

# Pengembangan Media Multi Interaktif *Flash Player* pada Pembelajaran Zakat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Muhammad Reza, Supriyadi Supriyadi

Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Corresponding Author: mreza061996@students.unnes.ac.id.

**Abstrak.** Era globalisasi kemajuan keilmuan dan teknologi menghadirkan manfaat guru dalam proses belajar mengajar. Zakat merupakan pembelajaran yang membutuhkan metode khusus agar dapat memberikan pemahaman kepada siswa. Artikel ini membahas pengembangan media interaktif flash player untuk mendeteksi pemahaman siswa pada pelajaran zakat. Hasil akhir dari artikel ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif flash player pada pembelajaran zakat valid dalam meningkatkan pemahaman siswa. Jenis penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model penelitian ADDIE dengan tahapan Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementasi dan Evaluation (Evaluasi). Teknik analisis data dengan menggunakan kuantitatif dan deskriptif kualitatif melalui angket dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar angket respon dan format wawancara. Subjek penelitian adalah 3 tim ahli, 1 guru dan 12 siswa kelas VII sekolah menengah pertama. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan teknik Method of Summated Ratings. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak dengan persentase N-gian 3,94, segi kepraktisan media interaktif flash player mendapat nilai N-gian 4,3 dan segi efektifitas memperoleh N-gian. Kesimpulan akhir menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman dengan N-gian 0,67 yang dikategorikan dalam kategori sedang setelah pembelajaran menggunakan media interaktif flash player.

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia interaktif, pemahaman siswa, zakat.

**Abstract.** The era of globalization of scientific and technological progress presents the benefits of teachers in the teaching and learning process. Zakat is learning that requires special methods in order to provide understanding to students. This article discusses the development of interactive media flash player to detect students' understanding of zakat lessons. The final result of this article is to produce an interactive flash player learning media on zakat learning that is valid in improving students' understanding. This type of research is Research and Development using the ADDIE research model with the stages of Analyze (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation and Evaluation (Evaluation). Data analysis techniques using quantitative and qualitative descriptive through questionnaires and interviews. The instruments used are validation sheets and questionnaire responses and interview formats. The research subjects were 3 expert teams, 1 teacher and 12 grade VII junior high school students. The data obtained is qualitative data and then converted into quantitative data using the Method of Summated Ratings technique. The results showed that the developed media was declared feasible with an N-gian percentage of 3.94, in terms of practicality of interactive flash player media, it got an N-gian value of 4.3 and in terms of effectiveness it obtained an N-gian. The final conclusion shows that students experience an increase in understanding with an N-gian of 0.67 which is categorized in the moderate category after learning using the interactive flash player media.

**Key words:** development, interactive multimedia, student understanding, zakat.

**How to Cite:** Reza, M., Supriyadi, S. (2021). Pengembangan Media Multi Interaktif pada Pembelajaran Zakat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2021, 391-398.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik dan timbal balik yang berlangsung pada saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (farhan, kartini, & kantun, 2018). Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan peserta didik setelah melaksanakan pengalaman belajar (hamdu & agustina, 2011). Hasil penelitian farhan (2018) menunjukkan bahwa salah satu faktor pembelajaran yang berkualitas adalah penggunaan media interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah suatu media yang juga dilengkapi dengan suatu alat pengontrol sehingga dapat dioperasikan dan digunakan untuk suatu proses

selanjutnya (koeshariyanto & budhi, 2016). Pawana (2016) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu menyajikan pembelajaran yang bermakna. Kebermaknaan pembelajaran pada siswa akan mampu meningkatkan proses pembelajaran secara efektif, sehingga menghasilkan output yang intelektual dan mampu mengaplikasikan ilmunya di masyarakat. Suryani (2016) menambahkan bahwa penggunaan media pengajaran interaktif pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Sehingga media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan dengan praktis, dan menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media harus memuat content yang berdasarkan pada pola berpikir peserta didik, mampu meningkatkan respon dan minat belajar peserta didik serta dapat dihindari. Oleh karena

itu, penggunaan media interaktif sangat dianjurkan dalam pembelajaran, karena sukses atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari keaktifan guru saat mengajar salah satunya dalam menggunakan media pembelajaran (farhan et al., 2018).

Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, mengisyaratkan “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Standar proses yang dimaksud mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar dapat mengadaptasi diri dengan perubahan zaman yang semakin maju, serta menyesuaikan diri dengan tingkat adaptabilitas peserta didik terhadap teknologi, selain itu, perlu juga mempertimbangkan keterlibatan peserta didik saat proses penilaian dilakukan supaya peserta didik menjadi lebih aktif, dan peserta didik mendapat efek stimulasi dengan teknologi yang diterapkan. (Ashari, Lestari, & Hidayah, 2016)

Keakraban masyarakat dengan berbagai produk teknologi seperti komputer, tablet dan smartphone, serta tersedianya koneksi internet menjadi peluang untuk pemanfaatan sistem informasi dalam pelaksanaan pembelajaran. (Batubara, 2016) pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menghadirkan warna dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang cenderung susah dipahami, seperti materi zakat.

Zakat sebagai rukun islam merupakan kewajiban setiap muslim yang mampu untuk membayarnya dan diperuntukkan bagi mereka yang berhak menerimanya (Kurniansyah, 2013). Zakat adalah hak yang wajib (dikeluarkan) dari harta yang khusus untuk kelompok yang khusus pula. Kelompok khusus adalah delapan kelompok yang diisyaratkan oleh allah swt yakni, fakir, miskin, muallaf, gharim, sabilillah, ibnu sabil, riqab, dan ‘amil. (Aula, 2018)

Agama islam mengajarkan ada dua dimensi hubungan yang harus dipelihara yaitu hubungan manusia dengan allah dan hubungan manusia lain dalam kehidupan bermasyarakat, kedua hubungan ini harus berjalan seimbang dan penuh dengan aturan. Sehingga mempelajari dan memahami zakat merupakan suatu kewajiban bagi umat muslim sebagai jalan untuk memelihara hubungan manusia dengan manusia lain.

Berdasarkan hasil survey pembelajaran pai di smp di kota langsa, pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran materi zakat sangat rendah hanya 20% peserta didik yang antusias dalam proses pembelajaran terlihat dari hasil nilai ujian harian peserta didik yang dibawah nilai kkm. Sedangkan dari hasil observasi proses pembelajaran dilakukan dengan meminta peserta didik membaca bergilir dan menyalin materi pelajaran, sedangkan penggunaan media pembelajaran

masih sangat jarang digunakan. Akibatnya peserta didik menjadi kurang aktif, mudah menyerah ketika dihadapkan pada permasalahan hitung-hitungan seperti harta zakat, malu dalam mengeluarkan pendapat, bahkan tidak jarang mereka hanya diam dan mendengarkan materi yang disampaikan, hal inilah yang menyebabkan peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran pai terutama pada materi tentang zakat sulit.

Berkembang pesatnya teknologi pada era globalisasi ini merupakan solusi memudahkan pembelajaran dengan penyesuaian terhadap keadaan yang terjadi di segala bidang. Kualitas sarana prasarana dan media sesuai dengan tujuan pembelajaran perlu dilakukan dikarenakan tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari adanya pengembangan di bidang pendidikan antara lain meliputi proses pembelajaran, media pembelajaran, pengadaan dan pengelolaan sarana dan prasarana (Abidin & Purbawanto, 2015).

Oleh karena itu guru memerlukan inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik adalah menerapkan media pembelajaran adobe flash cs6. Penerapan pembelajaran dengan adobe flash cs6 yang memberikan animasi-animasi yang bagus akan lebih menarik bagi peserta didik karena memberikan minat belajar dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran di kelas seperti biasanya sehingga peserta didik memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada waktu tertentu guru perlu menerapkan sebuah media pembelajaran yang variatif supaya peserta didik tidak bosan dan memiliki minat belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Adobe flash cs6* software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus animasi, serta mudah dipelajari.

Akbar dalam (Farhan et al., 2018) menyatakan bahwa *flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Telah banyak penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flash player* untuk meningkatkan keberhasilan belajar. penelitian oleh Mardiyah (2018) mengembangkan media game ular tangga berbasis flash dengan menerapkan model Bolg & Gall yang menyatakan bahwa media flash ular tangga mendapat respon positif dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa arab. Selanjutnya illahi (2018) mengembangkan media

interaktif flash dengan model Dick and Carry yang menunjukkan pengembangan media interaktif flash dalam pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Solekhah (2015) dalam skripsinya mengembangkan media flash berbentuk game monopoli dengan model Bolg & Gall yang menghasilkan media monopoli tematik layak digunakan dalam proses pembelajaran tema “ tempat tinggalku”. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus pembelajaran yang diambil dan model pengembangan produk yang digunakan yaitu Addie dan media yang dihasilkan. Pengembangan instrumen *flash player* sangat sesuai dengan pengembangan model pembelajaran dan penilaian dalam kurikulum 2013 dengan orientasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) sehingga peneliti tertarik mengaplikasikannya pada pembelajaran zakat yang menuntut guru menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap menghadirkan pembelajaran yang mendalam.

Pengembangan media interaktif *flash player* pada materi zakat bertujuan (1) menghasilkan produk media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi zakat, (2) mengetahui kualitas instrumen yang dikembangkan dari segi kevalidan dan kepraktisan pada pembelajaran zakat, dan (3) mengetahui pengaruh media interaktif *flash player* terhadap peningkatan pemahaman siswa.

## METODE

Artikel ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk tertentu yang bersifat analisis sesuai dengan kebutuhan (Dicky Irawan & Ofianto, 2019). Model yang diaplikasikan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Menurut Sugiyono (2015: 38) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze (Analisis)*, *Design (Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)*, dan *Evaluation (Evaluasi)*. Sesuai dengan model yang dipilih. Model ADDIE dipilih didasarkan pada (1) langkah-langkah pada model ADDIE mudah dipahami secara spesifik dalam pengembangan media pembelajaran, (2) produk dapat mengalami perovisian pada setiap langkah, (3) kesesuaian dengan karakteristik pengembangan produk dengan implementasi penilaian kurikulum 2013. Subjek pada penelitian ini adalah dosen, guru dan siswa. Namun, keterbatasan peneliti mengharuskan model ADDIE direduksi hanya sampai tahap implementasi. Langkah-langkah dalam penelitian seperti pada Gambar 1 berikut.

Uji validitas media interaktif *flash player* dilakukan melalui penilaian pakar (*expert assessment*) yang mencakup pada penilaian isi oleh dosen mata kuliah sejarah kebudayaan Islam, penilaian konstruk oleh dosen teknologi pendidikan, dan penilaian bahasa oleh dosen bahasa Indonesia. Selanjutnya dilakukan uji praktis oleh pengguna (guru) dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media *flash player* dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengetahui kebutuhan dan validitas media *flash player*, dan wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui kualitas media *flash player* yang dikembangkan. Artikel ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu: (1) Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data hasil review dari dua orang validator ahli dan siswa. (2) Analisis statistik deskriptif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Data yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respon adalah data ordinal.

Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Kriteria kualifikasi penilaian kelayakan berdasarkan skala likert dengan 4 kategori yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Adapun kriteria yang dimaksud sebagai Gambar 2 berikut:

media interaktif flash player dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman hasil sebelum dan sesudah diberikan media. Menurut Savinainen & Scott dalam Dicky (2019) besar faktor dihitung dengan persamaan sebagai berikut.

$$(g) = \frac{(S_{post}) - (S_{pre})}{Skor\ Maksimum - (S_{pre})} = \frac{(S_{post}) - (S_{pre})}{Skor\ Maksimum - (S_{pre})}$$

Keterangan :

(g) = normalitas *gain*

( $S_{pre}$ ,  $S_{pre}$ ) = Skor rata-rata *Pretest*

( $S_{post}$ ) = ( $S_{post}$ ) = Skor rata-rata *Posttest*

Faktor (g) dikategorikan sebagai berikut. Penggambaran pemahaman siswa. Peneliti juga membuat kisi-kisi instrumen kelayakan produk untuk assessment expert. Adapun rincian kategori dalam instrumen validitas ahli dan uji kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel 1.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis ( *Analyzing* )

Tahap Analisis dilakukan dengan melihat permasalahan dan menghadirkan solusi yang dibutuhkan di lapangan serta melihat kajian teoritis terkait pengembangan media interaktif *flash player*. Hasil penelusuran ditemukan beberapa permasalahan, yaitu kurangnya pemahaman siswa pada materi zakat, pembelajaran yang masih menerapkan pembelajaran tradisional dan guru belum mengimplementasikan variasi media pembelajaran interaktif pada pembelajaran.

Indikator analisis kebutuhan berdasarkan observasi lapangan diantaranya, materi zakat yang kompleks sehingga menuntut penggunaan media pembelajaran, kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran, media pembelajaran hendaknya menghadirkan kinestetik siswa untuk menghindari kejenuhan siswa dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif yang teruji validitas dan reliabilitas tepat dilakukan sebagai solusi untuk mengaktifkan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

### Desain ( *Designing* )

Peneliti pada tahap desain merancang tujuan pembelajaran terutama pada tujuan penelitian yaitu aspek pemahaman yaitu KI 3 dan KI 4 dari kurikulum, tujuan pembelajaran dirumuskan menjadi beberapa indikator-indikator yang disesuaikan dengan kata operasional Bloom. Pada tahap ini juga perumusan peneliti merancang blueprint dari produk. Penyusunan blueprint dalam perencanaan pengembangan produk dapat memudahkan pengembang dalam memetakan indikator penilaian secara detail sehingga membantu dalam merumuskan dan menyusun komponen-komponen instrumen produk. (Setiawan & Sa'dijah,

2017). Blueprint pada proses selanjutnya akan menjadi dasar pembentukan prototype dari produk.

*Blueprint* diatas menjadi acuan pengembangan media. Media disajikan dalam bentuk penjelasan deskripsi, video, dan permainan digital yang dikemas dengan mengembangkan games ular tangga. Pada setiap kolom ular tangga memiliki pertanyaan sebagai menguatkan siswa dalam memahami pelajaran zakat setelah membaca dan menonton video slide. Setelah itu ada menu evaluasi untuk mengetahui *score* sebagai pendeteksi lanjutan penggambaran pemahaman siswa. Peneliti juga membuat kisi-kisi instrumen kelayakan produk untuk assessment expert. Adapun rincian kategori dalam instrumen validitas ahli dan uji kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel 2.

### Tahap Pengembangan ( *Developing* )

Pada tahap pengembangan, pengembangan pembuatan prototype media interaktif *flash player* yang akan digunakan dengan merujuk pada blueprint yang sudah dirancang sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan produk awal dan pedoman penggunaan, melakukan uji ahli (expert assessment ), melakukan revisi sesuai dengan penilaian ahli dan selanjutnya menguji coba skala kecil dan besar. Adapun media pembelajaran interaktif flash ini meliputi:

### Bagian Pembuka ( *Intro* )

Bagian pembuka didesain dengan menggunakan subjek-subjek kejadian praktek zakat di lingkungan, merujuk pada sumber-sumber seperti buku fiqih dan tafsir Qur'an sebagai bahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Pengintergrasian materi dengan lingkungan dalam pembelajaran maka siswa akan lebih mudah dalam memahaminya. Tampilan bagian intro dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan menu utama

### Bagian Isi

Bagian isi pada media ini terdiri dari slide zakat dan video zakat. Hal ini dilakukan demi mengurangi ketertimbangan teknik pembelajar siswa secara visual dan audio. Materi ini disusun berdasarkan buku

kurikulum 2013 dengan rujukan KD 3.2 Menelaah ketentuan Islam tentang zakat dan hikmahnya, 3.3 Mengidentifikasi undang-undang pengelolaan zakat. 4.2 Menunjukkan contoh penerapan ketentuan zakat. 4.3 Menunjukkan cara pelaksanaan zakat sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. berikut tampilan dari isi materi media pada gambar 5.

**Gambar 5.** (a) Materi Slide Zakat, (b) Video Materi Zakat

### Bagian Penutup (*Closing*)

Karakteristik dari pada media pembelajaran interaktif ialah pentingnya pemuatan evaluasi. Pada media ini pengembang memuat bagian evaluasi untuk memudahkan guru memetakan pemahaman siswa setelah langkah-langkah pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Evaluasi berbentuk tes yang diletakkan sebagai penutup dari games . Tampilan bagian evaluasi dari produk pada gambar 6.



**Gambar 6.** Soal Evaluasi

Pada tahap pengembangan ini juga peneliti melakukan uji validasi ahli untuk menguji kevalidan produk. Validasi dilakukan untuk mengetahui ketepatan dan kecermatan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang mudah, fleksibel dan mampu mengukur atau menghasilkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pengujian terdiri dari penilaian isi, konstruk dan bahasa.

*Prototype* produk dan instrumen angket akan diserahkan kepada tim ahli. Fungsi angket untuk membantu penilaian ahli sehingga hasil dapat berkembang sesuai dengan catatan ahli. Hasil dari angket tersebut akan diketahui tingkat kelayakan dan praktikabilitas produk yang dikembangkan secara deskriptif kuantitatif. Adapun hasil penilaian ahli, kritik, saran, dan masukan dijadikan dasar perevisian

prototype menjadi produk siap uji lapangan. Adapun hasil uji validitas ahli dapat dilihat pada tabel 3.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan penyebaran dengan menyebarkan produk yang telah dikembangkan. Penyebaran produk dilakukan melalui pengiriman file dengan media flashdisk, upload di google drive atau dengan bluetooth. Uji coba dilakukan dengan kelompok kecil yang melibatkan 1 orang guru dan 12 orang siswa sebagai responden. Penilaian yang dilakukan oleh 10 orang siswa.

Penilaian difokuskan pada aspek materi dan segi teknis pengoperasian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kepraktisan dan keefisienan produk menurut pengguna. Saran, kritik dan masukan pengguna sangat menentukan proses evaluasi produk selanjutnya. Adapun rincian dari penilaian kepraktisan produk seperti pada tabel 4.

Uji keefektifan produk dilakukan melalui dua teknik, penilaian langsung guru dan wawancara pada pengguna ( guru sejarah kebudayaan Islam ). Rincian hasil penilaian keefektifan produk dirincikan pada tabel 5.

### Tahap Evaluation

Pada evaluasi memaparkan mengenai revisi produk media interaktif *flash player* berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan siswa sebagai responden. Revisi produk dipaparkan secara berurutan mulai dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran, media interaktif *flash player* mencapai tingkat pencapaian sangat baik, sehingga tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran produk yang dihasilkan telah mencapai tingkat pencapaian baik, sehingga tidak perlu direvisi. Tetapi berdasarkan saran yang diberikan, dipandang perlu untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan ahli bahasa, media interaktif *flash player* telah memuat kata-kata yang mudah dipahami dan jelas dan sudah memenuhi kriteria sangat baik, namun dari masukan tim ahli pengembang juga melakukan revisi kembali mengenai letak tulisan dan memberikan warna font agar lebih menarik. Selanjutnya, Hasil penilaian uji coba kelompok kecil di lapangan menunjukkan satu orang guru dan 3 orang siswa menyampaikan saran berupa menambahkan games disertai dengan kuis.

### Analisis Kelayakan

Hasil analisis data angket penilaian ahli secara keseluruhan media interaktif *flash player* menunjukkan hasil sangat valid. Nilai valid diukur dengan menggunakan skala Likert yang diperoleh dari validasi media dan dan bahasa. Nilai validasi media meliputi ahli materi dan ahli media sebesar 4,08 yang diinterpretasikan menjadi sangat layak dan 3,8 yang diinterpretasikan menjadi layak. Selanjutnya, ahli

Bahasa menilai media sebesar 4,12 yang diinterpretasikan menjadi sangat layak.

Nilai validasi di atas menunjukkan bahwa media interaktif *flash player* ditinjau dari aspek kelayakan media, yang terdiri dari aspek audio visual, desain pembelajaran, tata Bahasa dan kesesuaian media terhadap kemampuan pemahaman materi zakat bias digunakan guru dan siswa sebagai alternative media pembelajaran.

### Analisis Praktik

Analisis praktek diperoleh dari data angket responden yang terdiri dari 1 orang guru dan 12 orang siswa pada kelas VII SMP Negeri 10 Langsa. Alasan penulis mengkategorikan dengan uji skala kecil disebabkan proses pembelajaran di masa pandemic yang membatasi jumlah siswa dengan ketentuan pembagian jadwal. Sehingga uji coba hanya pada jumlah guru 1 orang dan siswa sebanyak 12 orang.

Nilai praktis oleh guru rata-rata adalah 4,3 dengan kriteria sangat praktis. Nilai ini diperoleh dari 3 aspek. Pertama aspek kepraktisan pengguna memperoleh hasil 4,4 dengan kriteria sangat praktis, kedua aspek kesesuaian dengan RPP memperoleh nilai 4 dengan kriteria sangat praktis, dan yang ketiga aspek Bahasa memperoleh nilai 4,5 yang memperoleh kriteria sangat praktis.

Penilaian praktis juga dilakukan oleh siswa. 12 siswa memiliki nilai 4,46 yang termasuk kategori sangat praktis. Adapun aspek yang dinilai yaitu bentuk media 4,4, kemudahan dalam penggunaan 4,4 dan peningkatan motivasi belajar 4,6.

### Uji Efektifitas

Uji efektivitas dilihat dari hasil yang dilakukan untuk melihat bagaimana kemampuan siswa dalam berpikir kronologis sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *flash player*. Pengembang menganalisis kemampuan memahami siswa dalam pelajaran zakat dengan melakukan dilakukan pretest sebelum pembelajaran dan sebanyak dua kali pertemuan dan melakukan perbandingan dengan data nilai pretest siswa yang sudah dilakukan guru sebelumnya. Hasil dari uji efektivitas terhadap 12 orang siswa kelas VII yang diolah menggunakan rumus *N-gian* adalah 0,67 dengan kriteria sedang. Sebanyak 7 orang siswa berkriteria tinggi dan 5 orang siswa berkriteria sedang.

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari data penelitian dan pembahasan dalam artikel ini dapat diuraikan dengan beberapa poin. Pertama, media interaktif *flash player* dikategorikan sebagai media yang layak dengan nilai 3,94. Namun dalam hal ini perlu dilakukan beberapa revisi dalam tata letak tulisan, menambah fungsi-fungsi yang masih terdapat kendala, menambah jumlah kapasitas pemain agar mampu merangkum

banyak siswa. Kedua, media interaktif *flash player* dinilai sebagai media yang praktis dan efektif berdasarkan penilaian guru dan siswa dengan nilai *N-gian* 4,3 dan 4,46 dan yang ketiga, media interaktif *flash player* dapat meningkatkan pemahaman siswa yang diimplementasikan dengan *N-gian* 0,67 yang dikategorikan dalam kategori sedang.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian Yayasan Huda Wan Nur yang telah memberikan dukungan finansial dan moril selama penelitian.

### REFERENSI

- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video di SMK Negeri 4 Semarang. *Edu Elekrika Journal*, 4(1).
- Ashari, L. H., Lestari, W., & Hidayah, T. (2016). Instrumen Penilaian Unjuk Kerja Siswa Smp Kelas Viii Dengan Model Peer Assessment Berbasis Android Pada Pembelajaran Penjasorkes Dalam Permainan Bola Voli. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 5(1), 08-20.
- Aula, N. (2018). *Peningkatan pemahaman materi Zakat Fitrah mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan media Audio-Visual pada siswa kelas IV MI Ma'arif Babatan Jati Sidoarjo*. UIN Sunan Ampel Surabaya,
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1).
- Dicky Irawan, & Ofianto, A. (2019). Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(1), 13-31. Retrieved from <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal/article/download/10/11>
- Farhan, A. A., Kartini, T., & Kantun, S. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(2), 236-241.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826-835.
- Koeshariyanto, F. N., & Budhi, G. S. (2016). Pembuatan Permainan Monopoli dengan Pelajaran Matematika di

Android dengan Menggunakan Unity. *Jurnal Infra*, 4(2), 293-299.

- Kurniansyah, F. (2013). Peran Umat Islam dalam Mewujudkan Masyarakat Madani. Retrieved from <http://jeritansigembels.blogspot.co.id/2013/09/peranan-umat-islam-dalam-mewujudkan.html>
- Mardliyyah, A. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif berbasis proyek dengan model ADDIE pada materi pemrograman web siswa kelas X semester genap di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1).
- Salimah, R. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Everyone Is A Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn Kweden Kembar MOJOKERTO. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(13).
- Solekhah, S. (2015). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd N Babarsari. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Suryani, I. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Ilmiah Pada Pembelajaran Dengan Model Latihan Penelitian Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 217-227