

BAB II

TINJAUAN DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan penelusuran peneliti terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya. Adapun penelitian dahulu yang relevan terhadap pembahasan di atas antara lain :

Pertama, Siti Aniqotunnisa, Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai Sumber Belajar Mandiri di Madrasah Tsanaiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media kuis interaktif nahu untuk peserta didik kelas VIII Mts. Ibnul Qoyyim Putra dan untuk mengetahui kelayakan media kuis interaktif nahwu berdasarkan penilaian tiga guru nahwu Mts. Ibnul Qoyyim Putra dan respons 22 peserta didik Mts. Ibnul Qoyyim Putra. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu : Analisis, Perencanaan, Produksi, Implementasi, dan Evaluasi. Prosedur penelitian ini terbatas sampai tahap pengembangan. Produk ini ditinjau oleh dosen pembimbing, ahli materi dan teman sejawat. Penilaian produk dilakukan oleh tiga guru nahwu dan direspons oleh 22 peserta didik Mts. Ibnul Qoyyim Putra. Instrumen yang digunakan berupa angket daftar cek (*check list*) untuk melihat kualitas produk dan angket respon peserta didik untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap produk. Hasil penilaian dan respons berupa data kuantitatif, kemudian dianalisis dengan kriteria penilaian ideal dan persentase keidealan untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian pengembangan berupa media kuis interaktif nahwu. Berdasarkan hasil penelitian, menurut 3 guru Mts. Ibnul Qoyyim Putra media kuis interaktif nahwu memiliki kualitas sangat baik (SB) dengan persentase keidealan 91,58%. Sedangkan respons yang dihasilkan menurut 22 peserta didik yaitu 98,18% terhadap media kuis interaktif nahwu. Dari hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kuis interaktif nahwu ini layak dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik Mts. Ibnul Qoyyim Putra.

Kedua, Alief Ahdian Fajar Arifin, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika berbasis Pendidikan Karakter menggunakan Macromedia Flash Professional 8 pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dengan basis pendidikan karakter menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* pada pokok bahasan aritmetika sosial. 2) mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* pada pokok bahasan aritmetika sosial.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research And Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah- langkah yang diadaptasi dari Borg dan Gall. Model ini terdiri dari 3 tahap, yaitu perencanaan, pengembangan dan penilaian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar penilaian ahli media, ahli materi dan angket respons siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan memberikan informasi secara ringkas mengenai data yang diperoleh.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan tahap : perencanaan (studi pustaka, menentukan media yang dikembangkan), pengembangan (menentukan materi, menyusun *story Board*, menyusun media, menyusun instrumen penelitian) dan penilaian (uji coba terbatas, uji coba kelas kecil, uji coba kelas besar). Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas Baik (B) dengan persentase keidealan 83,90%. Selain itu, respons siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba kelas besar mendapatkan respons Sangat Baik (SB) dengan persentase keidealan 87%.

Ketiga, David Fero, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash 8* Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran dengan langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan kaidah dalam mengembangkan media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMA kelas X menggunakan Program Macromedia Flash 8, (2) Mengetahui kelayakan software media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan empat tahapan utama yakni: analisis, perancangan, produksi dan evaluasi. Tahap desain dihasilkan desain pembelajaran dan desain software. Pada tahap produksi dihasilkan produk awal yang kemudian di review oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil review diadakan revisi sesuai dengan saran kedua ahli tersebut. Pada tahap evaluasi, produk diuji cobakan kepada siswa, subjek ujicoba adalah siswa

kelas X 2 SMA N 2 Banguntapan. Data diperoleh dengan angket, skor diberikan dalam skala 15. Data kemudian dianalisa sedangkan saran-saran dijadikan dasar merevisi produk

Hasil menunjukkan bahwa : (1) Media pembelajaran ini telah melalui langkah-langkah sistematis penelitian pengembangan yang meliputi tahap : analisis, perancangan, produksi dan evaluasi. (2) kualitas media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba pada siswa termaksud kategori baik dengan rata-rata skor 3,7 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini telah memenuhi kaidah penelitian dan pengembangan dan efektif dipakai dalam proses pembelajaran bagi siswa SMA kelas X SMA N 2 Banguntapan, Bantul.

Keempat, Ant Willy Eko Sujatmiko, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Pada Mata Diklat Gambar Teknik Di SMK N 3 Yogyakarta. Penelitian ini didasarkan pada kurang efektifnya proses belajar mengajar gambar teknik di SMK N3 Yogyakarta. Penggunaan metode ceramah dan kurangnya pengembangan media pembelajaran menyebabkan pemahaman siswa tentang materi gambar teknik menjadi kurang, diperlukan pengembangan media yang layak sebagai sumber belajar siswa baik secara mandiri maupun di kelas. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran gambar teknik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran gambar teknik dan mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan

(Research and Development). Tempat penelitian di Jurusan Teknik Mesin, SMKN 3 Yogyakarta. Obyek penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe flash pada mata diklat Gambar Teknik. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan melalui angket. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan dipersentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui beberapa tahap, yaitu (1) menetapkan mata pelajaran yang akan dikembangkan medianya, (2) menentukan materi yang sesuai (3) melakukan penelitian pendahuluan, (4) pengumpulan bahan, (5)) pembuatan desain software, (6) mengembangkan bentuk produk, (7) validasi oleh ahli media dan ahli materi, (8) analisis, (9) evaluasi kelompok kecil, (10) analisis hasil kelompok kecil, (11) uji coba lapangan, (12) analisis hasil uji coba lapangan.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran, oleh ahli materi dinilai “lebih dari baik” digunakan sebagai media pembelajaran dengan memperoleh poin 59 dari skor ideal 70. Menurut ahli media dinilai “baik” dengan memperoleh poin 90 dari skor ideal 115, sedangkan pada uji coba lapangan diperoleh poin 920 dari skor ideal 1120 dengan “hasil lebih dari baik.”

Kelima, Laeli Maftukhah, Pengembangan Macromedia Flash Professional 8 Sebagai Media Pembelajaran Wangsalan Untuk Siswa Kelas VIII. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran

wangsalan untuk siswa SMP kelas VIII dengan *Macromedia Flash Professional 8*, menghasilkan media interaktif pembelajaran wangsalan untuk siswa SMP kelas VIII, mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *wangsalan* untuk siswa SMP kelas VIII dengan *Macromedia Flash Professional 8*.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Tahap pengembangan media pembelajaran ini meliputi beberapa tahap yaitu: tahap analisis, tahap perancangan media pembelajaran, tahap pengembangan media pembelajaran, tahap validasi dan ujicoba produk dan tahap akhir media. Produk media ini diuji kelayakan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Setelah dilakukan revisi, maka dinyatakan layak ujicoba produk. Selanjutnya dilakukan penilaian oleh guru pelajaran bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba produk terhadap siswa kelas VIII. Ujicoba produk dilakukan pada siswa kelas VIII-X SMP N 8 Yogyakarta yang terdiri atas 23 siswa yang diakhiri dengan mengerjakan evaluasi untuk mengetahui Kriteria Ketuntasan Minimal siswa terhadap materi yang ada dalam media pembelajaran wangsalan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi kualitas produk dari ahli materi termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan persentase 92,2%; (2) hasil validasi kualitas produk dari ahli media termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan persentase 83%; (3) penilaian guru bahasa Jawa terhadap kualitas produk termasuk dalam kategori “baik” dengan persentase 80%; (4) tahap ujicoba kualitas

produk dari siswa kelas VIII termasuk dalam kategori “sangat setuju” dengan persentase 84,8%.

Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli materi, ahli media dan guru bahasa Jawa dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas VIII. Dari keseluruhan penilaian memperoleh rata-rata persentase 85% dengan kategori “sangat baik”. Persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan gladhan pada media mencapai 91,3%. Sesuai dengan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran wangsalan yang dikembangkan, membantu dalam memahami materi wangsalan dan menarik minat siswa untuk belajar.

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan penelitian yang sama dengan apa yang akan peneliti lakukan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari segi materi yang dikembangkan serta lokasi penelitian. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa CD pembelajaran materi asmaul husna yang dibuat menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5*.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a) Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah media diartikan sebagai “tengah”, “perantara” atau “pengantar” yang dalam bahasa arab media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oemarhamalik mendefinisikan media adalah sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan

komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah (Fatah, 2005 :125).

Gerlach & Ely (1971:415) media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Association of Education and Communication Technology (AECT) dalam (Arsyad ,2007:3) memberi batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media mempunyai kegunaan dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Dengan media akan menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara pembelajar dengan sumber belajar, memungkinkan pembelajar belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

Secara umum media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media pandang (visual aids), media dengar (audio aids) dan media dengar - pandang (audio-visual aids). Media pandang dapat berupa benda-benda alamiah, orang dan kejadian; tiruan benda-benda alamiah, orang dan kejadian; dan gambar benda-benda alamiah, orang dan kejadian (Arsyad, 2002). Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan.

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/ suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita:2008)

Jadi, media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik, sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²

b) Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pengertian tentang media pembelajaran yang telah dipelajari, tersirat tujuan dari penggunaan suatu media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan- pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan- pesan secara mudah, cepat dan akurat.

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gaya Media,2010), hal.51.

pelajaran yang tidak disengangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Lambang visual atau gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

c) Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan sekarang adalah media pembelajaran berbasis komputer. Kelebihan dan keterbatasan media pembelajaran berbasis komputer adalah sebagai berikut :

1) Kelebihan

- (a) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran, karena dapat ditampilkan secara berulang.

- (b) Komputer dapat merangsang siswa untuk aktif karena bersifat interaktif.
- (c) Komputer dapat menyesuaikan dengan tingkat kecepatan belajar siswa karena terdiri dari sederet urutan kegiatan yang kontinu.
- (d) Komputer mampu merekam aktifitas siswa selama menggunakan suatu media pembelajaran sehingga mudah dipantau perkembangan setiap siswa.

2) Keterbatasan

- (a) Memerlukan biaya yang relatif mahal.
- (b) Memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
- (c) Satu komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang. Untuk kelompok yang lebih besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih besar.

Bagian-bagian yang sebaiknya terdapat dalam media pembelajaran berbasis komputer adalah materi yang berisi konsep-konsep yang akan disampaikan, contoh soal yang membimbing siswa agar lebih aktif, soal latihan yang berisi tempat siswa memasukan jawaban dan nilai akhir siswa. Bagian-bagian media sangat dianjurkan memiliki tampilan lebih familiar dengan pengguna. Sehingga diperoleh kesan pengguna nyaman dalam

menggunakan media. Selain itu seni menyampaikan sangat mempengaruhi gaya tampilan media.

2. Pendidikan Agama Islam

Agama berasal dari bahasa *sansekerta*. Akar kata agama adalah *gam* yang mendapat awalan a dan akhiran a sehingga menjadi *a-gam-a*. Akar itu kadang- kadang mendapat awalan i atau u dengan akhiran yang sama. Sehingga menjadi *i-gam-a* atau *u-gam-a*. Dalam bahasa Bali, agama artinya peraturan, tata cara, upacara hubungan manusia dengan raja. *Igama* artinya peraturan, tata cara, upacara dalam berhubungan dengan dewa- dewa. Sedangkan *ugama* diartikan sebagai peraturan, tata cara dalam berhubungan antar sesama manusia.³

Dapat disimpulkan bahwa agama adalah kepercayaan kepada Tuhan yang dinyatakan dengan mengadakan hubungan dengan Dia melalui upacara, penyembahan dan permohonan, dan membentuk sikap hidup manusia menurut atau berdasarkan ajaran agama itu.⁴

Islam merupakan kata turunan (jadian) yang berarti ketundukan, ketaatan, kepatuhan kepada kehendak Allah, yang berasal dari kata *salama* yang artinya patuh atau menerima. Kata dasarnya adalah *salima* yang berarti sejahtera, tidak tercela, tidak tercacat. Dari kata itu terbentuk kata masdar *salamat* (yang dalam bahasa Indonesia menjadi *selamat*). Dari uraian tersebut

³ Mohammad Daud, Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hal.35

⁴ *Ibid.*, hal.40

dapat disimpulkan bahwa arti yang dikandung dalam islam adalah kedamaian, kesejahteraan, keselamatan, ketaatan dan kepatuhan.⁵

Pendidikan itu pada hakikatnya adalah proses pembimbingan, pembelajaran atau pelatihan terhadap anak, generasi muda, manusia agar nantinya dapat berkehidupan dan melaksanakan peranan serta tugas- tugas hidupnya dengan sebaik baiknya.⁶

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu secara keseluruhan terliput dalam lingkup Al Quran dan Al Hadits, keimanan, akhlak, fikih, ibadah dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah, 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.⁷ Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai- nilai agama Islam yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

⁵ Mohammad Daud, Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hal.49

⁶ Tadjab, dkk., *Dasar-Dasar Kependidikan Islam*, (Surabaya : Karya Aditama, 1996), hal.6

⁷ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 131-132

3. *Adobe Flash Professional CS5*

Adobe Flash merupakan program animasi yang mendukung pemrograman *Action Script* nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, teks, suara.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *Adobe Flash Professional CS5* dalam pembuatan presentasi multimedia, antara lain :⁸

- a) Memiliki kemampuan untuk membuat presentasi yang atraktif baik presentasi otomatis atau presentasi interaktif.
- b) Kemudahan dalam melakukan penyisipan unsur multimedia seperti suara, gambar ataupun video.
- c) Program mudah dijalankan.

Ada beberapa istilah dalam membuat presentasi multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS5*, antara lain :

- a) *Frame*, merupakan kotak- kotak kecil yang digunakan untuk meletakkan objek- objek presentasi.
- b) *Frame per second (fps)*, merupakan penentu kecepatan movie saat dijalankan.
- c) *Keyframe*, merupakan lingkaran kecil di dalam *frame* yang berisikan objek.
- d) *Symbol*, memiliki 3 tipe simbol dalam flash, yaitu *Graphic* (untuk menyimpan gambar), *Button* (untuk membuat simbol), dan *Movie Clip* (untuk membuat movie)

⁸ Heni Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta : Skripta), hal.6

- e) *ActionScript*, merupakan bahasa pemrograman *Adobe Flash Professional CS5*, yang digunakan untuk meng- animasikan objek, mengontrol navigasi dan menginteraksikan objek dalam *movie*.
- f) *Library*, merupakan wadah untuk menyimpan objek hasil impor dan objek *symbol*.
- g) *Animasi*, merupakan pergerakan gambar- gambar yang mengikuti suatu alur atau aturan- aturan tertentu.

Ada beberapa komponen kerja dalam program *Adobe Flash Professional CS5*, komponen kerja ini ada yang telah ditampilkan sebagai tampilan standar dan ada juga yang masih tersembunyi sehingga memerlukan perintah tertentu untuk menampilkannya. berikut ini adalah beberapa komponen kerja dalam *Adobe Flash Professional CS5* :⁹

- a) *Toolbox* adalah sebuah panel yang menampung tombol- tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi.
- b) *Timeline* berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya.
- c) *Stage* adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan.
- d) *Panel Properties* berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan memaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.

⁹ MADCOMS, *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS5*, (Yogyakarta : Andi,2012), hal.5-13.

- e) *Effect filters* adalah bagian dari *Panel Properties* yang menampilkan berbagai jenis *effect filters* yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek.
- f) *Motion Editor* berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat.
- g) *Motion Presets* berguna untuk menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu- waktu.
- h) *Layer* merupakan sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek.
- i) *Frame* merupakan bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.

Keunggulan *Adobe Flash Professional CS5* dibandingkan dengan program lain yang sejenis, antara lain :¹⁰

- a) Dapat membuat kontrol animasi interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- b) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
- c) Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya.
- d) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e) Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa *extensi file* antara lain, .swf, .html, .jpg, .png, .exe, .mov.

Sedangkan kelemahan *Adobe Flash Professional CS5* dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Bahasa pemrograman lebih rumit, karena dikerjakan secara manual

¹⁰ Heni Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta : Skripta), hal.8

- b) Dalam membuat aplikasi membutuhkan waktu yang lama (harus memahami bahasa pemrograman terlebih dahulu)
- c) Dalam pembuatannya membutuhkan banyak variabel untuk memberi nama pada objek yang akan dijalankan/ dimainkan.

4. Asmaul Husna

Asmaul husna adalah nama-nama Allah ta'ala yang indah dan baik. Asma berarti nama dan husna berarti yang baik atau yang indah jadi asmaul husna adalah nama-nama milik Allah ta'ala yang baik lagi indah. asmaul husna secara harfiah ialah nama-nama, sebutan, gelar Allah yang baik dan agung sesuai dengan sifat-sifat-Nya. Nama-nama Allah yang agung dan mulia itu merupakan suatu kesatuan yang menyatu dalam kebesaran dan kehebatan milik Allah.

Allah memerintahkan agar berdoa dengan nama-nama Allah dalam asmaul husna. Setiap suatu kepentingan dianjurkan dengan menyebutkan nama Tuhan yang ada hubungannya dengan kepentingan itu. Berdoa dan berharap adalah salah satu upaya manusia untuk mencapai sukses terhadap cita-cita atau kehendak dan sekaligus adalah hak manusia yang diberikan oleh Allah Swt. Betapa beruntungnya umat islam yang telah mendapatkan ajaran tentang berdoa, cara dan tertib doa., sikap kejiwaan dalam berdoa, dan lain- lain. Bagi seorang Mukmin/ Muslim, berhasil doanya atau tidak, adalah tetap bernilai ibadah yang pasti mendapatkan pahala dari sisi Allah Swt. Jadi jelasnya bahwa berdoa dengan nama Tuhan yang ada pada asmaul husna adalah salah satu kunci keberhasilan dari doa yang di sampaikan kepada Allah Swt.

Dalam buku siswa yang berjudul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurikulum 2013, materi asmaul husna terletak pada Bab 1 “ Aku Selalu Dekat dengan Allah Swt.” Dalam materi ini dikenalkan tujuh asmaul husna dari sembilan puluh sembilan asmaul husna yang ada di dalam Al Qur’an. Antara lain : al-karim, al-mu’min, al-wakil, al-matin, al-jami’, al-‘adl, al-akhir. Setelah mengenal beberapa asmaul husna tersebut peserta didik diharapkan mempunyai pribadi yang dermawan.

Dalam buku pegangan guru, terdapat kerangka pembelajaran yang meliputi : Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Pengembangan Materi.

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar (KD)

2.6 Menunjukkan sikap keluhuran budi, kokoh pendirian, pemberi rasa aman, tawakkal dan perilaku adil sebagai implementasi dari pemahaman asmaul husna al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jāmi', al-'Adl, dan al-Akhir.

3.5 Memahami makna asmaul husna al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jāmi', al-'Adl, dan al-Akhir.

4.2 Berperilaku yang mencontoh keluhuran budi, kokoh pendirian, pemberi rasa aman, tawakkal dan perilaku adil sebagai implementasi dari pemahaman makna asmaul husna al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jāmi', al-'Adl, dan al-Akhir.

C. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik mampu membaca Al Qur'an yang berkaitan dengan asmaul husna.
- 2) Peserta didik mampu menjelaskan makna isi Al Qur'an yang berkaitan dengan asmaul husna.
- 3) Peserta didik mampu memberikan contoh perilaku yang mencerminkan asmaul husna yang terdapat di dalam Al- Qur'an.

D. Pengembangan Materi

Pengembangan materi tentang asmaul husna antara lain seperti berikut :

- 1) Meneliti secara lebih mendalam pemahaman asmaul husna yang terdapat di dalam Al- Qur'an dengan menggunakan IT.
- 2) Menjelaskan makna isi asmaul husna yang terdapat di dalam Al- Qur'an dengan menggunakan IT.
- 3) Mendemonstrasikan hafalan asmaul husna dengan menerapkan berbagai jenis nada bacaan secara baik dan lancar.
- 4) Memberikan tambahan bacaan ayat Al- Qur'an dan Hadits- hadis yang mendukung lainnya, tentang asmaul husna.
- 5) Meneliti secara lebih mendalam bentuk perilaku tentang asmaul husna yang terdapat di dalam Al- Qur'an sebagai dasar dalam menerapkan asmaul husna dengan menggunakan IT.
- 6) Menampilkan contoh perilaku berdasarkan asmaul husna yang terdapat di dalam Al- Qur'an dan Hadits sebagai dasar dalam menerapkan asmaul husna melalui presentasi, demonstrasi dan bersimulasi dalam bentuk powerpoint, video, atau CD pembelajaran.