

**Efektivitas Multimedia *Flash* Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama
(Andri Samsul Rizal, NIM : 1302530)**

Abstrak

Guru mempunyai peran penting dalam pembelajaran selain sebagai pendidik dan pengajar, juga sebagai fasilitator, organisator, dan motivator siswa dalam proses pentransferan ilmu pengetahuan terhadap siswa khususnya dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah. Kenyataannya masih banyak guru dalam menyampaikan materi pelajarannya kurang memanfaatkan media dan sumber belajar lainnya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran secara maksimal. Penyampaian materi masih mengandalkan metode ceramah sehingga aktifitas belajar bersifat pasif serta monoton, minat belajar, motivasi serta antusias belajar siswa menurun. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya inovasi dalam pendidikan salah satunya memanfaatkan teknologi berbasis komputer sebagai sumber, bahan dan alat bantu pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*. Sampel penelitian yaitu kelas VIII sebanyak 78 siswa kelas kontrol dan 78 siswa kelas eksperimen dengan jumlah total 156 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data dari instrumen pretest dan posttest serta lembar angket siswa. Temuan penelitian menghasilkan sebuah produk multimedia *flash* interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan program ini guru bisa memfokuskan perhatiannya terhadap aktifitas belajar siswa sehingga guru hanya menguatkan isi materi yang telah disajikan. Hasil belajar dengan menggunakan program multimedia secara signifikan dapat meningkatkan keefektivitasan belajar dibandingkan dengan yang tidak menggunakan multimedia *flash* interaktif. Dengan multimedia, siswa dalam belajar dapat memberdayakan inderanya secara optimal sehingga dengan hal tersebut minat, motivasi dan antusiasme belajar siswa meningkat selain itu siswa merasa senang dalam belajar dan timbul semangat dalam belajar.

Kata kunci : *Teknologi Komputer, Pengembangan, Multimedia Interaktif*

**Effectiveness of Interactive Flash Multimedia in Islamic Education Learning in
Junior High Schools
(Andri Samsul Rizal, NIM : 1302530)**

Abstract

Teachers have an important role in learning as an educator and instructor, as well as facilitator, organizer, and motivator of students in transferring knowledge to their students, especially in Islamic education in schools. The reality is many teachers use little media and other learning sources as aids in teaching their materials. Materials are presented by lectures so that learning activities are passive and monotonous, student's motivation and enthusiasm to learn decline. To solve this, there should be innovation in education, including using computer-based technology as learning source, material, and aid. This study aimed to determine the effectiveness of interactive flash multimedia in Islamic education learning in Junior High Schools to improve students' learning outcome. The research approach used was quantitative with quasi experimental design method. The research sample was the 8th grade with 78 students in the control class and 78 students in the experimental class, totaling in 156 students. The data collection instruments were pretest and posttest and student questionnaires. The study found that an interactive flash multimedia could be used in the learning process. With this program, teachers can focus their attention to students' learning activities, so teachers only supported the presented materials. The learning outcome using multimedia program significantly increased learning effectiveness than without using interactive flash multimedia. By multimedia, students can empower their senses optimally so that their interest, motivation and enthusiasm increased and they're happy when learning and excited to study.

Keywords : *Computer Technology, Development, Interactive Multimedia*