

**KEEFEKTIFAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH*
TERHADAP PEMBELAJARAN PAI
PADA KELAS X UPT SMKN 1 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)

Oleh:

ANDI MUHAMMAD FATAHILLAH M.
NIM. 160101083

Pembimbing:

1. Dr. Mustamir, M.Pd.
2. Nurjannah, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Muhammad Fatahillah M

NIM : 160101083

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

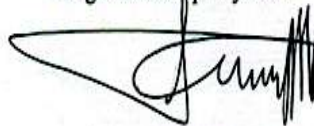
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 28 September 2020

Yang membuat pernyataan



Andi Muhammad Fatahillah M
NIM. 160101083

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Keefektifan Aplikasi *Macromedia Flash* Terhadap Pembelajaran PAI pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai yang ditulis oleh Andi Muhammad Fatahillah M. Nomor Induk Mahasiswa 160101083, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 25 Agustus 2020 M bertepatan dengan 06 Muharram 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Dr. Muh Judrah, M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Dr. Mustamir, M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Nurjannah, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai

Taqqi S.Pd.L., M.Pd.I.
NIM. 1613495

ABSTRAK

ANDI MUHAMMAD FATAHILLAH M.

Keefektifan Aplikasi *macromedia flash* Terhadap Pembelajaran PAI Pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2020.

Penelitian ini berangkat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempengaruhi pembelajaran. Salah satunya yaitu aplikasi *macromedia flash* yang diterapkan di UPT SMKN 1 Sinjai untuk menguji keefektifan terhadap pembelajaran PAI. *Macromedia Flash* merupakan gabungan teknologi *audio-visual* seperti teks, gambar, *sound*, animasi dan lainnya sehingga dapat menghasikan presentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Keefektifan Aplikasi *Macromedia Flash* Terhadap Pembelajaran PAI Pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 62 orang, dan yang menjadi sampel penelitian berjumlah 31 orang dikelas TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan 31 orang dikelas TKJ 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yaitu melalui tes, observasi, dan dokumen.

Dari kedua hasil analis dikelas eksperimen dan kelas control dapat di ditarik kesimpulan bahwa keefektifan pembelajaran PAI lebih meningkat menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keefektifan pembelajaran PAI di kelas

eksperimen sebesar 41,93, sedangkan di kelas control keefektifan pembelajaran PAI sebesar 26,7. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran PAI efektif ketika menggunakan aplikasi macromedia flash di kelas X UPT SMKN 1 Sinjai.

Kata Kunci: *Macromedia Flash, Pembelajaran PAI*

المستخلص

أندي محمد فتح الله م. تأثير برنامج مكروميديا فلاش على تعليم التربية الإسلامية في الصف العاشر في الوحدة التنفيذ الفني المدرسة الثانوية المهنية الواحدة سنجائي. الرسالة العلمية. قسم التربية الإسلامية، كلية التربية والتعلم، جامعة الإسلامية المحمدية سنجائي، 2020

وبدأ البحث من التقدم المعارف والتكنولوجي اللتان تأثران عملية التعليم، كمثل تطبيق برنامج مكروميديا فلاش في الوحدة التنفيذ الفني المدرسة الثانوية المهنية الواحدة سنجائي لمعرفة تأثيره على تعليم التربية الإسلامية. و مكروميديا فلاش جمع من تكنولوجيا السمعى والبصري كمثل النصوص والصور والأصوات والصور المتحركة وغيرها حتى تحصل على وسيلة التعليم بالوسائط المتعددة المستخدمة عند عملية التعليم.

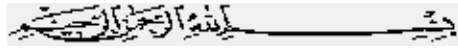
وهدف البحث لمعرفة تأثير برنامج مكروميديا فلاش على تعليم التربية الإسلامية في الصف العاشر في الوحدة التنفيذ الفني المدرسة الثانوية المهنية الواحدة سنجائي. وهذا البحث بحث تجريبي بالمدخل الكمي. ومجتمع البحث 62 تلميذا وعينته 31 تلميذا من الصف TKJ الأول كالصف التجريبي و31 تلميذا من الصف TKJ الثاني كالصف

الضبطي. وأسلوب جمع البيانات باستخدام الامتحان والملاحظة والوثائق.

وبناء على تحليلي البيانات من الصف التجريبي والضبطي، عرف الباحث أن عملية تعليم التربية الإسلامية له ارتفاع بعدما استخدم الباحث برنامج مكروميديا فلاش في تعليمه مقارنة باستخدام طريقة القديمة. وعرف الباحث نتائج البحث من ارتفاع تأثير تعليم التربية الإسلامية في الصف التجريبي 41،93 وفي الصف الضبطي 26،70. وأساسا على هذه النتيجة عرف الباحث أن تعليم التربية الإسلامية له تأثير عندما استخدم الباحث برنامج مكروميديا فلاش في الصف العاشر في الوحدة التنفيذ الفني المدرسة الثانوية المهنية الواحدة سنجائي.

الكلمات الأساسية : مكروميديا فلاش، تعليم الدين الإسلام

KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَخْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Dr. Firdaus, M.Ag., selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Dr. Ismail.M.Pd, dan Dr. Hardianto Rahman, M.Pd., selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Dr. Mustamir, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Nurjannah, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II.

6. Jamaluddin, S.Pd.I.,M.Pd.I, Selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Agama Islam;
7. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staf perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
10. Kepala Sekolah, Guru-guru dan siswa di SMKN 1 Sinjai yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman Mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin!

Sinjai, 15 Agustus 2020

Andi Muhammad Fatahillah M
NIM.160101083

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Masalah	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
B. Hasil Penelitian Relevan	37
C. Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	44
B. Definisi Variabel	45
C. Tempat dan Waktu Penelitian	47

D. Populasi dan Sampel.....	47
E. Prosedur Penelitian	49
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	54
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian	60
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Observasi Keefektifan <i>Macromedia Flash</i> Terhadap Pembelajaran PAI Kelas Eksperimen Sebelum Diberiken Tindakan	61
Tabel 4.2 Observasi Keefektifan <i>Macromedia Flash</i> Terhadap Pembelajaran PAI Kelas Kontrol Sebelum Diberiken Tindakan	63
Tabel 4.3 Nilai Hasil Belajar Siswa Dikelas Eksperimen Sebelum Dan Sesudah Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	65
Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Siswa Dikelas Eksperimen Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Metode Konvensional	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fenomena kemanusiaan universal yang jika benar aktivasinya akan menumbuhkan kembangkan multidimensi kemampuan dasar peserta didik hingga ketitik kesejatianya. Dalam istilah ilmu pendidikan, anak didik yang mencapai kesejatianya itu disebut manusia “berpendidikan”, yaitu mereka yang mampu mengoptimasi potensi diri sebagai insane pribadi yang taat asas memposisikan diri sebagai pemegang *mandate cultural* dan illahiat. Jika aktivasi proses pendidikan itu salah akan melahirkan tragedy kemanusiaan dan pemanusiaan. Satu bentuk dosa sejarah orang dewasa, termasuk guru dan pendidik pada umumnya, yang gagal mendewasakan anak-anak sebagai pewaris generasi.¹

Sementara Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran

¹ Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. iii.

dan Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Menurut Tayar Yusuf (1986:35) mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia muslim, bertakwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti luhur dan berkepribadian yang memahami, menghayati, memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam dalam kehidupannya, sedangkan menurut A. Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.²

Sederhananya, Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntunan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan juga tidak bebas dari pengaruh teknologi. Hasil teknologi sudah

² Abdul Majid, S.Ag., M.Pd, Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 11-12.

lama dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Contohnya kertas, mesin cetak, radio, *film*, TV, komputer dan lain-lain dimanfaatkan di bidang pendidikan. Dengan alat-alat itu dapat mengubah pikiran manusia, mengubah cara kerja dan cara hidupnya. Alat bantu adalah benda yang dapat mewakili suatu gagasan. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna-warni, simbol, bunyi, dan perasaan. Alat-alat teknologi pendidikan dapat mengubah peranan guru. Dalam menyampaikan pelajaran banyak alat telah diciptakan agar mempermudah peserta didik untuk memahaminya.

Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Mengajar pada umumnya usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa, terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, guru, alat pelajaran, dan sebagainya yang disebut proses belajar, sehingga tercapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan indera, hambatan jarak dan waktu

dan lain-lain dapat dibantu dengan memanfaatkan media (Farida, 2015). Pada masa kini komputer telah memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap pembelajaran. Alat-alat tersebut menawarkan kemungkinan untuk menjadi lebih baik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu Pendidikan.

Pembelajaran menggunakan media komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik. Komputer juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran karena dapat mempengaruhi karakteristik afektif peserta didik, sehingga peserta didik tidak mudah lupa dan tidak mudah bosan. Karena penggunaan media pembelajaran lebih efektif dan praktis dalam pembelajaran. Melakukan inovasi terbaru dalam belajar-mengajar yaitu digunakannya media pembelajaran yang tepat bisa saja mengatasi masalah yang sering terjadi Media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi secara jelas tentang kejadian-kejadian yang terkait dengan mata pelajaran tersebut yang sesuai pembelajaran yang akan membuat peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran

serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam.³

Banyak peserta didik sangat suka animasi, menggambar anime dan membaca buku bergambar seperti komik, Jadi dengan adanya media pembelajaran dengan animasi peserta didik akan lebih suka dan lebih mengerti sehingga berguna untuk memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, dapat mengatasi peserta didik bersifat pasif, menimbulkan kegairahan pada peserta didik, memberikan perangsangan dan persepsi yang sama dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. *Visualisasi* yang ditampilkan secara menarik, dapat digerakkan dan diubah bentuk serta ukurannya, memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dan observasi dengan mudah.

Media pembelajaran membawa pengaruh dan manfaat yang besar pada Lembaga Pendidikan khususnya dalam pencapaian belajar mengajar. Media merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut,

³ Husnlyatus Salamah Zainiyati, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran PAI*", (Jakarta : Kencana, 2017), h.119.

penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa.⁴

Melalui media pembelajaran, diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Dengan penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan mutu Pendidikan.⁵

Seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan arus globalisasi yang makin cepat di era saat ini, banyak sekali aplikasi-aplikasi komputer yang diluncurkan seperti *Geogebra*, *Microsoft Powerpoint*, *Mathematica 7*, *Adobe Flash*, *Macromedia Flash*, dll yang seharusnya sudah bisa dimanfaatkan oleh para pendidik di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan ajar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, metode *Konvensional* dirasa sudah tidak relevan lagi digunakan. Oleh karena itu, pendekatan dengan

⁴ Azhar Arsyad, Asfah Rahman, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2016), h. 1

⁵ Arief Sadiman, Rahardjo, Aning Haryono, “*Media Pendidikan*”, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2003), h. 81.

metode *Konvensional* sudah tidak lagi sesuai dengan perkembangan yang dihadapi oleh sekolah.

Dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran seperti *Macromedia Flash*. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *Macromedia Flash* diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

Macromedia Flash adalah software yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.⁶ *Macromedia Flash* merupakan media pembelajaran yang efektif. Penggunaan *macromedia flash* dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena *macromedia flash*

⁶ Wandah Wibawanto, Dhega Febiharsa, “*Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*”, (Jember : Penerbit Cerdas Ulet Kraetif, 2017), h.29.

menampilkan simulasi maupun peragaan-peragaan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga siswa dapat menangkap konsep-konsep materi dengan baik dan benar serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu *macromedia flash* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.⁷

Dalam kerangka tersebutlah aplikasi *Macromedia Flash* untuk keefektifan Pembelajaran PAI dapat dikembangkan untuk mendapatkan kriteria pencapaian yang menarik dan layak digunakan di sekolah untuk membantu Pendidik di sekolah dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Keefektifan Aplikasi *Macromedia Flash* Terhadap Pembelajaran PAI Pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai.” Dan penulis berharap penelitian ini menjadi salah satu sumber yang dapat memberikan kemudahan dan pemahaman kepada para pelaksana Pendidikan, terutama kepada sekolah dan guru serta calon guru untuk mengimplementasikan aplikasi *Macromedia*

⁷ Haeruddin, “*Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*”, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012), h. 1

Flash terhadap pembelajaran PAI di sekolah masing-masing.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, adapun rumusan masalahnya yaitu apakah penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* efektif terhadap pembelajaran PAI di Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi *Macromedia Flash* efektif terhadap pembelajaran PAI di kelas X SMKN 1 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan mengembangkan kajian teoritis mengenai Keefektifan Aplikasi *Macromedia Flash* terhadap Pembelajaran PAI di kelas X SMKN 1 Sinjai.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi penulis/peneliti

Menambah pengetahuan untuk melaksanakan penelitian, menambah wawasan dan keterampilan

tentang pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Sekolah akan mengalami perubahan/perbaikan yang lebih pesat karena mampu menerapkan banyak aplikasi dalam pembelajaran dan juga peningkatan prestasi sekolah, dengan melihat perbaikan proses yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

c. Manfaat Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru untuk bahwa banyak aplikasi yang bisa diterapkan untuk pembelajaran PAI demi meningkatkan mutu mata pembelajaran sehingga lebih terkesan menarik untuk peserta didik..

d. Manfaat Bagi Peserta didik

Memperbaiki cara belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik diharapkan dapat meningkat dengan menggunakan aplikasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Program Aplikasi *Macromedia Flash*

a. Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi *web* professional. Dengan *macromedia flash*, aplikasi *Web* dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, sound, interaktif.⁸ *Macromedia Flash* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *games*, *movie* dan tampilan animasi lainnya.

Macromedia Flash yang merupakan salah satu *software computer* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menjadi satu alternative baru dalam pemilihan media pembelajaran. Media berbasis computer ini tampil dalam kemasan menarik berbentuk media presentasi interaktif yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran.

⁸ Haeruddin, *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012), h.1.

Macromedia Flash merupakan gabungan teknologi *audio-visual* seperti teks, gambar, *sound*, animasi dan lainnya sehingga dapat menghasilkan presentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan computer yang dilengkapi program multimedia.⁹

Penerapan media *Flash* dipandang mampu membantu untuk mencegah terjadinya missscommunication atau kegagalan dalam proses komunikasi. Artinya, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal atau bahkan sama sekali tidak dapat diserap oleh siswa. Oleh karena itu, menggunakan media *flash* bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga diharapkan bisa

⁹ Munir, *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pembelajaran)*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 15.

membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan siswa pun terhindar dari kejenuhan dan bosan dalam proses pembelajaran.

Sebuah media termasuk media *flash* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, dalam penggunaannya memperhatikan tujuh aspek berikut, yaitu : tujuan Pendidikan, metode pembelajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, waktu, durasi pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana penunjang media, kemampuan pengajar dalam menggunakan media, dan tempat berlangsungnya pembelajaran.¹⁰

b. Sejarah *Macromedia Flash*

Berawal dari tahun 1980-an, ketika itu Gay masih duduk di sekolah menengah atas. Ia mengikuti sebuah Pameran Sains di sekolahnya dan berhasil menjadi pemenang dalam pameran tersebut dengan programnya yang bernama *Superpaint*. Kemenangan yang diraih Gay ternyata menarik perhatian seseorang pengembang software local yang bernama Carlie Jackson. Dimana pada waktu itu Jackson

¹⁰ Rubhan Masykur, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash, (At-Tadris : Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 8, No 2, 2017), h.179.

sedang dalam proses pencarian orang-orang berbakat seperti Gay untuk membantunya dalam mengembangkan perusahaannya yaitu *Silicon Beach* yang baru didirikannya. Dengan sedikit dana yang tersedia, Jackson menyewa orang-orang berbakat termasuk Jonathan Gay untuk membantunya membuat program-program dalam perusahaan miliknya (*Silicon Beach*) tersebut yang nantinya akan menghasilkan program untuk jenis computer *Macintosh*.

Gay bekerja di *Silicon Beach* sampai akhir kuliah. Ia mengembangkan sejumlah permainan computer untuk perusahaan, termasuk yang populer “*Dark Castle*” dan juga sebuah program ilustrasi yang disebut *intellidraw*.

Dengan menggunakan keterampilan grafis animasinya, ia belajar mengembangkan program-program dan menuntaskan untuk memulai perusahaannya sendiri dan membuat perangkat lunak computer pena/*pen* (sebuah tablet elektronik yang bisa digunakan untuk menulis dengan pena khusus). Ia mendirikan *FutureWave Software* pada Januari 1993 dan dengan segera membuat *SmartSketch*.

Program ini memungkinkan pengguna untuk menggambar secara elektronik pada komputer.

Pada tahun 1995, para pengembang di *FutureWave* menyadari potensi untuk menggunakan animasi *SmartSketch* sebagai alat. Pada waktu itu, internet adalah konsep yang relative baru. Gay dan timnya menambahkan fitur animasi dan Java pada *SmartSketch* dan menamainya sebagai *futureSplash Animator*. Program ini merupakan versi pertama dari program *Flash* yang kita gunakan saat ini. Sebelum peluncuran *FutureSplash*, Gay beranggapan bahwa dia akan lebih sukses jika bermitra dengan perusahaan yang lebih besar. Kemudian Gay mencoba berbicara dengan *Adobe System* dan *Fractal Designs*. Namun dua perusahaan besar tersebut tidak tertarik dan terkesan dengan program buatannya sehingga pada tahun 1996 Jonathan Gay memberanikan diri memasuki pasar dibawah payung perusahaan yang didirikannya yaitu *Future Wave* dan akhirnya unit pertama *FutureSplash Animator* sukses terjual kepada publik.¹¹

¹¹ Haeruddin, *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012), h.3.

Futuresplash Animator yang begitu sukses di pasar komputer membuat *Microsoft corporation* mendekati *FutureWave* hanya dalam beberapa bulan dari rilis program *FutureSplash*. *Microsoft* merencanakan versi online dari MSN dan percaya bahwa *FutureSplash* akan memberikan kualitas grafis terhalus dan tertinggi. *Disney Online* juga menggunakan program tersebut untuk mengembangkan situs mereka. Pada bulan November 1996, *Macromedia* menawarkan untuk membeli program *FutureSplash* tersebut dan Gay menyepakatinya pada bulan Desember 1996. Setelah *Macromedia* resmi membeli *FutureSplash*, *Macromedia* kemudian memendekkan nama produk tersebut menjadi *Flash* dan mempekerjakan Jonathan Gay sebagai *Technology Vice President*. Saat sudah berganti nama menjadi *Flash*, versi pertama yang diluncurkan adalah versi 1.0.

Selanjutnya *Flash 2* dirilis pertengahan 1997 dan mendapatkan pujian di mana-mana. Kemudian *Flash 3* dan generator menyusul April 1998. Karena tekanan *Adobe* yang ikut mempromosikan format

SVG. *Macromedia* kembali mengumumkan membuka format file untuk publik.

Flash 4 diluncurkan pada tahun 1999 dan menyusul *Flash* 5 pada bulan Juli tahun 2000. Sementara itu semakin banyak *software* lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan *.swf*, antara lain *QuickTime* dan *CorelDraw*. *Macromedia Flash* versi 5 menambahkan integrasi dengan XML, *Generator* dan *ActionScript*. Penetrasi browser terus meningkat hingga mencapai 96%. *Flash player* telah tersedia untuk berbagai *platform* seperti *windows*, *mac*, *unix*, *BeOS*, hingga *OS/2* dan *PocketPC*. Dan Jonathan Gay menjadi *developer* untuk *Macromedia* ketika itu.

Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama “*Macromedia*” adalah *Macromedia Flash* 8 pada tahun 2005 yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur/tool untuk melakukan *streaming music*, *video*, dan secara luas digunakan dengan untuk berbagai aplikasi animasi dan grafis. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash*

berubah dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*. Dan pada tahun 2007 Adobe meluncurkan versi yang dikenal dengan nama *Adobe Flash CS3*.¹²

c. Keunggulan dan keterbatasan *Macromedia Flash*

Secara umum keunggulan Macromedia Flash disbanding program lain yang sejenis, antara lain :

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dari satu bentuk ke bentuk lain.
- 3) Membuat perubahan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- 4) Dapat di konveksi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe di antaranya *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.exe*, *.mov*.

Beberapa keunggulan macromedia *flash* sebagai media presentasi dalam proses belajar mengajar diantaranya :

- 1) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil setelah di publish.

¹² *Ibid.*, h 4-6.

- 2) *Flash* mampu mengimpor hingga semua *file* gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.
- 3) Animasi dapat dibentuk, di jalankan, dan dikontrol.
- 4) *Flash* mampu membuat *file executable (.exe)* sehingga dapat dijalankan pada *portable computer* (PC) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.
- 5) Font presentasi tidak akan pernah berubah meskipun PC yang digunakan tidak memilih *font* tersebut.
- 6) Gambar *flash* merupakan gambar *vector* sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di *zoom* berkali-kali.
- 7) *Flash* mampu dijalankan pada *system* operasi *windows* maupun *macintosh*.
- 8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi*, *.gif*, *.inov*, ataupun dengan format yang lain.¹³

¹³ Lukmanatul Hakim, Teknik Jitu Menguasai Flash MX, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2013), h.5.

Macromedia flash sebagai alternatif media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut :

- 1) Diperlukan usaha lebih untuk membuat presentasi *flash*. Tidak semudah membuat presentasi pada power point, membuat presentasi flash lebih rumit.
- 2) GUI (*Graphical Uer Interface*) atau tampilan muka dari program flash yang tidak standar dapat membingungkan *user* pemula.
- 3) Karena banyaknya versi *flash*, mungkin akan mengalami kesulitan dalam publish flash.
- 4) Pengguna harus tahu *script* yang digunakan dalam *macromedia flash*.
- 5) Perlu banyak referensi, seperti buku dan video tutorial.
- 6) Kurang dalam 3D (Pembuatan 3D sangat sulit).

14

d. Manfaat *Macromedia Flash*

Bagi seseorang pembuat *web* ataupun orang yang memiliki pekerjaan dalam pembuatan iklan di internet, *software* ini tentunya akan sangat membantu

¹⁴ Haeruddin, *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012), h.8.

dan memudahkan untuk membuat animasi-animasi maupun animasi yang dipergunakan untuk iklan yang menarik mulai dari animasi yang sederhana hingga animasi yang cukup kompleks dengan menggunakan *actionsript*. Dengan menggunakan *software* ini tentunya sangat cocok, karena *software* ini dapat digunakan untuk membuat karya yang menarik dengan ukuran *file* yang cukup kecil. Hal ini sangat cocok untuk animasi iklan *web*.

Bagi seseorang yang berminat untuk membuat sebuah media interaktif seperti media pembelajaran yang menarik dan interaktif, *software* ini juga merupakan *software* yang cocok digunakan untuk membuat media interaktif baik media persentasi, media pembelajaran, dan lain-lain.

Bagi para pembuat *game* yang sudah bosan bermain di dunia *game*, dan berkeinginan untuk mencoba membuat sebuah *game* baik itu *game* Pendidikan, *action*, *adventure*, dan lain sebagainya. *Software* ini pun dapat menjadi *software* yang berguna dalam pembuatan *game*. Dan tentunya masih sangat banyak manfaat dari *Macromedia Flash*, akan tetapi yang terpenting adalah bahwa suatu *software*

yang memudahkan dan sangat bermanfaat apabila kita mau mempelajari dan memanfaatkannya.¹⁵

e. Tampilan *Macromedia Flash*

Tampilan macromedia flash memiliki beberapa menu diantaranya adalah *Menu, Timeline, Panel, Toolbox, Stage*, dan *Properties*.

1) Menu

Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam *macromedia flash* 8. Terdiri dari *menu file, edit, view, insert, modify, text, control, window, help*.

2) Timeline

Timeline merupakan tempat dimana animasi objek dijalankan. *Timeline* berisi *frame-frame* yang berfungsi untuk mengontrol objek (menentukan kapan dimunculkan atau dihilangkan) yang dibuat dalam *stage* atau *layer* yang akan dibuat nantinya.

3) Toolbox

Berisi alat bantu/kerja yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih,

¹⁵ Andriana, *Student Guide Series-Macromedia Flash 8*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2017), h. 5

menulis, memanipulasi objek atau isi, memberi warna yang terdapat dalam *stage* dan *timeline*. Juga dapat digunakan untuk menghapus, memperbesar/memperkecil maupun memilih objek. Alat-alat dalam *toolbox* adalah *arrow*, *line*, *pen*, *oval*, *pencil*, *free*, *ink bottle*, *eye*, *sub*, *lasso*, *text*, *rectangle*, *brush*, *fill*, *paint*, *erase*, *zoom*, *stroke*, *fill color*, *modifier*.

4) Stage

Stage disebut juga layer atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam *stage* dapat membuat gambar, teks, mewarnai.

5) Properties

Panel ini berfungsi untuk mengatur posisi suatu objek di dalam *stage*, contohnya, jika ingin objek diletakkan di tengah, di pinggir dan lain-lain. Dengan menggunakan *transform*, objek dapat diputar sesuai keinginan kita.¹⁶

¹⁶ Nabila Vanesa, “Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”, (Cimahi : IKIP Siliwangi, 2018), Vol 01, h. 515-516

f. Aspek-aspek yang Dinilai dalam Media Pembelajaran
Macromedia Flash

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar siswa atau bahkan dapat berpengaruh terhadap psikologis siswa atau bahkan dapat berpengaruh terhadap psikologis siswa. Oleh karena itu, media yang akan digunakan diharapkan sesuai dengan karakter siswa sehingga mampu membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar. Penggunaan komputer pada proses belajar mengajar dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya, sehingga siswa dapat menciptakan sendiri suasana belajar yang nyaman bagi dirinya.

Media pembelajaran *Macromedia Flash* yang dikembangkan mengandung beberapa aspek yang dilihat dari segi tampilan media, tetapi tanpa meninggalkan aspek pedagogis. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan sesuatu yang abstrak dan kemudian dikemas seperti masalah nyata.

Walker & Hess memberikan kriteria dalam *meriview* perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas sebagai berikut:

1) Kualitas isi dan tujuan

- a) Ketetapan
- b) Kepentingan
- c) Kelengkapan
- d) Keseimbangan
- e) Minat/perhatian
- f) Kesesuaian dengan situasi siswa

2) Kualitas intruksional

- a) Memberikan kesempatan belajar
- b) Memberikan bantuan untuk belajar
- c) Kualitas memotivasi
- d) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
- e) Kualitas social intruksionalnya
- f) Kualitas tes dan penilaiannya
- g) Dapat memberi dampak bagi siswa
- h) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya

3) Kualitas teknis

- a) Keterbacaan
- b) Mudah digunakan
- c) Kualitas tampilan/tayangan
- d) Kualitas penanganan jawaban

- e) Kualitas pengelolaan programnya
- f) Kualitas pendokumentasiannya¹⁷

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata didik, yang berarti memelihara dan memberi latihan mengenal akhlak dan kecerdasan pikiran. Menurut Ahmad D. Marimba menjelaskan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.¹⁸

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al Quran dan Al Hadist,

¹⁷ Ajeng Prahasta, *“Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah”*, (Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), h. 24-26

¹⁸ Akmal Hawi, *“Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam”*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2013), h. 19.

melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.¹⁹

Menurut Zakiyah Daradjat, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Sementara Azizy mengemukakan esensi Pendidikan, yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup. Oleh karena itu, ketika kita menyebut Pendidikan Islam, maka akan mencakup dua hal, (a) mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam; (b) mendidik siswa-

¹⁹ Abdul Majid, “*Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 11-12

siswi untuk mempelajari materi ajaran Islam—subjek berupa pengetahuan tentang ajaran Islam.

Munculnya anggapan-anggapan yang kurang menyenangkan tentang Pendidikan Agama, seperti Islam diajarkan lebih pada hafalan (padahal Islam penuh dengan nilai-nilai) yang harus dipraktikkan; Pendidikan agama lebih ditekankan pada hubungan formalitas antara hamba dengan Tuhan-Nya; penghayatan nilai-nilai agama kurang mendapat penekanan dan masih terdapat sederet respons kritis terhadap Pendidikan agama. Hal ini disebabkan oleh penilaian kelulusan siswa dalam pelajaran agama diukur dengan berapa banyak hafalan dan mengerjakan ujian tertulis di kelas yang dapat didemonstrasikan oleh siswa.

Memang pola pembelajaran tersebut bukanlah khas pola Pendidikan agama. Pendidikan secara umum pun diakui oleh para ahli dan pelaku Pendidikan negara kita yang juga mengidap masalah yang sama. Masalah besar dalam Pendidikan selama ini adalah kuatnya dominasi pusat dalam penyelenggaraan Pendidikan sehingga yang muncul uniform-sentralistik kurikulum, model

hafalan dan monolog, materi ajar yang banyak, serta kurang menekankan pada pembentuk karakter bangsa.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu secara keseluruhannya terliput Al-Quran dan Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*Hablun minallah wa hablun minannas*).

Jadi, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁰

²⁰ Beni Ahmad Saebani, "*Hendra Akhdiyat, Ilmu Pendidikan Islam*", (Bandung : Pustaka Setia, 2016), h. 42.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pendidikan agama Islam disekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang ajaran Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.²¹

Secara umum pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk pribadi manusia menjadi pribadi yang mencerminkan ajaran-ajaran Islam dan bertakwa kepada Allah SWT. atau

²¹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Kalam Mulia, 2005), h. 22.

“hakikat tujuan pendidikan Islam adalah terbentuknya insane kamil”.²²

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan Agama Islam itu sendiri adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Jadi, dapat dikatakan tujuan dari pendidikan agama Islam itu sendiri bukan hanya semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual, tetapi juga dari segi pengamalan dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi pendidikan agama Islam, menurut Prof. H. M. Arifin adalah sebagai pembimbing dan pengarah perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dengan sikap dan pandangan bahwa peserta didik adalah hamba Allah yang diberi anugrah berupa dasar yang mengandung tendensi untuk

²²Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*,... h. 20-21.

berkembang secara interaktif, atau dialektis dengan pengaruh lingkungan.²³

Adapun fungsi pendidikan agama Islam disekolah yaitu:

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkan kembangkan lebih lanjut dalam diri peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- 2) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan dapat pula bermanfaat bagi orang lain.

²³ *Ibid.*, h.25.

- 3) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
 - 4) Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negative dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya,
 - 5) Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun social dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
 - 6) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.²⁴
- d. Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam
- Pelaksanaan pendidikan agama Islam disekolah mempunyai dasar yang kuat. Dasar tersebut

²⁴ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*,... h. 210-22.

menurut Zuhairini dkk, dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu sebagai berikut:

1) Dasar Yuridis/Hukum

Dasar yuridis, yakni dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari perundang-undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama disekolah secara formal. Dasar yuridis formal tersebut terdiri dari tiga macam yaitu:

- 2) Dasar ideal, yaitu dasar falsafah Negara pancasila, sila pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa.
- 3) Dasar structural/konstitusional, yaitu UUD 1945 dalam BAB XI pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi: a) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa; b) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaanya itu.
- 4) Dasar operasional, yaitu terdapat dalam Tap MPR No IV/MPR.1973 jo. Ketetapan MPR Np. II/MPR/1983, diperkuat oleh Tap. MPR No.

II/MPR/1988 dan Tap MPR No. II/MPR 1993 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan dalam kurikulum sekolah-sekolah formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

5) Dasar Religius

Dasar religious adalah dasar yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah dari Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam al-Qur'an banyak ayat-ayat yang menunjukkan perintah tersebut, antara lain:

- a) Q.S An-Nahl ayat 125: “serualah manusia kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik...”
- b) Q.S Al-Imran ayat 104: “dan hendaklah diantara kamu ada segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang mungkar....”

c) Al-Hadis: ”sampaikan ajaran kepada oaring lain walaupun sedikit”.²⁵

e. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara :

- 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT.
- 2) Hubungan manusia dengan sesame manusia.
- 3) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
- 4) Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam meliputi lima unsure pokok, yaitu: Al-Qur'an, Aqidah, Syari'ah, Akhlak.²⁶

f. Pendekatan Pengajaran Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan PAI disekolah umum pada dasarnya dilalui melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler yang satu sama lain saling melengkapi, yaitu:

²⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2014), h. 14-15.

²⁶ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*,... h. 210-22-23.

- 1) Pendekatan pengalaman, yaitu pemberian pengalaman keagamaan kepada peserta didik dalam rangka penanaman nilai-nilai keagamaan.
- 2) Pendekatan pembiasaan, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk senantiasa mengamalkan ajaran agamanya.
- 3) Pendekatan emosional, yaitu usaha untuk menggugah perasaan dan emosi peserta didik dalam meyakini, memahami dan menghayati ajaran agamanya.
- 4) Pendekatan rasional, yaitu usaha memberikan peranan kepada rasio (akal) dalam memahami dan menerima kebenaran ajaran agama.²⁷

B. Hasil Penelitian Relevan

Sebelum penelitian ini dilakukan, memang sudah ada penelitian-penelitian yang sejenis, akan tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan perbedaan. Berikut ini diantara penelitian sebelumnya yang dapat penulis jadikan sebagai hasil penelitian yang relevan:

²⁷Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*,...h. 26.

1. Penelitian yang dilakukan oleh B. Prasetyo Margo Hutomo pada tahun 2015 yang berjudul “Penerapan Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis dan Komponennya untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *quasi-eksperimental* dengan pendekatan *non-randomized control group pretest-posttest design* atau desain *prates-pascates* kelompok kontrol tanpa acak. Sampel penelitian diperoleh dengan *custer sampling* atau sampel daerah yaitu siswa kelas IX TKR 1 dan 2 yang berjumlah 60 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, media interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang diterapkan dikelas XI TKR 1 menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan media interaktif berbasis *Macromedia Flash* hasil belajarnya meningkat secara signifikan daripada siswa yang diajarkan tanpa media berbasis *Macromedia Flash*. Simpulan dari penelitiannya yaitu pembelajaran dengan media berbasis *Macromedia Flash* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media berbasis *Macromedia Flash* pada kompetensi.²⁸

²⁸Prasetyo Margo Hutomo, “Penerapan Media Interaktif Berbasis

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Vanesya pada tahun 2016 dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Materi Bangun Sisi Datar”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika menggunakan *software Macromedia Flash 8* pada materi bangun ruang sisi datar berdasarkan prosedural yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk yang dimulai dengan cara analisis standar isi dilanjutkan dengan mengumpulkan referensi, perancangan media dan membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat divalidasi oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa pembelajaran matematika memuat memahami pengertian, unsur, jaring-jaring, luas permukaan, volume, kubus, balok, prisma, limas dan bagian-bagiannya serta menentukan ukurannya. Menurut penelitian ahli media, dengan persentase

Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis dan Komponennya untuk Meningkatkan Hasil Belajar”, (Semarang : Uuniversitas Negeri Semarang, 2015), vol.15, h.78.

keidealan 82,882% sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.²⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ira Novita Sari pada tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Sebagai Sumber Belajar Mandiri pada Materi Koloid Kelas XI IPA SMA dan MA”. Penelitian ini mengacu pada metode penelitian dan pengembangan MA Assalam Sukoharjo Tahun 2012/2013 yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengujian kualitas multimedia menggunakan metode angket dan metode tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran dapat dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan dan multimedia pembelajaran yang dikembangkan secara umum memiliki kualitas yang baik berdasarkan penilaian tim ahli, peserta didik dan guru, efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memiliki *performance* yang lebih baik bila dibandingkan dengan kelas kontrol. Sementara sumber data penelitian ini adalah terdiri dari data hasil tes, angket dan wawancara. Metode yang

²⁹Nabila Vanesya, “Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Materi Bangun Sisi Datar”, (Cimahi : IKIP Siliwangi, 2016), vol.01, h. 515.

digunakan merupakan penelitian yang mengacu pada metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang tahapannya meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal dan revisi produk utama, uji coba lapangan dan revisi produk operasional serta uji pelaksanaan lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran tutorial berbasis *Macromedia Flash* pada materi koloid untuk peserta didik SMA/MA kelas XI semester 2 dapat dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan. (2) multimedia pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi koloid memiliki kualitas yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta hasil penilaian oleh peserta didik dan guru. Multimedia pembelajaran juga terbukti efektif digunakan sebagai sumber belajar mandiri oleh peserta didik dan memiliki *performance* yang lebih baik dibandingkan dengan kelas tanpa perlakuan.³⁰

³⁰Ira Novita Sari, “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri pada Materi*

Hubungan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah semua melakukan penelitian terhadap aplikasi *Macromedia Flash* pada penelitian pertama menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *quasi-eksperimental* dengan pendekatan *non-randomized control group pretest-posttest design* atau desain *prates-pascates* kelompok kontrol tanpa acak dengan ini bisa penulis bisa mengukur keefektifan palikasi *Macromedia Flash* pada pembelajaran lain. Secara umum ketiga penelitian di atas, sama-sama menjadikan aplikasi *Macromedia Flash* sebagai multimedia yang interaktif digunakan pada suatu pembelajaran, karna telah diterapkan dan diimplementasikan di beberapa sekolah dan terbukti dari hasil penelitian di atas terdapat peningkatan hasil belajar pada diri siswa. Namun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis terdapat pada pembelajarannya.

C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis akan mengemukakan hipotesis yang merupakan jawaban sementara yang masih membutuhkan pembuktian yang lebih lanjut. Hipotesis yang dimaksud sebagai berikut:

H_0 : Aplikasi *Macromedia Flash* tidak efektif terhadap pembelajaran PAI di Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai

H_1 : Aplikasi *Macromedia Flash* efektif terhadap pembelajaran PAI di Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Penelitian ini merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan kesimpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan. Adapun bentuk desain penelitian eksperimen semu dalam penelitian ini yaitu adanya *pretest posttest one group design* yang merupakan penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre test*) dan sesudah eksperimen (*post test*) dengan satu kelompok subjek.³¹

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 7.

positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³²

B. Defenisi Variabel

Untuk memahami maksud dari judul ini serta menghindari kesalah pahaman, maka penulis akan mengemukakan pengertian dari variabel yang berjudul “Keefektifan Aplikasi *Macromedia Flash* Terhadap Pembelajaran PAI pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai”. Dari judul tersebut penulis dapat memberikan pengertian sebagai berikut:

1. Aplikasi *Macromedia Flash* merupakan gabungan teknologi *audio-visual* seperti teks, gambar, *sound*, animasi dan lainnya sehingga dapat menghasilkan presentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Penerapan *Media Flash* dipandang mampu membantu untuk mencegah terjadinya *misscommunication* atau kegagalan dalam

³²Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 82.

proses komunikasi. Karena itu penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam cocok digunakan selain pembelajarannya lebih menarik *Macromedia Flash* juga dapat meningkatkan keaktifan dan kekreatifitasan siswa dalam belajar. Aplikasi *Macromedia Flash* sebagai variabel independen (X) atau biasa disebut variabel bebas yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen (Y) atau variabel terikat.

2. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak, agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya serta menjadikan sebagai *Way of Life* (Jalan Kehidupannya) sehari-hari, baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial kemasyarakatan. Berdasarkan pengertian pendidikan Agama Islam di atas bahwa media yang digunakan dari hasil proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya secara menyeluruh yang berdasarkan Al-Quran dan Hadist. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai variabel dependen (Y)

atau biasa disebut variabel terikat yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di UPT SMKN 1 Sinjai, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Juni hingga Juli 2020.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³³ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik yang ada di kelas X UPT SMK Negeri 1 Sinjai sebanyak 275 orang

³³ *Ibid.*, h. 117.

Tabel 3.1
Data Jumlah Peserta Didik kelas X UPT SMKN 1
Sinjai

Kelas	Jumlah Peserta didik
X TKJ 1	31
X TKJ 2	31
X AP 1	35
X AP 2	35
X AP 3	34
X AP 4	35
X AK 1	35
X AK 2	34
Total	275

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁴ Sampel yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas X TKJ 1 yang berjumlah 31 peserta didik, dan sebagai kelas control adalah kelas X TKJ 2 yang terdiri dari 31 peserta didik..

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, pengumpulan data, tahap penelitian atau eksperimen, dan tahap analisis atau penyusunan hasil penelitian.

1. Persiapan atau pengumpulan data

- a. Observasi pada sekolah yang akan diteliti untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah tersebut, untuk dirumuskan sebagai pijakan yang melatarbelakangi penelitian.
- b. Studi pustaka, dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan literatur yang relevan.
- c. Menyusun instrument penelitian.

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* h.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Eksperimen dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap tes awal, tahap perlakuan dan tahap tes akhir. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi perjuangan dakwah rasulullah SAW di madinah melalui penggunaan media *macromedia flash*.

a. Tes Awal (*pre test*)

Pada tahap pertama, dilakukan pra test sebanyak satu kali. Peneliti membagikan soal test. Tahap ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi perjuangan dakwah rasulullah di madinah pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan media *macromedia flash*.

b. Eksperimen

Setelah kedua kelas diketahui memiliki kemampuan yang sama, selanjutnya diberikan perlakuan. Pada tahap ini diperlakukan berbeda antara kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Pada kelas eksperimen materi disampaikan dengan menggunakan *macromedia flash*, sedangkan pada kelas control menggunakan metode konvensional. Pada tahap ini dilakukan sebanyak satu kali

pertemuan baik di kelas eksperimen maupun di kelas control.

c. Tahap Akhir (*Post Test*)

Setelah diberikan perlakuan sebanyak satu kali pertemuan, selanjutnya adalah peserta didik dari kelas eksperimen maupun kelas control diberi *post test* dengan materi yang sama pada *pre test*, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi perjuangan rasulullah di madinah setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *macromedia flash*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data dengan metode sebagai berikut:

1. Metode Tes

Peneliti akan memberikan dua macam test yaitu pra test dan post test dengan menggunakan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash*

dengan tujuan untuk melihat apakah *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran PAI.³⁵

2. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. adapu hal-hal yang akan diobesrvasi adalah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan *macromedia flash*.

3. Metode Dokumen

Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar.³⁶

G. Instrumen Penelitian

Selanjutnya, instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Tes yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash*

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2014), h. 93.

³⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.221

2. Lembar Obeservasi yang merupakan bentuk pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti.
3. Lembar Dokumentasi adalah lembar yang berisikan nama peserta didik, profil sekolah dan lain sebagainya.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji T

Untuk mengetahui keefektifan dari aplikasi *Macromedia Flash* terhadap pembelajaran PAI di kelas X UPT SMKN 1 Sinjai akan penulis hitung dengan menggunakan *one sample t-test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 25*.

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata populasi yang digunakan sebagai pembanding dengan rata-rata sebuah sampel. Dari hasil uji ini akan diketahui apakah rata-rata populasi yang digunakan sebagai pembanding berbeda secara signifikan dengan rata-rata sebuah sampel, jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMKN 1 Sinjai

SMK Negeri 1 berlokasi di jalan tekukur No.1Sinjai, Kelurahan Biringere, Kecamatan Sinjai Utara yang dikelilingi oleh empat jalan yaitu di sebelah Barat Jalan Tekukur, di sebelah utara Jalan Teuku Umar, sebelah timur Jalan Wolter Monginsidi, dan di sebelah selatan Jalan Tamrin. sekolah ini didirikan tanggal 5 juli 1969 di atas lahan seluas 12.239 m² dengan Nomor SK pendirian 120/UK.3/1969 dengan nama SMEA Negeri Sinjai. Sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan tertua di kabupaten Sinjai yang sekarang ini bernama SMK Negeri 1 Sinjai. Tahun pelajaran 2012/2013 ini SMK Negeri 1 Sinjai membina sebanyak 1163 siswa dengan 37 rombongan belajar yang terbagi kedalam lima program keahlian yaitu, akuntansi 12 rombongan belajar, program keahlian administrasi perkantoran 12 rombongan belajar, program keahlian pemasaran 4 rombongan belajar, program keahlian busanabutik 3 rombongan belajar, dan

program teknologi computer jaringan 6 rombongan belajar, dengan perincian tingkat 1 sebanyak 12 rombel, tingkat 2 sebanyak 13 rombongan belajar, dan tingkat 3 sebanyak 12 rombongan belajar. Setiap ruang kelas menampung rata-rata sebanyak 36 siswa.

SMK Negeri 1 Sinjai kini memiliki guru sebagai tenaga pendidik dan tenaga administrasi sekolah yang cukup memadai. Jumlah guru sebanyak 95 orang, dengan rincian 60 guru PNS dan 35 orang non PNS sedang jumlah tenaga administrasi sebanyak 14 orang yang terdiri dari 6 orang PNS dan 8 orang non PNS. Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana laboratorium yang cukup yaitu 1 laboratorium akuntansi, 1 laboratorium administrasi perkantoran, 1 laboratorium Bahasa, 1 laboratorium Komputer, 1 laboratorium kewirausahaan, 1 laboratorium teknologi computer jaringan, 1 laboratorium busanabutik, 1 ruang bisnis center dan 1 ruang ikatan alumni. Sekolah juga memiliki 32 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang wakil-wakil kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang BK, 1 gedung perpustakaan, 1 ruang multimedia, 1 gedung mushallah, 1 ruang OSIS, 1 kamar WC kepala sekolah, 1 kamar WC pegawai, 2 kamar WC guru, 6

kamar WC siswa, 3 kantin dan 1 toko koperasi siswa dan 1 toko koperasi guru dan pegawai serta lapangan olahraga, sekaligus sebagai lapangan upacara.

Prestasi siswa yang diraih SMK Negeri 1 Sinjai empat tahun terakhir yaitu juara I pidato bahasa inggris tahun 2008, juara 1 musikalisasi tahun 2009, juara 1 puisikalisasi tahun 2009, juara 1 lomba peragaan busana tahun 2009, juara 1 lomba aplikasi komputer tahun 2009, juara 1 lomba lari 200 m tahun 2008, juara 1 lompat jauh putra tahun 2008, juara 1 lomba PMR tahun 2010, juara 1 lomba pencat silat dalam hardiknas 2010, juara 1 lomba bongkar pasang tandu dan jelajah alam saka bayangkara cabang Sinjai tahun 2012. dan masih banyak lagi prestasi siswa lainnya yang tidak dapat kami sampikan satu persatu.

2. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : **UPT SMK NEGERI 1
SINJAI**
2. NSPN : 4030501
3. Jenjang Pendidikan : SMK
4. Status Sekolah : Negeri
5. Alamat : Jl. Tekukur No.
1, Kelurahan

Biringere,
 Kecamatan Sinjai
 Utara, Kabupaten
 Sinjai, No.
 Telepon
 0482-21102

6. E-mail :
 smkonesji@yahoo.com
7. Website :
<http://www.smkn1-sinjai.sch.id>
8. Jenjang Akreditasi : B (Baik)
9. Kepala Sekolah : Muhiddin
10. Nama Operator : SufriadiYusna
11. Tanggal Akreditasi Terakhir : 2 Desember 2012
12. Luas Tanah : 1.300 m2.
13. Jumlah Ruang Belajar : 39 kelas
14. Waktu belajar : Pagi, pukul 07.15
 s.d. 14.30
15. Jenis kegiatan ekstra kurikuler :
 - a. KIR
 - b. PKS
 - c. Koran Dinding
 - d. PMR

- e. Seni Prestasi
- f. Paskibra
- g. Pramuka
- h. Olahraga Prestasi
- i. UKS
- j. Kecerdasan Spiritual

3. Visi dan Misi UPT SMK Negeri 1 Sinjai:

Visi :Menjadi lembaga pendidikan dan pelatihan tingkat menengah yang menghasilkan tenaga kerja profesional bertaraf Nasional dan Internasional dengan modal kecakapan hidup berdasarkan IMTAK dan IPTEK berbasis revolusi industri 4.0.

Misi :

1. Membekali peserta diklat dengan kemampuan/kompetensi daya dan prinsip kemandirian.
2. Mengubah peserta diklat dari status beban menjadi asset pembangunan yang produktif.
3. Menghasilkan lulusan program keahlian Akuntansi Keuangan Lembaga, program keahlian Otomatisasi dan Tata kelola Perkantoran, program keahlian Bisnis Daring

dan Pemasaran, program keahlian Tata Busana dan program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan.

4. Menghasilkan tenaga kerja profesional yang mampu beradaptasi dengan lingkungan global dan memposisikan Kabupaten Sinjai sebagai fokus pengabdian dan pengembangan.
5. Menghasilkan tamatan yang memiliki daya saing pada tingkat Nasional dan Internasional bermodalkan kecakapan hidup dengan berwawasan IMTAK dan IPTEK berbasis revolusi industri 4.0.
6. Menghasilkan tamatan yang memiliki karakter dan integritas yang kuat.

4. Tujuan UPT SMK Negeri 1 Sinjai:

1. Menyediakan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program studi keahlian yang dipilihnya.
2. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetisi,

beradaptasi dalam lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahliannya.

3. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
4. Membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai dengan program studi keahlian yang dipilih.
5. Membekali peserta didik dengan iman dan takwa guna menghadapi abad milenial.

Sumber Data: KTU SMK Negeri 1 Sinjai

B. Hasil Dan Pembahasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sinjai khususnya di kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 yang jumlah peserta didiknya 67 orang namun yang menjadi sampel hanya 20 orang dikelas eksperimen maupun dikelas control di karenakan situasi dan kondisi yang mengharuskan jumlah populasi dan sampel yang berbeda. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas yang membantu dalam pelaksanaan penelitian berlangsung,

Berikut ini disajikan beberapa data terkait dengan hasil observasi, dan test sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash*. Data yang disajikan meliputi data observasi dan test untuk mengetahui keefektifan *macromedia flash* terhadap pembelajaran PAI.

1. Hasil Observasi

Tabel 4.1

Observasi Keefektifan *Macromedia Flash* Terhadap Pembelajaran PAI Kelas Eksperimen Sebelum Diberikan Tindakan

NO	KRITERIA	JAWABAN			
		SB	B	C	TB
1	Perhatian siswa mengikuti pembelajaran	-	9 S	15 S	7 S
2	Kepercayaan diri siswa mengikuti pembelajaran	3 S	8 S	16 S	4 S
3	Kesesuaian pembelajaran dengan minat dan kebutuhan siswa	-	16 S	1 S	2 S
4	Kepuasan Siswa Terhadap pembelajaran yang berlangsung	4 S	10 S	6 S	-

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut:

- a. Perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung ada 29,0% siswa yang sudah baik, 48,4% siswa yang cukup memperhatikan, dan masih ada 22,6% siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
- b. Kepercayaan diri siswa ketika pembelajaran berlangsung ada 9,7% siswa yang sudah sangat percaya diri, 25,8% siswa yang kepercayaan dirinya sudah baik, 51,6% siswa cukup percaya diri, dan masih ada 12,9% siswa yang kurang percaya diri.
- c. Relevansi atau kesesuaian antara pembelajaran yang berlangsung dengan minat dan kebutuhan siswa ada 16,1% siswa yang merasa sudah sesuai, 77,4% siswa merasa sudah cukup sesuai, dan 6,5% siswa merasa kurang sesuai.
- d. Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran berlangsung menunjukkan sebanyak 12,9% siswa sangat puas, 32,3% siswa puas, 51,6% siswa cukup puas dan ada 3,2% siswa yang kurang puas.

Tabel 4.2
Observasi Keefektifan *Macromedia Flash* Terhadap
Pembelajaran PAI Kelas Eksperimen Setelah Diberikan
Tindakan

NO	KRITERIA	JAWABAN			
		SB	B	C	TB
1	Perhatian siswa mengikuti pembelajaran	20 S	8 S	3 S	-
2	Kepercayaan diri siswa mengikuti pembelajaran	21 S	10 S	-	-
3	Kesesuaian pembelajaran dengan minat dan kebutuhan siswa	18 S	12 S	1 S	-
4	Kepuasan Siswa Terhadap pembelajaran yang berlangsung	25 S	5 S	1 S	-

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut:

- a. Perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung ada 64,5% siswa yang sudah sangat baik, 25,8% siswa baik dalam memperhatikan, dan ada 9,7%

siswa yang cukup memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

- b. Kepercayaan diri siswa ketika pembelajaran berlangsung ada 67,7% siswa yang sudah sangat percaya diri, 32,3% siswa yang kepercayaan dirinya sudah baik.
- c. Relevansi atau kesesuaian antara pembelajaran yang berlangsung dengan minat dan kebutuhan siswa ada 58,0% siswa yang merasa sudah sangat sesuai, 38,7% siswa merasa sudah sesuai, dan 3,2% siswa merasa cukup sesuai.
- d. Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran berlangsung menunjukkan sebanyak 80,6% siswa sangat puas, 16,1% siswa puas, dan 3,2% siswa cukup puas.

2. Hasil Tes

Berikut paparan hasil tes yang memuat nilai akademik siswa sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash* pada pembelajaran PAI.

Tabel 4.3
Nilai Hasil Belajar Siswa Dikelas Eksperimen Sebelum dan
Sesudah Menggunakan *Macromedia Flash*

NO	Pre Test	Post Test
1	45	95
2	65	100
3	60	100
4	50	95
5	60	80
6	35	80
7	30	85
8	50	95
9	65	100
10	45	100
11	45	100
12	60	95
13	70	100
14	65	95
15	55	90
16	40	80
17	45	100
18	50	100

19	50	95
20	30	85
21	45	95
22	60	100
23	55	85
24	55	95
25	45	85
26	55	85
27	60	100
28	40	85
29	50	90
30	45	95
31	60	100
Nilai Rata- Rata	51,3	93,6

Data pada tabel di atas kemudian dianalisis menggunakan SPSS 22 dengan uji t sampel berpasangan untuk mengetahui signifikansi atau nilai probabilitas apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun hipotesis dalam uji t ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah pemberian tindakan

H_1 = Ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah materi eksperimen

Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak.

Berikut ini hasil analisis dari SPSS 22.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum menggunakan <i>macromedia flash</i>	51.13	31	10.223	1.836
	Sesudah menggunakan <i>macromedia flash</i>	93.06	31	7.033	1.263

Rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebelum penerapan media *macromedia flash* sebesar 51,13. Setelah penerapan media *macromedia flash* rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebesar 93,06. dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keefektifan pembelajaran PAI setelah penerapan media *macromedia flash* sebesar 41,93.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum menggunakan <i>macromedia flash</i> & Sesudah menggunakan <i>macromedia flash</i>	31	.507	.004

a. Uji signifikan

Jika nilai sig > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika nilai sig < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima,

Nilai sig (0,004) < 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.. diartikan bahwa *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran PAI

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum menggunakan <i>macromedia flash</i> -Sesudah menggunakan <i>macromedia flash</i>	41.935	9.007	1.618	45.239	38.632	25.922	30	.000

b. Uji t

Kaidah Pengujian:

Jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya *macromedia flash* tidak efektif terhadap pembelajaran PAI

Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya *macromedia flash* tidak efektif terhadap pembelajaran PAI

T hitung = 25,922

T table = 2,045

T hitung > t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya *macromedia flas* efektif terhadap pembelajaran PAI.

Dari hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan terjadi perbedaan keefektifan pembelajaran PAI sebelum dan sesudah penggunaan *macromedia flash*. Perlihatkan ini terlihat dari keefektifan pembelajaran PAI sebelum penggunaan *macromedia flash*. Sebesar 51,13 dan keefektifan pembelajaran PAI setelah penggunaan *macromedia flash* sebesar 93,06. nilai. terjadi peningkatan keefektifan sebesar 41,93. Kenaikan yang sangat tinggi, ini membuktikan bahwa *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran PAI.

Tabel 4.4
Nilai Hasil Belajar Siswa Dikelas Kontrol Sebelum dan
Sesudah Menggunakan metode konvensional

NO	Pre Test	Post Test
1	35	65
2	55	75
3	50	70
4	45	65
5	50	75
6	60	80
7	55	85
8	60	80
9	65	100
10	55	75
11	50	95
12	55	85

13	45	80
14	60	90
15	55	75
16	55	75
17	50	80
18	45	65
19	40	75
20	50	70
21	55	80
22	55	85
23	45	85
24	50	75
25	50	85
26	60	90
27	55	75

28	55	75
29	60	85
30	30	60
31	50	75
Nilai Rata-Rata	51,61	78,39

Data pada tabel di atas kemudian dianalisis menggunakan SPSS 16 dengan uji t sampel berpasangan untuk mengetahui signifikansi atau nilai probabilitas apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun hipotesis dalam uji t ini adalah sebagai berikut

H_0 = Tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah pemberian tindakan

H_1 = Ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah materi eksperimen

Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak.

Berikut ini hasil analisis dari SPSS 16

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum penggunaan metode konvensional	51.61	31	7.570	1.360
	setelah penggunaan metode konvensional	78.39	31	8.980	1.613

Rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebelum penerapan metode konvensional sebesar 51,61. Setelah penerapan metode konvensional rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebesar 78,39.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum penggunaan metode konvensional & setelah penggunaan metode konvensional	31	.665	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum penggunaan metode konvensional - setelah penggunaan metode konvensional	-26.774	6.898	1.239	-29.304	-24.244	21.611	30	.000

Berdasarkan hasil analisis SPSS 22 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,000 sehingga kurang dari 0,005, jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan keefektifan pembelajaran PAI sebelum dan sesudah penggunaan metode konvensional. Perbedaan ini juga terlihat dari nilai rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebelum penerapan metode konvensional sebesar 51,61. Setelah penerapan metode konvensional rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebesar 78,39. Keefektifan pembelajaran PAI

mengalami peningkatan sebesar 26,7. Jika data ini dilihat dari segi peningkatan keefektifan, maka peningkatan yang ada tidak terlalu signifikan. Artinya nilai rata-rata siswa sangat tipis perbedaannya sebelum dan sesudah penggunaan metode konvensional. Hal ini terjadi karena pembelajaran PAI yang berlangsung tetap dengan cara yang sama, tidak ada perlakuan yang berbeda pada kelas control.

3. Uji Normalitas Data

a) Uji normalitas data dikelas eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum Menggunakan Macromedia Flash	Setelah Menggunakan Macromedia Flash
N		31	31
Normal Parameters ^a	Mean	51.13	93.06
	Std. Deviation	10.223	7.033
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.254
	Positive	.113	.165
	Negative	-.130	-.254
Kolmogorov-Smirnov Z		.723	1.412
Asymp. Sig. (2-tailed)		.673	.737

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum Menggunakan Macromedia Flash	Setelah Menggunakan Macromedia Flash
N		31	31
Normal Parameters ^a	Mean	51.13	93.06
	Std. Deviation	10.223	7.033
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.254
	Positive	.113	.165
	Negative	-.130	-.254
Kolmogorov-Smirnov Z		.723	1.412
Asymp. Sig. (2-tailed)		.673	.737

a. Test distribution is Normal.

b) Uji normalitas data dikelas control

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum Menggunakan Metode Konvensional	Setelah Menggunakan Metode Konvensional
N		31	31
Normal Parameters ^a	Mean	51.61	78.39
	Std. Deviation	7.570	8.980
Most Extreme Differences	Absolute	.190	.163

Positive	.134	.163
Negative	-.190	-.159
Kolmogorov-Smirnov Z	1.057	.908
Asymp. Sig. (2-tailed)	.214	.382

C. Pembahasan/Uji Hipotesis

Penggunaan *macroedia flash* dengan langkah-langkah yang terarah dan terstruktur menghasilkan dampak positif, baik bagi peserta didik maupun pelaksanaa proses pembelajaran. Untuk instrument tes yang digunakan adalah tes formatif yang diberikan sebelum pemberian tindakan dan setelah pemberian tindakan masing-masing dikelas eksperimen dan kelas control.

Adapun untuk menguji hipotesis penelitian, peneliti menganalisis hasil pre test dan post test di kelas eksperimen dan kelas control sebagai pembanding. Adapun hipotesi penelitiannya yaitu:

H_0 : Aplikasi *Macromedia Flash* tidak efektif terhadap pembelajaran PAI di Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai

H_1 : Aplikasi *Macromedia Flash* efektif terhadap pembelajaran PAI di Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai.

Dari hasil analisis SPSS kelas eksperimen dapat ditarik kesimpulan terjadi perbedaan keefektifan pembelajaran PAI sebelum dan sesudah penggunaan *macromedia flash*. Perlihat ini terlihat dari keefektifan pembelajaran PAI sebelum penggunaan *macromedia flash*. Sebesar 51,13 dan keefektifan pembelajaran PAI setelah penggunaan *macromedia flash* sebesar 93,06. nilai. terjadi peningkatan keefektifan sebesar 41,93. Kenaikan yang sangat tinggi, ini membuktikan bahwa *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran PAI.

Adapun hasil analisis SPSS 16 dikelas eksperimen, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,000 sehingga kurang dari 0,005, jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan keefektifan pembelajaran PAI sebelum dan sesudah penggunaan metode konvensional. Perbedaan ini juga terlihat dari nilai rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebelum penerapan metode konvensional sebesar 51,61. Setelah penerapan metode konvensional rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebesar 78,39. Keefektifan pembelajaran PAI mengalami peningkatan sebesar 26,7. Jika data ini dilihat dari segi peningkatan keefektifan, maka peningkatan yang ada tidak terlalu signifikan. Artinya nilai rata-rata siswa sangat tipis perbedaannya sebelum dan

sesudah penggunaan metode konvensional. Hal ini terjadi karena pembelajarn PAI yang berlangsung tetap dengan cara yang sama, tidak ada perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol.

Dari kedua hasil analisis dikelas eksperimen dan kelas control dapat di ditarik kesimpulan bahwa keefektifan pembelajaran PAI lebih meningkat menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keefektifan pembelajaran PAI di kelas eksperimen sebesar 41,93, sedangkan di kelas kontrol keefektifan pembelajaran PAI sebesar 26,7.

Tabel 4.5

Hasil Peningkatan Keefektifan Pembelajaran PAI

Nilai rata-rata	
Kelas Eksperimen	41,93
Kelas Kontrol	26,7

Dari tabel di atas dapat diartikan bahwa H_1 diterima atau aplikasi *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran PAI.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari kedua hasil analisis dikelas eksperimen dan kelas control dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan pembelajaran PAI lebih meningkat menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keefektifan pembelajaran PAI di kelas eksperimen sebesar 41,93, sedangkan di kelas control keefektifan pembelajaran PAI sebesar 26,7. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran PAI efektif ketika menggunakan aplikasi *macromedia flash* di kelas X UPT SMKN 1 Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, berikut dikemukakan beberapa saran baik kepada kepala sekolah, guru dan peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.

1. Bagi kepala sekolah diharapkan lebih memperhatikan komponen-komponen pembelajaran baik sarana prasarana maupun media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar selalu ada pembaharuan mutu atau kualitas

pembelajaran seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Bagi guru, harus senantiasa mengembangkan kemampuan dan keterampilanya. Guru harus mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas.
3. Penelitian ini baru mengkaji keefektifan pembelajaran PAI menggunakan *macromedia flash*. Untuk peneliti selanjutnya bias dikembangkan dikelas-kelas lain pada mata pelajaran yang sama atau berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ajeng Prahasta, *Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah*, Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : PT Raja Grafindo, 2013.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, 1992.
- Andriana, *Student Guide Series-Macromedia Flash 8*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2017.
- Arief Sadiman, Rahardjo, Aning Haryono, *Media Pendidikan*, Jakarta : PT Raja Grafindo, 2003.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. II; Bandung : Alfabeta, 2009.
- Azhar Arsyad, Asfah Rahman, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo, 2016.
- Beni Ahmad Saebani, *Hendra Akhdiyat, Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung : Pustaka Setia, 2016.
- Daradjat zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Haeruddin, *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*, Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012.

Husnlyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran PAI*, Jakarta : Kencana, 2017.

Ira Novita Sari, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri pada Materi Koloid kelas XI IPA SMA dan MA*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 2013.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti : Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.

Lukmanatul Hakim, *Tekhnik Jitu Menguasai Flash MX*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2013.

Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta, 2013.

Nabila Vanesa, *Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*, Cimahi : IKIP Siliwangi, 2018.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.

Prasetyo Margo Hutomo, *Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis dan Komponennya untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Semarang : Uuniversitas Negeri Semarang, 2015.

Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta:Kalam Mulia, 2005.

Rubhan Masykur, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, At-Tadris : Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 8, No 2, 2017.

Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008.

Sujarwo, *Model-Model Pembelajaran*,Yogyakarta:CV.Venus Gold Press, 2011.

Suryana Toto, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, Bandung: Tiga Mutiara, 1997.

Suryana Toto, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, Bandung: Tiga Mutiara, 1997.

Wandah Wibawanto, Dhega Febiharsa, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember : Penerbit Cerdas Ulet Kraetif, 2017.

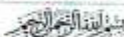
LAMPIRAN-LAMPIRAN



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tpt/Pas 048221418, Kode Pos 92612
Email : info@iainsinjai@yahoo.com Website : http://www.iainsinjai.ac.id

TEMAKRENTASI INSTITUSI BAK-PT RI, NOMOR : 18/SK/2019-PT/Asas/PT/2019/013



**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1230/1.3.AU/F/KEP/2019**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2019/2020**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Menimbang :**
1. Bahwa untuk penulisan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat :**
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan :**
1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama :** Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Mustanir, M.Pd.	Nurjannah, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **ANDI MUHAMMAD FATAHILLAH**
NIM : **160101083**
Prodi : Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Keefektifan Aplikasi *Macromedia Flash* Terhadap Pembelajaran PAI Pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai.

- Kedua :** Hal-hal yang menyangkut pendapatan/naikah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



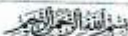
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Telp/Fax 048223418, Kode Pos 92612

Email : info@iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iain-sinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUT BAN-PT AK NOMBOR : 140/SE/BAN-PT/Akre/P/TH/2016



Ketiga

Keempat

- Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 18 November 2019 M

: 21 Rabiul Awal 1441 H

Dekan,



[Signature]
Muhammad Rahman, M.Pd
NPM 970358

Tembusan :

1. Ketua BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
3. Ketua Prodi PAI, PBA, PGMI IAIM Sinjai di Sinjai



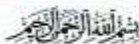
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Telp/Fax 048221418, Kode Pos 92652

Email: info.iainsinjai@yahoo.com

Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK. NOMOR : 148/SK/DAN-PT/IAA-26/PT/IV/2015



Nomor : 1334 / I / 1.3.AU/A/2019
Lamp : -
Hal : **Permohonan Izin Pra Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPT SMKN 1 Sinjai

Di-
Sinjai

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, Sehubungan dengan adanya tugas Akhir Penyusunan Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Semester VII Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah/Madrasah agar kiranya berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan Pra Penelitian sebagaimana perihal tersebut di atas.

Demikian Permohonan kami, atas partisipasi dan kerjasamanya yang baik, diucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sinjai, 13 Rabiul Akhir 1441 H
10 Desember 2019 M



Dr. Hurdianto Rahman, M.Pd.
NBM: 970 458

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
2. Arsip



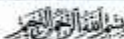
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLEPAX 041221418, KODE POS 92612

Email: info@iaimsinjai@yahoo.com

Website: <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUT BAN-PT SK N-0008 : 05/03/2016-PT/akreditasi-PKPT/10/2019



Nomor : 293/I/1.3.AU/F/2020
Lamp : Satu (1) rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Kepala UPT SMK Negeri 1 Sinjai
Di -

Sinjai

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Andi Muhammad Fatahillah M.
NIM : 160101083
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

"Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran PAI Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di UPT SMK Negeri 1 Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Sinjai, 25 Dzulqaidah 1441 H
16 Juli 2020 M

Dekan,


Rokhmah Pd.L., M.Pd.10
NIPN. 1613495

Terbuan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMK NEGERI 1 SINJAI**

Jalan Tebakur No. 1 Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan Telp/Fax (0482) 22723 E-Mail : uptn1sinjai68@gmail.com Sinjai 5392611

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 420/98 -UPT SMKN 1/SJI/DISDIK

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala UPT SMK Negeri 1 Sinjai :

Nama : **Drs. MUHIDDIN.M.Pd**
NIP : 19611231 198203 1 182
Jabatan : Kepala UPT SMK Negeri 1 Sinjai

Menerangkan Bahwa :

Nama : **ANDI MUHAMMAD FATAHILLAH M**
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 27 Januari 1997
NIM : 160101083
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : 8 (Delapan)
Alamat : J. Worter Mouginsidi No 19 Kab.Sinjai

Telah melaksanakan penelitian di UPT SMK Negeri 1 Sinjai pada tanggal 03 Agustus s/d 15 Agustus 2020. Dengan judul penelitian “ **Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran PAI Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai** “

Demikian surat keterangan penelitian ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan semestinya.

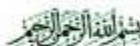


Sinjai, 03 Agustus 2020
Kepala UPT SMK Negeri 1 Sinjai

Drs. Muhiddin.M.Pd
Nip. 19611231 198203 1 182



LEMBAGA BAHASA
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP/FAX 040221418, KODE POS 92612
Email: info.lainsinjai@yahoo.com Website: <http://www.lainsinjai.ac.id>
TERAKREDITASI INSTITUT BAN-PT SK/ NOMOR : 45/SK/BAN-PT/Akred-PK/PT/II/2019



SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK
Nomor: 044/1.3.AU/A/KET/LB/2020

Lembaga Bahasa IAI Muhammadiyah Sinjai, dengan ini menyatakan bahwa abstrak yang berjudul:

**"KEEFEKTIFAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH TERHADAP PEMBELAJARAN PAI
PADA KELAS X UPT SMKN 1 SINJAI"**

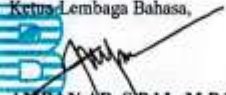
dengan identitas pemilik:

Nama : ANDI MUHAMMAD FATAHILLAH M
NIM : 160101083
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diterjemahkan dan direvisi oleh LEMBAGA BAHASA Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai dan dinyatakan LAYAK untuk dipublikasikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 25 Shafar 1442 H
12 Oktober 2020 M

Ketua Lembaga Bahasa,

AMIR AN, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1230119

KISI KISI INSTRUMEN PENELITIAN

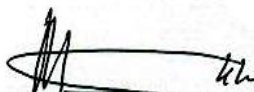
"Keefektifan Aplikasi *Macromedia Flash* Terhadap Pembelajaran PAI Pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai"

Kompetensi Dasar	INDIKATOR	NO ITEM INSTRUMEN
Menceritakan sejarah dakwah Rasulullah SAW periode Madinah.	1. Mampu menjelaskan sejarah dakwah Rasulullah Dimadinah	1,2,3,4,5,6
	2. Mampu menunjukkan profil dakwah rasulullah dimadinah	7,8,9,10,11,
	3. Mampu menjelaskan pengaruh dakwah Rasulullah SAW terhadap umat.	12,13,14,15,16
	4. Mampu mengamalkan dan meneladani ajaran rasulullah	17,18,19,20

Sinjai, 15 Agustus 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Mustamir, M.Pd.

NIDN. 2131126303



Nuriannah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2103039201

Mengetahui,

Ketua Prodi PAI



Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I
NBM. 948 508

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS TKJ 1
(KELAS EKSPERIMEN)

NO	NIS	NAMA	L/P
1	6980	AINUN MARDIA	P
2	6981	ANDI MUH. ASHABUL SUDIKA	L
3	6982	DA'I IHSAN	L
4	6983	HARDIANA	P
5	6984	HARUN	L
6	6985	HERMIATY	P
7	6986	IKSAN	L
8	6987	INCE MUH. NAUVAL FARHAN APRISAL	L
9	6988	IZHAR	L
10	6989	MUTMAINNAH	P
11	6990	NOOR FAISAL	L
12	6991	NURSIDIQ FALAQ	L
13	6992	RAMDAN AULIA	L
14	6993	RESKI SYAHRANI	P
15	6994	SAIFUR RAHMAN	L
16	6995	SALDI	L
17	6996	SRI WAHYUNI	P
18	6997	SULAIMAN	L
19	6998	SULPIKAL	L
20	6999	TRI AMALIA	P
21	7000	VIKI HIDAYAT	L
22	7001	NUR ANNISA	P
23	7002	NUR ICHWANI	P

24	7003	NUR RATNA SARI ATIKA	P
25	7004	MUSDALIFAH BUDIMAN	P
26	7005	MUHAMMAD KAUTSAR	L
27	7006	NUR SUCI AINUN ASWAT	P
28	7007	RAMADHANI ABUSTAN	P
29	7008	REZKIYA ANISA	P
30	7009	RUDIANTO	L
31	7010	SYAMSUL ALAM	L

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS TKJ 2
(KELAS KONTROL)

NO	NIS	NAMA	L/P
1	7014	A.SARFINA	P
2	7015	ADITIYA SAPUTRA	L
3	7016	ARIF SETIAWAN	L
4	7017	ARIL AMIR	L
5	7018	DICKY	L
6	7019	FAHMIATUL AKBAR	L
7	7020	FAHYUDDIN	L
8	7021	FAJRI ALQADRI	L
9	7022	HASNIDAR	P
10	7023	JAHYADI	L
11	7024	MARSYANDA	P
12	7025	MITRAZIA	P
13	7026	MUH. FAIZ FISABILILLAH	L
14	7027	MUHAMMAD RAMADAN ABDULLAH	L
15	7028	NURSI AH	P
16	7029	NURUL	P
17	7030	REZKI WULANDARI	P
18	7031	SAIFULLAH	L
19	7032	SALDI RAMADHAN	L
20	7033	SULKIFLI	L
21	7034	TASYA SRI YULIANI	P
22	7035	ZULFIKRAN	L
23	7036	MUH ALFAJRI	L
24	7037	NURHALISAH ISHAK	P

25	7038	NURJANNAH SYAN	P
26	7039	FILZAH FADHILAH	P
27	7040	JESIKA BAHAR	P
28	7041	LUKMAN ARDAH	L
29	7042	M SALDY YUSUF	L
30	7043	MUFTIHA RAHMAH	P
31	7044	SITI NURHALIZAH	P

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Observasi

Lembar Observasi Di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

NO	KRITERIA	JAWABAN			
		SB	B	C	TB
1	Perhatian Siswa Mengikuti Pembelajaran				
2	Kepercayaan Diri Siswa Mengikuti Pembelajaran				
3	Kesesuaian pembelajaran dengan minat dan kebutuhan siswa				
4	Kepuasan Siswa Terhadap pembelajaran yang berlangsung				

2. Tes

SOAL *PRE TEST* DAN *POST TEST*

KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

1. Kota Madinah terletak di sebelah utara Hijaz, atau 300 mil (+-...) sebelah Utara Kota Makkah
 - a. 445 Km
 - b. 455 Km
 - c. 465 Km
 - d. 475 Km

e. 485 Km

Jawaban : e. 485 km

2. Sebelum kedatangan Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam, Kota Madinah dulu bernama...

a. Hijaaz

b. Yastrib

c. Makkah

d. Habasyah

e. Al-Munawwarah

Jawaban b. Yastrib

3. Kata Yastrib menurut kamus Lisanul ‘Arab berasal dari tsaraba yang artinya...

a. Memuji

b. Menggembirakan

c. Memotivasi/menyemangati

d. Suka memberi pertolongan

e. Mencela, mencerca dan menjelek-jelekan

Jawaban : e. Mencela, mencerca dan menjelek-jelekan

4. Di Madinah terdapat lima kelompok suku yang saling berperang. Tiga dari suku Yahudi dan dua dari suku Arab. Berikut ini yang bukan merupakan suku yang tinggal di Madinah....

a. Bani Nadhir

b. Suku Quraisy

c. Bani Qainuqa

d. Bani Quraidhah

e. Suku Aus dan Khazraj

Jawaban : b. Suku Quraisy

5. Suku di Madinah yang menguasai wilayah yang luas dari perkebunan kurma dan menguasai kerajinan tangan adalah suku...

- a. Aus
- b. Khazraj
- c. Quraisy
- d. Yahudi
- e. Baduwi

Jawaban : D. Yahudi

6. Suku di Madinah yang termasuk suku Yahudi adalah...
- a. Suku Aus dan Khazraj
 - b. Suku Aus dan Khazraj
 - c. Suku Quraisy, Aus dan Khazraj
 - d. Suku Aus, Bani Qainuqa', dan Bani Quraidhah
 - e. Suku Khazraj, Bani Qainuqa', dan Bani Quraidhah
- Jawaban : d. Bani Nadhir, Bani Qainuqa', dan Bani Quraidhah.

7. Suku di Madinah yang termasuk suku Arab adalah...
- a. Suku Aus dan Khazraj
 - b. Suku Quraisy, Aus dan Khazraj
 - c. Suku Aus, Bani Qainuqa' dan Bani Quraidhah
 - d. Bani Nadhir, Bani Qainuqa', dan Bani Quraidhah
 - e. Suku Khazraj, Bani Qainuqa' dan Bani Quraidhah
- Jawaban : a. suku Aus dan khazraj

8. Suku arab di Madinah bermata pencaharian sebagai...
- a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Pedagang
 - d. Makelar tanah
 - e. Tukang bangunan

Jawaban : a. petani

9. Hijrah secara Bahasa artinya...
- a. Bergerak
 - b. Berpindah
 - c. Berserah diri

- d. Bersungguh-sungguh
- e. Berjuang sekuat tenaga

Jawaban : berpindah

10. Sahabat Nabi yang menemani Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam Hijrah ke Madinah adalah...

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin ‘Affan
- d. Ali bin Abhi Thalib
- e. Zaid bin Tsabit

Jawaban : a. abu bakar

11. Gua yang dijadikan tempat berlindung Nabi dari kejaran orang-orang kafir Quraisy ketika hijrah ke Madinah adalah...

- a. Gua Hira
- b. Gua Uhud
- c. Jabal Nur
- d. Gua Tsur
- e. Bukit Shafa

Jawaban : d. Gua Tsur

12. Hewan yang membuat sarang didepan mulut gua tempat sembunyi Nabi ketika hijrah adalah...

- a. Lebah
- b. Lancing
- c. Laba-laba
- d. Cicak dan tokek
- e. Singa dan harimau

Jawaban : c. laba-laba

13. Masjid yang pertama kali dibangun oleh Nabi Muhammad Shalallahu ‘alaihi wa Sallam adalah....

- a. Masjidil Haram
- b. Masjid Quba

- c. Masjid Nabawi
- d. Masjid Aqsa
- e. Masjid Agung Darussalam

Jawaban : b. Masjid Quba

14. Di antara strategi dakwah Nabi di Madinah adalah dengan cara mempersaudarakan antara kaum Muhajirin dengan kaum Anshar. Sahabat nabi, Abu Bakar Ash-Shiddiq dipersaudarakan dengan kaum Muhajirin yang bernama...

- a. Kharijah Ibnu Zuhair
- b. Mu'adz bin Jabal
- c. Ibnu bin Malik
- d. Abdurrahman bin 'Auf
- e. Ali bin abi Thalib

Jawaban : a. Kharijah Ibnu Zuhair

15. Pada tahun 621 M, telah datang rombongan (13 orang) yang berasal dari Madinah untuk menemui Rasulullah kemudian masuk islam dan menyatakan sumpah setia kepada Nabi. Tempat pertemuan tersebut berada...

- a. Bukit Shafa
- b. Bukit Aqabah
- c. Bukit Marwah
- d. Bukit Thursina
- e. Bukit Jabal Nur

Jawaban : a. Bukit Shafa

16. Setelah pertemuan yang berisi sumpah setia penduduk Madinah kepada Nabi, satu tahun kemudian (622 M) datang lagi rombongan yang lebih besar jumlahnya dari Madinah yang menemui Nabi dan bersumpah setia membela Nabi serta mengajak Nabi hijrah ke Madinah, rombongan tersebut berjumlah...

- a. 71

- b. 72
- c. 73
- d. 74
- e. 75

Jawaban : 73

17. Sumpah setia penduduk di Madinah kepada Nabi yang dilakukan pada tahun 621 M dan 622 M dikenal dengan istilah...
- a. Baiatul Aqabah
 - b. Baiatul Hudaibiyah
 - c. Baiatul Imamah
 - d. Baiatul Kubra
 - e. Baiatul Khilafah

Jawaban : a. baiatul aqabah

18. Nabi Muhammad melakukan hijrah ke Madinah setelah turun ayat, yaitu....
- a. QS. Al-Isra' ayat 77
 - b. QS. Al-Isra' ayat 78
 - c. QS. Al-Isra' ayat 79
 - d. QS. Al-Isra; ayat 80
 - e. QS. Al-Isra' ayat 81

Jawaban : d. QS. Al-Isra' ayat 80

19. Masjid yang pertama kali dibangun Nabi di Madinah adalah....
- a. Masjidil Haram
 - b. Masjid Quba
 - c. Masjid Nabawi
 - d. Majsid Aqsa
 - e. Masjid Agung Darussalam

Jawaban : c. masjid Nabawi

20. Perang yang pertama kali terjadi setelah nabi hijrah ke Madinah adalah...

- a. Peran badar
- b. Perang uhud
- c. Perang khandaq
- d. Perang hunain
- e. Perang tabuk

Jawaban : a. perang badar

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP)

PADA KELAS EKSPERIMEN

Sistem Pendidikan : UPT SMKN 1 SINJAI

Kelas/Semester : X TKJ-1

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Jumlah Pertemuan : 1 Pertemuan

Alokasi Waktu : 3x45 menit

Kompetensi Dasar : Menceritakan Sejarah Dakwah
Rasulullah Di Madinah

Indicator :

1. Menjelaskan sejarah dakwah Rasulullah Dimadinah
2. Menunjukkan profil dakwah rasulullah dimadinah
3. Menjelaskan pengaruh dakwah Rasulullah SAW terhadap umat
4. Mengamalkan dan meneladani ajaran rasulullah

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menjelaskan sejarah dakwah Rasulullah Dimadinah.

Siswa dapat Menunjukkan profil dakwah rasulullah dimadinah

Siswa dapat Menjelaskan pengaruh dakwah Rasulullah SAW terhadap umat

Metode Pembelajaran :

- a. Tutorial atau ceramah
- b. Tanya jawab atau kuis
- c. Penutupan video
- d. Penugasan

Kegiatan pembelajaran :

- a. Pendahuluan (5 menit)
 - Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan bismillah dan kemudian berdoa sebelum memulai pelajaran (religious).
 - Siswa menyiapkan buku PAI, membuka bab yang akan dipelajari (kemandirian).
 - Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan diajarkan dan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
 - Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- b. Kegiatan inti (60 menit)
 - Eksplorasi
 - Untuk mengetahui pengetahuan siswa, guru memberikan soal pre test yang berkaitan dengan materi (kejujuran).
 - Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi perjuangan dakwah rasulullah dimadinah

yang telah disusun menggunakan *Macromedia Flash*.

- Siswa membuat catatan hasil pembahasan dan penjelasan materi tentang perjuangan dakwah rasulullah dimadinah. (tanggung jawab)
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang materi perjuangan dakwah rasulullah dimadinah. (rasa ingin tahu).

Elaborasi

- Guru menugaskan seorang siswa untuk mengemukakan pendapat tentang kepribadian Rasulullah SAW (kebersamaan)
- Guru menjelaskan dan melengkapi pendapat siswa tentang kepribadian Rasulullah SAW. (rasa ingin tahu)
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi perjuangan dakwah rasulullah dimadinah yang belum jelas.
- Membahas pertanyaan yang diajukan siswa secara umum dengan jawaban secara menyeluruh.

Konfirmasi

- Dengan bimbingan guru, siswa merefleksi kegiatan pembelajaran guna menggali pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk berkompetisi menjawab soal yang sudah disiapkan dalam *macromedia flash* (kerja sama).

- Guru dan siswa secara bersama memilih dan menentukan juara hasil kompetisi.
- Siswa untuk mengerjakan soal *post test* yang telah disediakan oleh guru.
- 1. Kegiatan akhir / penutup (5 menit)
 - Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran (keberanian)
 - Guru memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
 - Guru bersama-sama siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam. (religious)

Sumber dan Media belajar

1. Buku paket PAI
2. LKS
3. Sumber lain yang relevan
4. Program *macromedia flash* materi khalifah Abu Bakar
5. Laptop
6. *LCD proyektor*
7. *Sound system*

Penilaian

1. Tes Tertulis
2. Tes Lisan

Sinjai, 17 Agustus 2020

Mengetahui
Kepala SMKN 1 Sinjai

Guru Mata Pelajaran

Drs. Muhidin
NIP. 19611231 198203 1 182

Sianal Abidin, S.Pd.I

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP)

PADA KELAS KONTROL

Sistem Pendidikan : UPT SMKN 1 SINJAI

Kelas/Semester : X TKJ-2

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Jumlah Pertemuan : 1 Pertemuan

Alokasi Waktu : 3x45 menit

Kompetensi Dasar : Menceritakan Sejarah Dakwah Rasulullah Di Madinah

Indicator :

1. Menjelaskan sejarah dakwah Rasulullah Dimadinah
2. Menunjukkan profil dakwah Rasulullah dimadinah
3. Menjelaskan pengaruh dakwah Rasulullah SAW terhadap umat
4. Mengamalkan dan meneladani ajaran Rasulullah

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menjelaskan sejarah dakwah Rasulullah Dimadinah.

Siswa dapat Menunjukkan profil dakwah Rasulullah dimadinah

Siswa dapat Menjelaskan pengaruh dakwah Rasulullah SAW terhadap umat

Metode :

Metode cerita

Metode diskusi

Metode tanya jawab

Kegiatan Pembelajaran :

c. Pendahuluan (5 menit)

- Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan bismillah dan kemudian berdoa sebelum memulai pelajaran (religious).
- Siswa menyiapkan buku PAI, membuka bab yang akan dipelajari (kemandirian).
- Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan diajarkan dan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

d. Kegiatan inti (60 menit)

2. Eksplorasi

- Untuk mengetahui pengetahuan siswa, guru memberikan soal pre test yang berkaitan dengan materi (kejujuran).
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi perjuangan dakwah rasulullah dimadinah Siswa membuat catatan hasil pembahasan dan

penjelasan materi tentang perjuangan dakwah rasulullah dimadinah. (tanggung jawab)

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang materi perjuangan dakwah rasulullah dimadinah. (rasa ingin tahu).

3. Elaborasi

- Guru menugaskan seorang siswa untuk mengemukakan pendapat tentang kepribadian Rasulullah SAW. (kebersamaan)
- Guru menjelaskan dan melengkapi pendapat siswa tentang kepribadian Rasulullah SAW. (rasa ingin tahu)
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi perjuangan dakwah rasulullah dimadinah yang belum jelas.
- Membahas pertanyaan yang diajukan siswa secara umum dengan jawaban secara menyeluruh.

4. Konfirmasi

- Dengan bimbingan guru, siswa merefleksi kegiatan pembelajaran guna menggali pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk berkompetisi menjawab soal yang sudah disiapkan (kerja sama).
- Guru dan siswa secara bersama memilih dan menentukan juara hasil kompetisi.
- Siswa untuk mengerjakan soal *post test* yang telah disediakan oleh guru.

5. Kegiatan akhir / penutup (5 menit)

- Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran (keberanian)
- Guru memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- Guru bersama-sama siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam. (religious)

Sumber belajar

1. Sugeng Sugiharto. *Pendidikan Agama Islam*. Kelas X SMK PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Solo 2008
2. Tim guru, *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*. Putrautama Bintang Timur Surabaya:, 2004
3. LKS SABILA
Indah Kurniasari CV. Pustaka Grafika Sukun Malang 2009

Penilaian

1. Tes Tertulis
2. Tes Lisan

Mengetahui

Sinjai, 17 Agustus 2020

Kepala SMKN 1 Sinjai

Guru Mata Pelajaran

Drs. Muhidin

NIP. 19611231 198203 1 182

Sianal Abidin, S.Pd.I

BIODATA PENULIS

Nama : **Andi Muhammad Fatahillah M.**
NIM : 160101083
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai/ 27 Januari 1997
Alamat : Kelurahan : Biringere
Kecamatan : Sinjai Utara
Kabupaten : Sinjai

Pengalaman Organisasi :

1. HIMAPRODI PAI IAIM SINJAI PERIODE 2018-2019
Jabatan : Ketua Umum
2. GK HIZBUL WATHAN IAIM SINJAI PERIODE 2018-2019
Jabatan : Koordinator Bidang Pendidikan dan Penelitian
3. LEMBAGA PERS MAHASISWA IAIM SINJAI PERIODE 2017-2018
Jabatan : Anggota
4. DEMA IAIM SINJAI PERIODE 2019-2020
Jabatan : Menteri Keagamaan
5. DPW FORSIMA PAI INDONESIA SE-SULAWESI PERIODE 2019-2021
Jabatan : Ketua Wilayah
6. DPD KNPI KAB SINJAI PERIODE 2020
Jabatan : Anggota Komisi SOSBUD
7. DPC GANN SINJAI PERIODE 2020
Jabatan : Koordinator Bidang Media dan Komunikasi
8. KWARDA HIZBUL WATHAN KAB SINJAI PERIODE 2019-2021
Jabatan : Sekretaris Bidang Media
9. THE MACZMAN ZONA SINJAI PERIODE 2017-2019
Jabatan : Sekretaris Umum

10. SUARAJELATA.COM

Jabatan : Sekretaris Redaksi

11. FRAKSI MUDA INDONESIA

Jabatan : Anggota

12. AMSA WILAYAH SULSEL

Jabatan : Anggota

Riwayat Pendidikan :

1. TK : TK AISYIAH BALANGNIPA

2. SD/MI : SD NEGERI 3 SINJAI (2009)

3. SLTP/MTs : SMP NEGERI 2 SINJAI UTARA
(2012)

4. SMU/SMA : SMA NEGERI 1 SINJAI UTARA
(2015)

5. PT : IAIM SINJAI (2016-SEKARANG)

Handphone : 082346406450

Email :

a.muhammadfatahillahm@gmail.com

Nama Orang Tua :

Ayah : Drs. H. A. Mulawangsa, M.H.

Ibu : Dra. Erliati Nurdin