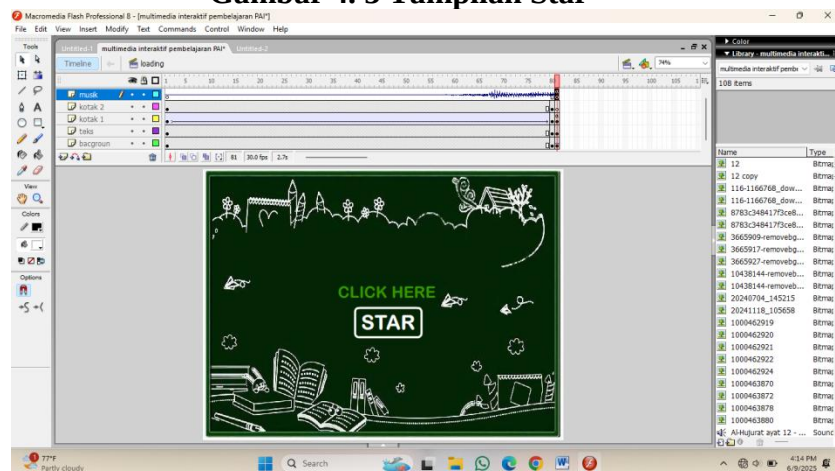
- 2) Setelah memilih ukuran, selanjutnya terdapat tampilan yang dapat dilihat pada gambar 3.2. Pada gambar tersebut terlihat bagian-bagian fitur yang terdapat di aplikasi *macromedia flash*, pada bagian tengah terdapat *stage* merupakan area kerja utama untuk membuat desain, gambar ataupun objek, pada bagian kanan terdapat *tools* yang berfungsi untuk memberi warna pada objek atau desain, pada bagian kanan berfungsi untuk mengubah, mengatur, dan mempercantik objek yang ada di *stage*, pada bagian atas terdapat *timeline* terdiri dari baris dan kolom yang berhubungan dengan objek.

Gambar 4. 2 Tampilan Awal

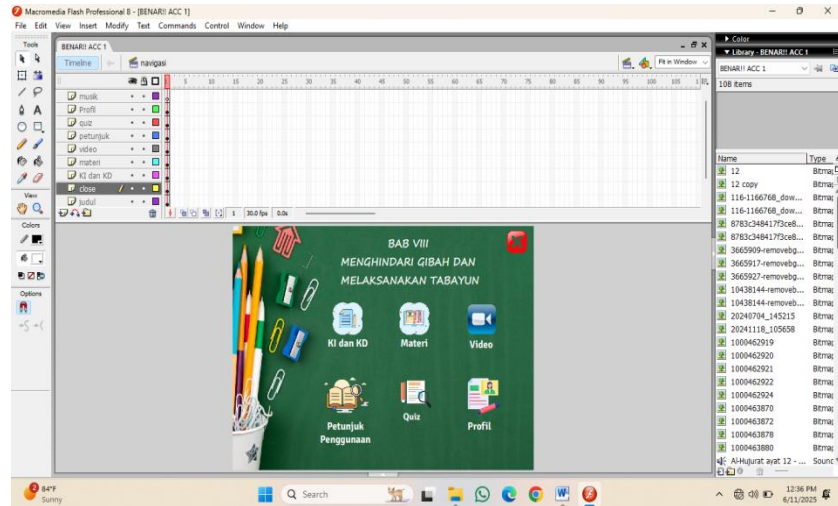


- 3) Selanjutnya klik pada bagian file jika ingin memasukan gambar atau mulai membuat gambar pada bagian *tools*. Tambahkan *layer* pada setiap tambahan objek. Kemudian jika ingin menambahkan menu baru juga tambahkan *scene*, pada bagian ini menu pertama yang dibuat yaitu loading, menu, tujuan, materi, quis, video, petunjuk dan profil. Jika ingin mengedit objek atau desain bisa di lakukan pada kolom *tools*. Untuk pengeditan *tools* dapat dilakukan dengan menambahkan desain *tools* kemudian tools dapat di tambahkan *action*.

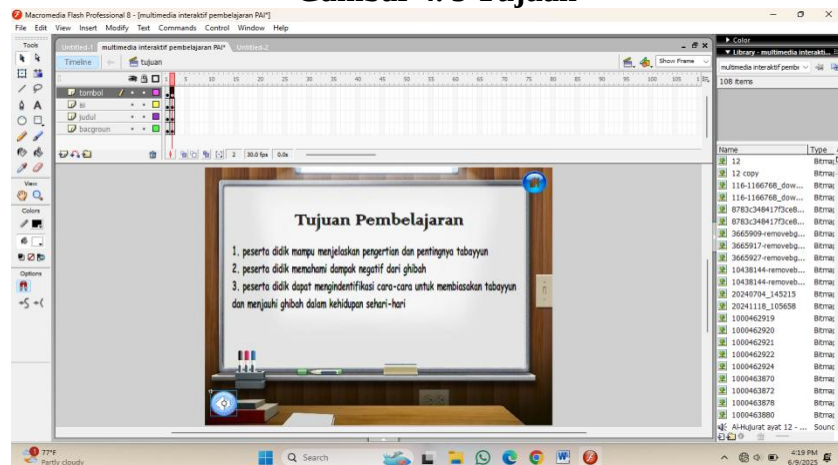
Gambar 4. 3 Tampilan Star



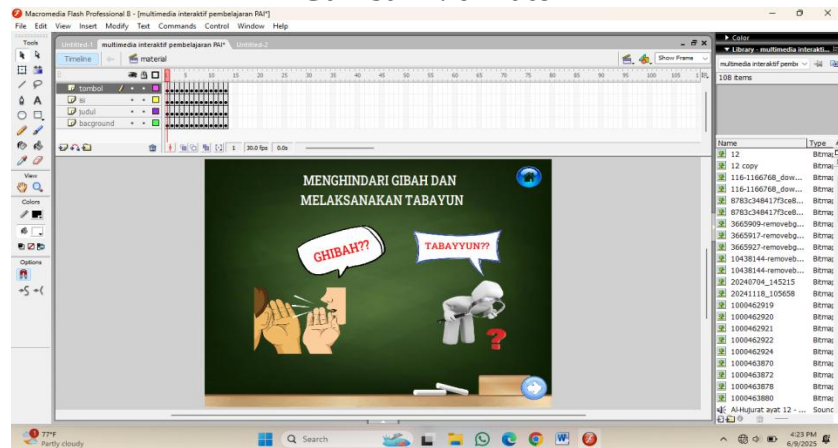
Gambar 4. 4 Menu



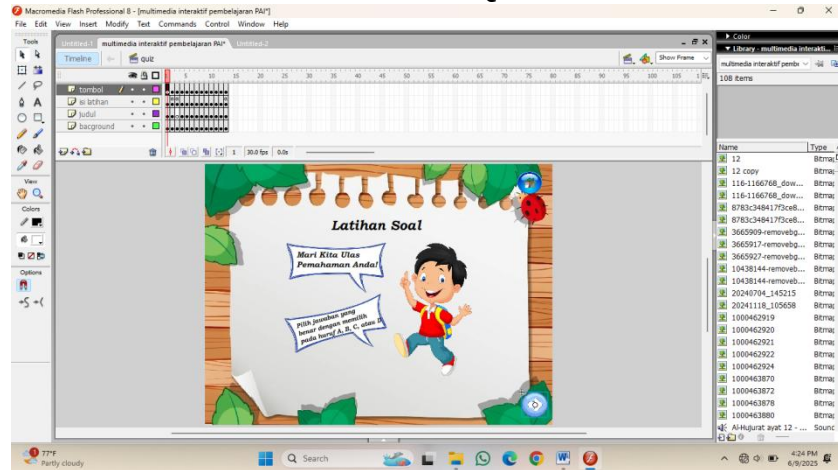
Gambar 4. 5 Tujuan



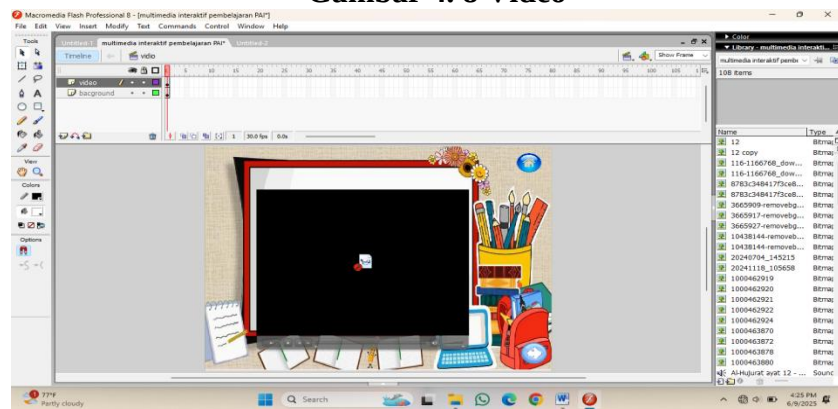
Gambar 4. 6 Materi



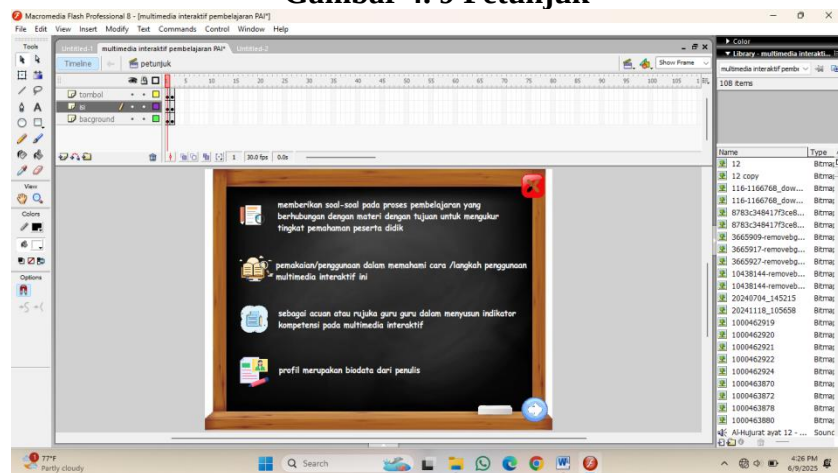
Gambar 4. 7 Quiz



Gambar 4. 8 Video



Gambar 4. 9 Petunjuk



Gambar 4. 10 Profil



- 4) Bagian terakhir yaitu ekspor multimedia interaktif agar bisa di gunakan oleh guru yang akan mengajarkan PAI dan Budi pekerti pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun bisa dengan 2 cara yang pertama yaitu dengan pilih file ambil ekspor kemudian pilih swf dan cara kedua yaitu dengan cara ctrl+alt+shift+s. Kemudian multimedia interaktif dapat digunakan setelah menyimpan file multimedia interaktif . multimedia interaktif dapat di gunakan oleh khalayak umum terutama guru dan siswa yang sangat membutuhkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan merupakan tahap memvalidasi hasil dari produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* yang divalidasi oleh dua orang dosen yaitu bapak Dr. Abrahanda Amra, M.Ag dan bapak Arifki Budia Warman, M.H serta satu orang guru PAI dan Budi pekerti di SMPN 1 Pariangan tempat peneliti melakukan penelitian. Setelah itu peneliti melakukan diskusi terkait validitas media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi

macromedia flash dengan validator serta meminta saran untuk perbaikan produk sebelum diuji cobakan.

- a. Hasil validasi Instrumen multimedia Interaktif menggunakan *Macromedia flash* Pada Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun Mata Pelajaran PAI dan budi pekerti Kelas VII SMPN 1 Pariangan.

Peneliti menggunakan lembar validasi multimedia interaktif untuk memperoleh multimedia interaktif yang valid. Hal ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator yang berisi tentang kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, serta kelayakan kegrafikan. Data hasil validasi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Instrumen Multimedia Interaktif

No	Indikator validasi	Validator			Jml	Skor max	%	Ket
		1	2	3				
1	Format angket	5	5	4	14	15	93,3	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	8	10	10	28	30	93,3	Sangat Valid
3	Butir pernyataan angket	9	10	10	29	30	96,6	Sangat Valid
Jumlah		22	25	24	71	75	94,6	Sangat Valid

Keterangan:

Validator 1: Dr. Abrahanda Amra, M.Ag

Validator 2: Arifki Budia Warman, M.H

Validator 3: Oka Agusyiana, S.Pd.I

Dari analisis diatas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata validasi instrument multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* aspek format angket adalah 93,3%, aspek bahasa yang digunakan adalah 93,3%, butir pernyataan angket 96,6%. Secara umum hasil rata-rata validasi instrument multimedia interaktif adalah 94,6% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk

mengukur tingkat validitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas VII. Berdasarkan pendapat Sugiyono dengan teknik analisis deskriptif, ia menyatakan bahwa rentang 80% - 100% dikategorikan sangat valid.

- b. Hasil Validasi multimedia Interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas VII SMPN 1 Pariangan.

Tabel 4. 3 Validasi Multimedia Interaktif

No	Indikator validasi	Validator			Jml	Skor mak	%	Ket
		1	2	3				
1	Kelayakan Isi	57	65	63	187	195	95,8	Sangat valid
	Tujuan	22	25	25	72			
	Materi	21	25	24	70			
	Perkembangan Siswa	14	15	14	43			
2	Kelayakan bahasa	17	19	19	55	57	96,4	Sangat valid
3	Kelayakan penyajian	45	39	38	122	135	90,3	Sangat valid
	Desain	18	19	19	56			
	Multimedia	9	10	9	28			
	Ketepatan Penggunaan	9	10	10	29			
4	Kelayakan kegrafikan	21	24	24	69	72	95,8	Sangat valid
Jumlah		131	147	144	422	441	95,6	Sangat valid

No	Range	Kategori
1	81-100%	Sangat Valid
2	61-80%	Valid
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang Valid
5	< 20%	Tidak Valid

Keterangan:**Validator 1: Dr. Abrahanda Amra, M.Ag****Validator 2: Arifki Budia Warman, M.H****Validator 3: Oka Agusyiana, S.Pd.I**

Dari analisis diatas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata validasi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun, aspek kelayakan isi adalah 95,8%, aspek kelayakan bahasa adalah 96,4%, aspek kelayakan penyajian adalah 90,3%, dan aspek kegrafikan adalah 94,6%. Secara umum hasil rata-rata validasi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun adalah 95,8% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Berdasarkan pendapat Sugiyono dengan teknik analisis deskriptif, ia menyatakan bahwa rentang 81 %- 100% dikategorikan sangat valid.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan praktikalitas yang bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan pada tiga kelas yaitu kelas VII di SMPN 1 Pariangan. Disini peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dalam menggunakan produk yang telah dikembangkan, kemudian baru diberikan angket yaitu berupa angket praktikalitas ke siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif yang digunakan. Multimedia interaktif yang digunakan bisa dikatakan praktis apabila hasil uji praktikalitasnya telah mencapai kategori baik/praktis sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan.

Tabel 4. 4 Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Oleh Guru

No	Pernyataan	Penilaian			
		Jumlah	Skor Mak	%	Ket
1	Multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5	5	100	Sangat Praktis
2	Multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> dapat digunakan secara berulang	5	5	100	Sangat Praktis
3	Materi lebih mudah disampaikan dengan menggunakan interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i>	5	5	100	Sangat Praktis
4	Materi pelajaran jadi lebih konkret dengan menggunakan interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i>	5	5	100	Sangat Praktis
5	Penggunaan interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa untuk belajar	5	5	100	Sangat Praktis
6	Multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan belajar masing-masing	4	5	80	Praktis
7	Multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> dapat mewujudkan kemandirian siswa dalam belajar	5	5	100	Sangat Praktis
8	Kesesuaian gambar dan <i>sound</i> yang disajikan dalam interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> memudahkan guru dalam menciptakan kemandirian belajar siswa	5	5	100	Sangat Praktis

9	Multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> dapat menambah wawasan dan pengealaman siswa dalam belajar	5	5	100	Sangat Praktis
10	Multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> dapat digunakan secara mandiri	5	5	100	Sangat Praktis
11	Dengan menggunakan interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> dalam proses pembelajaran akan memungkinkan terjadinya interaksi siswa dengan temannya dan siswa dengan guru	5	5	100	Sangat Praktis
JUMLAH		51	55	92,7	Sangat Praktis

No	Praktikalitas	Kategori
1	81-100%	Sangat Praktis
2	61-80%	Praktis
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang Praktis
5	< 20%	Tidak Praktis

Dari analisis di atas dapat diketahui bahwa hasil praktikalitas oleh guru pada multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun secara umum adalah 92,7% dan termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan. Dengan demikian media berupa multimedia interaktif ini dapat digunakan di dalam proses pembelajaran pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di SMPN 1 Pariangan.

Tabel 4. 5 Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Oleh Siswa

No	Pernyataan	Penilaian			
		Jumlah	Skor Mak	%	keterangan
A	Tampilan Media				
1	Apakah tampilan multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun menarik untuk digunakan	256	300	85	Sangat praktis
2	Apakah suara di multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun	242	300	81	Sangat praktis
3	Apakah penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun	252	300	84	Sangat praktis
4	Apakah jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata	246	300	82	Sangat praktis

	Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun jelas di baca				
5	Apakah penggunaan gambar menarik	278	300	93	Sangat praktis
6	Apakah multimedia interaktif memudahkan saya dalam memahami materi	272	300	91	Sangat praktis
B	Penyajian Materi				
7	Apakah materi pada multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun sudah jelas	252	300	84	Sangat praktis
8	Bagaimana penjelasan materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun apakah mudah di pahami	257	300	86	Sangat praktis
C	Kemanfaatan Video				
9	Apakah multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun	259	300	86	Sangat praktis

	memudahkan dalam pembelajaran				
10	Apakah multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun dapat meningkatkan motivasi dalam proses belajar	248	300	83	Sangat praktis
11	Apakah multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun dapat membantu untuk bisa belajar lebih mandiri	259	300	86	Sangat praktis
12	Apakah multimedia interaktif menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna	261	300	87	Sangat praktis
Jumlah		3082	3600	85	Sangat praktis

No	Praktikalitas	Kategori
1	81-100%	Sangat Praktis
2	61-80%	Praktis
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang Praktis
5	< 20%	Tidak Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase penilaian siswa terhadap multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun adalah 85% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kategori pada tabel tersebut maka multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun telah dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di SMPN 1 Pariangan (Sawah Tengah, 04 Juni 2025)

5. Evaluasi (*Evaluate*)

a. Pengertian Evaluasi

Evaluasi media pembelajaran merupakan sebuah proses serta tahapan komunikasi di dalam kegiatan belajar secara visual ataupun belajar secara audio visual, maka evaluasi media pembelajaran adalah suatu bentuk peningkatan dalam sebuah pembelajaran efektifitas dan ketertarikan peserta didik (Kaniawati et al., 2023). Dalam pengembangan media berupa multimedia interaktif ini telah mengalami perbaikan di dalam media tersebut, revisi atau perbaikan tersebut dilakukan oleh validator yang telah menilai media multimedia interaktif melalui lembar validasi yang telah disiapkan sebelumnya. Berdasarkan saran atau masukan yang telah diberikan oleh validator ahli media maka berikut merupakan perbaikan media multimedia interaktif sebelum dan setelah dilakukannya perbaikan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Evaluasi

1) Kelebihan evaluasi

- a) Pembelajaran Interaktif, multimedia interaktif dengan *macromedia flash* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.
- b) Aksesibilitas Tinggi, multimedia dapat diakses secara online, sehingga memudahkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
- c) Kemudahan Pemahaman, Konten multimedia interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami konsep Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun dengan lebih baik.
- d) Penggunaan Teknologi Mutakhir, Integrasi *AI Macromedia flash* memungkinkan pengembangan konten yang lebih canggih dan efektif.
- e) Efisiensi Waktu, Proses pembelajaran dapat lebih cepat dan efisien dengan menggunakan multimedia interaktif

2) Kekurangan evaluasi

- a) Ketergantungan Teknologi, Ketergantungan pada teknologi dapat menyebabkan kesulitan jika infrastruktur tidak memadai.
- b) Keterbatasan Interaksi Langsung, Interaksi langsung antara guru dan siswa mungkin terbatas dalam pembelajaran berbasis multimedia.
- c) Kualitas Konten, Kualitas konten multimedia harus terjamin untuk memastikan efektivitas pembelajaran.
- d) Biaya Pengembangan, Pengembangan multimedia interaktif dengan *AI macromedia flash* mungkin memerlukan biaya yang lebih tinggi.
- e) Keterbatasan Feedback, Dalam beberapa kasus, multimedia mungkin tidak dapat memberikan umpan balik langsung seperti yang diberikan oleh guru.

3) Saran evaluasi

- a) Pastikan kualitas konten multimedia sesuai dengan standar pendidikan.
- b) Integrasi multimedia dengan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan interaksi langsung.
- c) Lakukan evaluasi secara berkala untuk memantau efektivitas pembelajaran.
- d) Pastikan infrastruktur teknologi memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis multimedia.
- e) Berikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan umpan balik tentang konten multimedia

B. Pembahasan

Multimedia interaktif dengan *macromedia flash* dapat digunakan tanpa adanya jaringan internet dan dapat diputar secara berulang. multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun juga bisa dibagikan ke sosial media lain sehingga siswa dapat mengulang kembali materi pelajaran diluar jam sekolah. Dengan semua kelebihan yang dimiliki oleh multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun ini diharapkan siswa dapat menghindari ghibah dan selalu melaksanakan tabayyun dan menjadi alternatif bagi guru dalam menarik perhatian siswa yang sering bosan saat pembelajaran berlangsung.

Pada produk yang akan dikembangkan ini dengan menggunakan model *ADDIE*. *ADDIE* yang merupakan singkatan dari analyze, design, development, implementation, evaluation (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap pertama dalam melakukan pengembangan dengan model *ADDIE* ini yaitu analisis. Analisis terdiri dari beberapa tahapan;

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis terhadap kebutuhan siswa dalam penggunaan media. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara observasi proses pembelajaran siswa ketika belajar PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Pariangan. Dalam observasi yang dilakukan tidak sedikit anak yang keluar

ruangan kelas, tertidur bahkan ada beberapa yang berbincang dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan materi. Maka dilakukan wawancara dengan siswa kelas VII mereka mengatakan bahwa merasa bosan dengan . Proses kedua yaitu dengan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan wakil kepala sekolah di sekolah SMPN 1 Pariangan.

Guru PAI budi pekerti di SMPN 1 Pariangan yang bernama Ibu Oka mengatakan bahwa anak– anak ketika belajar sejarah sering kali tidak fokus dalam pembelajaran dengan kemungkinan yang sangat besar anak-anak tidak fokus karna bosan karna hanya metode ceramah dan video pembelajaran ketika pembelajaran sejarah serta papan tulis. Wawancara selanjutnya dilakukan kepada wakil kepala sekolah dengan mempertanyakan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut, hasil dari wawancara menyatakan bahwa sekolah telah memberikan sarana dan prasarana berupa infocus dan wifi. Jadi, dari observasi serta wawancara yang telah dilakukan maka siswa kelas VII SMPN 1 Pariangan memerlukan media untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pelajaran.

Setelah menganalisis kebutuhan siswa, tahap selanjutnya yaitu menganalisis karakteristik siswa dalam penggunaan media pada proses pembelajaran, analisis ini dilakukan dengan cara melihat media seperti apa yang bisa menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran PAI dan budi pekerti ini, setelah dilakukan observasi berkala, siswa lebih cenderung kepada media berupa audio visual salah satunya yaitu multimedia. Hal tersebut dibuktikan dengan antusias siswa dalam belajar ketika guru menampilkan video dalam proses pembelajarannya, kemudian guru yang bersangkutan meminta agar tidak hanya video yang bisa di tampilkan melainkan ada materi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media yang tepat dalam pembelajaran Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun ini adalah multimedia interaktif, dengan model media multimedia maka akan jauh menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sedangkan pembelajaran interaktif akan menunjang siswa

untuk bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Tahap Desain (*Design*)

Bahan yang dibutuhkan berupa sumber bahan ajar atau buku bacaan siswa, laptop, aplikasi Pendukung *macromedia flash*, video pembelajaran, rekaman suara, instrumen pengiring, talent, gambar serta tombol tombol yang akan dibuat dalam multimedia interaktif ini. Selanjutnya pembuatan flowchart yang bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan multimedia interaktif ini. Tahap terakhir dalam tahap disain ini adalah pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan *macromedia flash* dalam materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun.

Desain, setelah dilakukan analisis terhadap media yang dibutuhkan selanjutnya akan dilakukan tahap disain. Fitria Hidayat: 2021, mengatakan bahwa tahap desain ini menetapkan “garis pantauan” untuk progres tahap *ADDIE* selanjutnya, garis pantauan mengarah pada garis bayangan dari mata kepada persepsi objek. Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan materi ajar yang berpedoman dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Materi ini akan dibuat dalam bentuk multimedia yang bertujuan materi yang akan disampaikan akan mudah dipahami oleh peserta didik. Materi yang akan dibuat yaitu Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di kelas VII SMPN 1 Pariangan. Selain membuat materi pada tahap disain ini juga diperlukan pengumpulan bahan untuk membuat media berupa multimedia interaktif ini (Author B, A. 2017).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan dan pembangunan negara, yang tidak dapat dipisahkan. Karena sangat erat hubungannya dengan penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas, maka proses pendidikan dan Pembangunan tidak dapat dipisahkan (Mulyadi et al., 2023). Media pembelajaran adalah siklus yang menggabungkan tiga aspek, individu, masyarakat atau wilayah lokal publik dari individu dan setiap item benar-benar, baik material maupun

dunia lain yang berperan dalam menentukan sifat, nasib struktur manusia dan masyarakat (Muhson, 2010).

Pengembangan, validasi multimedia interaktif pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Berdasarkan rumusan masalah penelitian yakni “Bagaimanakah Validitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas VII SMPN 1 Pariangan.” Sudah terjawab, yakni secara keseluruhan hasil validasi multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun oleh validator menunjukkan bahwa multimedia interaktif tersebut sangat valid dengan persentase sebesar 95,6% yang mencakup beberapa aspek, yakni aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan kegrafikan. Validasi multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun ini memenuhi kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan.

Aspek kelayakan isi memperoleh persentase penilaian sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid, dimana dalam multimedia interaktif tersebut terdapat materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun yang memenuhi tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, kesesuaian pemilihan animasi dengan materi, kesesuaian unsur suara serta menarik sehingga mempunyai nilai dan ciri khas tersendiri dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Hal ini sesuai dengan kriteria disain materi yang baik oleh E Mulyasa (2020) dalam buku desain pembelajaran, ia menyatakan bahwa kriteria disain materi harus memperhatikan: (1) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik, (2) kebermanfaatan bagi peserta didik, (3) struktur keilmuan, (4) kedalaman dan keluasan materi, (5) relevansi dengan kebutuhan siswa dan lingkungan. Aspek kelayakan bahasa memperoleh persentase penilaian sebesar 96,4% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa

multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun tersebut menyajikan materi pelajaran dengan bahasa yang baik dan benar, yakni menggunakan kalimat yang efektif, mudah dipahami, tepat struktur kalimatnya dan sesuai dengan perkembangan emosi dan intelektual siswa.

Aspek kelayakan penyajian memperoleh persentase penilaian sebesar 90,3% dengan kategori sangat valid, dengan artian bahwa multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun tersebut mampu mendorong siswa untuk mencari dan menemukan informasi, mengambil kesimpulan dari informasi yang didapat. Aspek kegrafikan memperoleh persentase penilaian sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid, dengan artian bahwa multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun tersebut mempunyai aspek kegrafikan yakni tampilan yang menarik sehingga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa hingga rasa bosan siswa dalam belajar bisa teratasi serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal penting dilakukan oleh guru pendidikan Islam di dunia pendidikan, karena menjadi kunci sukses dalam membangun proses pembelajaran yang berkualitas. Bangunan literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi kunci utama bagi guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik sekaligus kesuksesan prestasi (Mulyadi et al., 2023). Media pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan dan pembangunan negara, yang tidak dapat dipisahkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi, berdasarkan rumusan masalah penelitian Bagaimana Praktikalitas multimedia interaktif pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Paringan Sudah terjawab melalui angket respon guru dan siswa yang

disebarkan setelah melakukan uji coba multimedia interaktif pada kelas VII SMPN 1 Paringan. Hasil angket respon guru diperoleh hasil persentase 92,7% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan mampu memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan angket respon siswa diperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Menurut Agustyaningrum dalam (Maskar & Dewi, 2020) ukuran praktikalitas produk diukur dari mudah atau praktis suatu produk yang dibuat dalam penyajiannya. Maka dengan praktikalitas peneliti dapat melihat dengan mudah praktis atau tidaknya suatu produk.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE ini adalah evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Produk berupa media multimedia interaktif dengan materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun kelas VII SMPN 1 Paringan ini telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator sesuai dengan lembar validasi yang telah disiapkan sebelumnya. Hal-hal yang perlu diperbaiki meliputi penambahan ayat pada *scene* materi.

Menurut saya dapat disimpulkan media berupa multimedia interaktif ini setelah dilakukan validasi oleh validator ahli media serta ahli materi dan guru mata pelajaran PAI dan budi pekerti mendapatkan hasil yang sangat layak untuk digunakan. Selain itu dilakukan uji coba terhadap siswa kelas VII SMPN 1 Paringan mendapatkan hasil yang sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan di dalam proses pembelajaran PAI khususnya di dalam materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan

Tabayyun di kelas VII SMPN 1 Pariangan sangat layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.

Perihal perkembangan umat islam, yang mana pembelajaran ini terdapat hikmah didalam nya, yang diharapkan ketika telah mempelajari pembelajaran Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun ini maka akan mampu memperbaiki masa yang akan mendatang khusus untuk muslim. Pembelajaran Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun terdapat diberbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan dasar sampai dengan pendidikan perguruan tinggi.

Menurut anggapan peserta didik materi pelajaran yang dipaparkan pada papan tulis yang kemudian peserta didik menyimak materi ajar tersebut. Dalam proses pembelajaran peserta didik seringkali merasa bosan, karena rasa bosan tersebut siswa sering tidak memperhatikan pembelajaran dengan melakukan kegiatan lain saat belajar dan ada juga sebagian dari peserta didik yang keluar masuk kelas. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik di kelas VII SMPN 1 Pariangan, diketahui bahwa alasan peserta didik merasa bosan saat belajar materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun dengan media papan tulis yang digunakan guru, peserta didik berharap ada media lain yang lebih menarik sehingga mereka merasa tertarik untuk belajar materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI juga diketahui informasi yang sama, bahwa peserta didik menunjukkan rasa bosan saat pembelajaran dengan materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun, banyak peserta didik yang sering tidak memperhatikan pembelajaran dan ada juga yang izin keluar masuk kelas. Namun hal serupa tidak terjadi saat guru mencoba menyampaikan materi dengan menggunakan media audio visual, siswa menunjukkan rasa tertarik dan semua siswa lebih memperhatikan guru saat mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhammad Ikhsan MU'minin dkk (2021) dalam jurnal ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia ia berpendapat menggunakan

media audio visual berbasis multimedia akan lebih memudahkan guru menyampaikan pesan pelajaran kepada peserta didik juga lebih mudah untuk memahami pelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Manfaat multimedia interaktif bagi pendidik dan peserta didik yaitu bermanfaat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya multimedia iteraktif, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui multimedia interaktif, bagi pendidik akan memudahkan dalam memberi pemahaman kepada peserta didik. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan oleh peserta didik serta membuat pembelajaran menarik dan tercapainya tujuan pembelajaran sehingga dalam hal ini pengembangan media berupa multimedia interaktif (Fitriya et al., 2024).

Multimedia interaktif ini di desain semenarik mungkin dengan tujuan mengurangi rasa bosan siswa dalam belajar PAI dan budi pekerti. Produk berupa multimedia interaktif dengan *macromedia flash* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif bagi siswa yang sering bosan dengan pembelajaran dengan papan tulis sebagai medianya. multimedia interaktif yang menarik diharapkan dapat menjadi solusi bagi siswa yang sering bosan dengan media pembelajaran papan tulis yang hanya dapat dilihat saja tanpa adanya unsur visual dan audio dalam penyampaian materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun yang sedang dipelajari.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun pada kelas VII SMPN 1 Pariangan semester genap. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya dapat digunakan oleh siswa kelas VII SMPN 1 Pariangan dikarenakan multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VII SMPN 1 Pariangan. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil rata-rata persentase validitas multimedia interaktif materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun pada kelas VII SMPN 1 Pariangan adalah 95,6% dengan kategori sangat valid dilihat dari segi kelayakan isi, kelayakan bahasa kelayakan penyajian, serta kelayakan kegrafikan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun mata pelajaran PAI dan budi pekerti yang telah dirancang valid sebagai media pembelajaran pada kelas VII SMPN 1 Pariangan
2. Hasil praktikalitas multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun mata pelajaran PAI dan budi pekerti pada kelas VII SMPN 1 Pariangan dengan perolehan angket respon guru sebesar 92,7% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan perolehan angket respon siswa 85% dengan kategori sangat praktis dilihat dari segi kemudahan dan kesenangan dalam penggunaan multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di kelas VII SMPN 1 Pariangan.

B. Implikasi

Multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun kelas VII SMPN 1 Pariangan telah valid dan praktis, dapat digunakan oleh guru sebagai kreasi dan inovasi dalam mengajar. Guru juga dapat menjadikan multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun sebagai pedoman dan referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran PAI dan budi pekerti materi lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini berimplikasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan kedepannya terutama dibidang media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran PAI dan budi pekerti, khususnya masalah yang berkaitan dengan materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi peneliti dapat menambah ilmu dan wawasan terutama tentang ilmu pembelajaran yang menarik pada pembelajaran PAI dan budi pekerti
- b. Bagi pembaca dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan ilmu pembelajaran yang menarik pada pembelajaran PAI dan budi pekerti
- c. Bagi guru yang diteliti dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun kelas VII SMPN 1 Pariangan dapat digunakan guru PAI dan budi pekerti
- d. Bagi program studi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas materi perkuliahan berkaitan ilmu pembelajaran yang menarik pada pembelajaran PAI dan budi pekerti.

C. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru SMPN 1 Pariangan

Multimedia interaktif pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun kelas VII SMPN 1 Pariangan dapat digunakan guru PAI dan budi pekerti dalam memudahkan penyampaian materi pelajaran. Guru PAI dan budi pekerti hendaknya dapat mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran, sehingga guru mampu mengadakan pembaharuan pada media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan kedepannya.

2. Bagi siswa kelas VII SMPN 1 Pariangan, multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang menarik.

3. Bagi peneliti lain agar dapat mevariasikan materinya kemateri lain, Ke aplikasi- aplikasi lain, Implementasi sekolah ke sekolah lain dan melakukan penelitian yang lebih meluas untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun, karena masih banyak pembahasan materi PAI dan budi pekerti kelas VII SMPN 1 Pariangan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adolph, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. 1–23.
- Adriyanto, B. (2010). *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. 1–63.
- Ahmad, D. (2021). *multimedia interaktif berbasis teknologi*. 8–30.
- Aini, Y. isratul. (2018). Pemanfaatan Macromedia Flash Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknodik*, 123. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i2.258>
- Al-Muqtafa, A. K., & Muhammada. (2019). Penggunaan Media Macromedia Flash8 Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran Di Kelas X Mm Smk Al Hidayah Wonorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1(1), 161–174. <https://doi.org/10.35891/muallim.v1i1.1358>
- Anwar, H. S., & Nana. (2020). *Penggunaan Aplikasi Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Poe2We Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Fisika*. 1–4. <https://doi.org/10.31219/osf.io/utp6y>
- Ardiansyah, N. (2013). *Tutorial macromedia flash profesional 8 untuk pemula 1*. 66. <https://inteleccreativemedia.files.wordpress.com/2014/04/macro-media-flash-8-nurdin.pdf>
- Arlingga, R. D. (2021). *Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Dengan Model Belajar Dari Rumah Atau Daring Di Smp Negeri 1 Pengadegan Purbalingga*. <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/10734>
- Aulia, P., Herawati, S., & Asmendri, A. (2020). Pengembangan Media Flowchart (Bagan Arus) Berbasis Microsoft Visio Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Zakat Kelas VIII Di MTsN 6 Tanah Datar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v1i1.2494>
- Ayatullah. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, 2, 206–229.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia*, 15(1), 109. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>

- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri*. 2022, 5(3), 248–253.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Fauza, U. N. (2023). *Pembelajaran PAI dan Budi Pekert Berbasis Kurikulum Merdeka di SMA N 1 Purwareja Klampok, Banjarnegara*.
- Fero, D. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 167–169. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1516.
- Hakim, N., & Pebrina, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA 2 Padang Panjang. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 83. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v4i2.10706>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. 95–105.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hanafiah, H., & Rukiyanto, B. A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community ...*, 4(6), 13121–13129. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/23614%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/23614/16628>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK. In *Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Kemendikbudristek BSKAP. In *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan M* (Issue 021).
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Landaburu, J. (2016). *pengembangan pembelajaran pendidikan agama islam*. 4(1), 1–23.
- Lubis, Harahap, F. (2025). HAKIKAT PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI INTEGRATIF DI SEKOLAH. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33.
- Maemunatun, M. (2022). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. In *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* (Vol. 9). <https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655>
- MANANDA, I. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pokok Bahasan Hukum Newton Artikel*. 11(1), 13–14.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Medan, S., & Panggabean, F. Y. (n.d.). *Pelatihan Tata Cara Pengisian SPT Tahunan PPh Badan di*. 82–87.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Mulyadi, R., Fatur Rahman, N., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 174–188. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12563](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12563)
- Negeri, S. M. A., & Halmahera, K. (2023). *ANALISIS KENTRAMPILAN BERPIKIR KRITIS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MATERI SISTEM PENCERNAAN SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 KABUPATEN HALMAHERA BARAT*. 3, 75–82.
- Nurlina. (2023). Perkembangan Psikososial Masa Kanak-Kanak. In *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. https://litar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_10720002_2A051223124155.pdf
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pandu, P. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash “M-Matriks” pada Kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik. *Repository: UMG*, 6–23. [http://eprints.umg.ac.id/245/3/04_BAB II.pdf](http://eprints.umg.ac.id/245/3/04_BAB%20II.pdf)
- Permana, D. Y., & Fadriati, F. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Social Science Academic*, 1(2), 665–672. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>
- Pribadi, B. A. (2011). Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. *PT. Dian Rakyat – Jakarta*, 176. <http://repository.ut.ac.id/9317/>
- Pribadi, D. B. A. (2017). *Sample Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Edisi Kedua*.
- Putri, M. M., Fadriati, F., & Adripen, A. (2023). Pengembangan Video Animasi Interaktif dengan Aplikasi Benime pada Materi Qurban dan Akikah Mata Pelajaran Fiqh Kelas X di MAS TI Paninggahan. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 171. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v4i2.10425>
- Putri Qonita, E. M., Rezeki, S., Sthephani, A., & Nofriyandi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 4(1), 27–38. <https://doi.org/10.37729/jipm.v4i1.1659>
- Ragil Kurniawan, M. (2017). Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491.

<https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>

- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Robin, L. (2021). Tinjauan Pustaka Multimedia. *Jurnal Tinjauan Pustaka Multimedia*, 34(2), 1–27.
- Sahala, S., & Mursyid, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Macromedia Flash Pro 8 materi usaha dan Pesawat Sederhana Terhadap Hasil Belajar peserta Didik SMP Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i2.63284>
- Santi, R. C. N., Yulianto, H., & Eniyati, S. (2023). *Pengenalan Aplikasi Macromedia Flash Tenaga Pengajar*. 3(2), 117–121.
- Septiyaningrum, E. (2022). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Melalui Contextual Teaching and Learning (Ctl) Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Purbalingga*. 7–32.
- Silahuudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Suhairiani, Panjaitan, N. H., Sinaga, E. K., & Maulana, B. (2018). Penggunaan media pembelajaran macromedia flash 8 pada materi daya dukung pondasi. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 4(2), 13–21. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/eb/article/download/15452/12263>
- Suliswanto. (2021). Menggabungkan pendidikan dan hiburan adalah salah satu konsep baru dalam dunia pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang memasukkan elemen hiburan membuat proses belajar lebih mudah. Di kelas, khususnya di SD kelas V SD Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, seba. *UIN Malang*, 167–186. <http://etheses.uin-malang.ac.id/11269/1/14771029.pdf>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.

- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>