

PENGARUH MEDIA ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN FIQIH

Miftakhul Rohman, Muhammad Yasin, Iwan Marwan

ABSTRACT

Based on preliminary observation note that, in learning activities, teachers deliver materials with power point media less attract students to be active, this is seen only passive students in learning activities. Such activities make students less motivated. The purpose of this study is 1) Describe the implementation of student learning jurisprudence through the application of Adobe Flash media. 2) Describe the learning activities of jurisprudence students through the application of Adobe Flash media. 3) Describing the results of study of jurisprudence of students of Blitar City through the application of Adobe Flash media on basic competence "Explaining the provisions of inheritance law in Islam." Based on the results of research can be concluded that the application of Adobe Flash media can improve the activity and learning outcomes of students, apply and develop Adobe Flash media in learning jurisprudence with material Explain the provisions of inheritance law in Islam more deepened.

Keywords: Learning Activity, Learning Outcomes, Adobe Flash Media.

ABSTRAK

Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa, pada kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan materi dengan media *power point* kurang menarik siswa untuk aktif, hal ini terlihat siswa hanya pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang demikian membuat siswa kurang termotivasi. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran fiqih siswa melalui penerapan media *Adobe Flash*. 2) Mendeskripsikan aktivitas belajar fiqih siswa melalui penerapan media *Adobe Flash*. 3) Mendeskripsikan hasil belajar fiqih siswa Kota Blitar melalui penerapan media *Adobe Flash* pada kompetensi dasar "Menjelaskan ketentuan hukum waris dalam Islam." Berdasarkan hasil penelian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Adobe Flash* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fiqih siswa, untuk itu disarankan agar guru menerapkan dan mengembangkan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran fiqih dengan materi Menjelaskan ketentuan hukum waris dalam Islam yang lebih diperdalam.

Kata kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Media *Adobe Flash*.

PENDAHULUAN

Problematika mengenai pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu isu penting di dalam dunia pendidikan saat ini, di samping dua isu lainnya, yaitu tentang pembaharuan kurikulum dan peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Sadiman mengatakan bahwa, "penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap dari anak didik." Dengan demikian penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media secara tepat dan bervariasi mempunyai nilai praktis antara lain: mengatasi keterbatasan pengalaman

belajar siswa, mengkongkritkan pesan yang abstrak, menanamkan konsep dasar yang benar, menimbulkan keseragaman dan akhirnya dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran fiqih memungkinkan timbulnya interaksi yang efektif antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lain, hal ini dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dalam segala aktivitas belajar. Fiqih merupakan salah satu cabang

ilmu yang mempelajari tentang hukum dalam Islam, karena ilmu fiqih merupakan hasil produk dari penggalian hukum yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah serta dalil para ulama'.

Pada kegiatan pembelajaran, guru telah melakukan upaya untuk membuat siswa aktif dan mau berfikir, yaitu dengan menerapkan media *power point*. Namun, dalam ilustrasinya kurang menarik siswa sehingga kegiatan pembelajaran yang demikian mengakibatkan siswa tampak pasif selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan fakta lain, pada tes materi pernikahan cenderung kurang maksimal, hal ini terbukti dengan dilakukan pada 24 siswa, diperoleh rata-rata kelas 69,29. Nilai rata-rata tersebut pada kenyataannya masih di bawah standar ketuntasan minimal yaitu 75.

Adapun hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru fiqih dan selaku wali kelas yaitu Ibu Aniqotuz Zuhroh mengatakan bahwa, "guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga dengan media yang dibuat guru diharapkan agar anak-anak dalam kelas bisa diberdayakan, dan tentunya anak-anak bisa menjadi lebih aktif."

Pada tahap pengaktifan dan hasil belajar yang memuaskan, maka guru harus dapat membuat media yang lebih menarik, karena pada hakekatnya media digunakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran, hal ini senada dengan pendapat Hamalik yang mengatakan bahwa, "media digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar." Semakin maju perkembangan masyarakat dan teknologi *modern*, maka semakin besar dan berat tantangan yang dihadapi guru sebagai pendidik dan pengajar di sekolah. Agar seorang guru dapat menggunakan media pendidikan yang efektif, maka setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pendekatan media pembelajaran.

Pendekatan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara lancar. Adapun salah satu pendekatan media pembelajaran yang berupaya mengatasi hal tersebut adalah pembelajaran yang memanfaatkan media *Adobe Flash*. Untuk itu peneliti mengambil judul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Fiqih Melalui Penerapan Media *Adobe Flash*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang, fokus penelitian ini sebagai berikut.

- Bagaimana penerapan media *Adobe Flash* pada mata pelajaran fiqih siswa?
- Apakah penerapan media *Adobe Flash* pada mata pelajaran fiqih dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas?
- Apakah penerapan media *Adobe Flash* pada mata pelajaran fiqih dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) dengan jenis kolaboratif partisipatoris.

Pengertian PTK dikaji lebih rinci maka dapat ditemukan sejumlah ciri khas (karakteristik) tertentu yang membedakan dengan jenis penelitian yang lain.

Dengan rancangan dasar yang memiliki sifat-sifat seperti di atas diharapkan PTK benar-benar dapat memberikan jawaban dari permasalahan aktual yang dihadapi para guru di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode antara lain sebagai berikut:

- Metode Observasi

Metode ini dipergunakan dalam rangka untuk menggali data tentang keadaan umum obyek penelitian MAN Kota Blitar termasuk situasi dan kondisi. Juga tentang pelaksanaan penerapan media pembelajaran *Adobe Flash* yaitu menggunakan :

 - Observasi Partisipatif

Cara ini digunakan agar data yang ditemukan sesuai dengan apa yang dimaksud oleh peneliti, Sekaligus peneliti sebagai fasilitator turut mengarahkan siswa yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang diinginkan oleh peneliti.
 - Observasi Aktivitas Kelas

Suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah laku dalam pembelajaran di kelas sehingga peneliti memperoleh gambaran kelas dan peneliti dapat melihat secara langsung kerjasama serta komunikasi di antara siswa dalam kelompok.
- Pengukuran Tes Hasil Belajar

Pengukuran tes hasil belajar ini dilakukan dengan tujuan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Tes tersebut juga sebagai salah satu rangkaian kegiatan dalam penerapan media pembelajaran *Adobe Flash*.
- Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang letak geografis, struktur organisasi dan absensi kelas untuk mengetahui data siswa yang mengikuti pembelajaran fiqih dengan media pembelajaran *Adobe Flash* dan data guru serta sejarah berdirinya MAN Kota Blitar.
- Metode Interview/ Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang bentuk media pembelajaran dalam bidang fiqih.

Analisis Data

Data yang terkumpul dari data yang bersifat kualitatif yang terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis, sedangkan data yang dikumpulkan berupa angka atau data kuantitatif, cukup menggunakan analisis deskriptif dan sajian. Menurut Wahidmurni, “sajian tersebut untuk menggambarkan bahwa dengan tindakan yang dilakukan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan atau perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.” Adapun data yang akan dianalisis dalam penelitian ini meliputi.

- Data penerapan media *Adobe Flash*

Data penerapan media pembelajaran *Adobe Flash* tentang materi ketentuan hukum waris dalam Islam dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dibuat sebagai evaluasi dalam penerapan media *Adobe Flash* pada mata pelajaran fiqih berlangsung. Analisis data didasarkan pada lembar observasi guru selama mengajar, dokumentasi dan catatan lapangan. Untuk menghitung keberhasilan guru dalam menerapkan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran fiqih dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor perolehan = skor yang diperoleh dari banyaknya deskriptor yang muncul/nampak dalam observasi.

Skor maksimal = jumlah skor keseluruhan dari deskriptor yang ditetapkan

Jika sudah diketahui nilai penerapan media *Adobe Flash*, untuk mengukur kemampuan guru dalam menerapkan media *Adobe Flash* digunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran dengan Media *Adobe Flash*

Tingkat Penguasaan (%)	Hasil Penilaian	
	Kategori	Kualifikasi
81-100	A	Sangat Baik
61-80	B	Baik
41-60	C	Cukup
21-40	D	Kurang
1-20	E	Sangat Kurang

Sumber: Modifikasi dari Arikunto

- Data tentang aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 3 MAN Kota Blitar melalui penerapan media *Adobe Flash*. Aktivitas siswa secara keseluruhan terdiri dari 5 indikator, maka skor maksimalnya 5. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran data yang sudah tercatat dalam lembar observasi aktivitas siswa dihitung dengan menggunakan rumus seperti di bawah ini:

$$PK = \frac{Fi}{Fk} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Prosentase keaktifan

Fi = Jumlah indikator yang muncul

Fk = Jumlah indikator keseluruhan

Kriteria yang digunakan untuk skor akhir aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Data hasil belajar Fiqih siswa kelas XI IPS 3MAN Kota Blitar melalui penerapan media *Adobe Flash*

Analisis data hasil belajar siswa diperoleh dari penskoran hasil tes (evaluasi). Data hasil belajar siswa yang berupa skor hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan acuan dalam menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar siswa. Analisis untuk mengetahui peningkatan ketercapaian hasil belajar siswa ditentukan dengan ketuntasan belajar secara individual atau secara klasikal. Kriteria penguasaan minimal belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara individual, dianggap telah “tuntas belajar” apabila daya serap siswa mencapai 75. Sedangkan secara klasikal dianggap telah “tuntas belajar” apabila mencapai 70% dari jumlah siswa yang mencapai daya serap minimal 75.

Tabel 3.2 Kriteria Skor Akhir Aktivitas Siswa

Tingkat Penguasaan (%)	Hasil Penilaian	
	Kategori	Kualifikasi
81-100	A	Sangat Baik
61-80	B	Baik
41-60	C	Cukup
21-40	D	Kurang
1-20	E	Sangat Kurang

(Sumber: Modifikasi dari Arikunto)

Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara individu (KBI) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBI = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBI = Ketuntasan Belajar Individual

Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal (KBK) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Setelah diperoleh hasil persentase, kemudian ditetapkan kriterianya. Dalam hal ini kategori skor siswa bisa dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 3.3 Standar Kualitas Pencapaian Keberhasilan

Prosentase	Ketuntasan Berdasarkan KKM
90-100	Tuntas
80-89	Tuntas
70-79	Tuntas
60-69	Tidak Tuntas
50-59	Tidak Tuntas
40-49	Tidak tuntas
30-39	Tidak Tuntas
20-29	Tidak Tuntas
10-19	Tidak Tuntas
1-9	Tidak Tuntas

(Sumber: Modifikasi dari Arikunto)

PEMBAHASAN

Penggunaan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran fiqih pada Kompetensi Dasar "Menjelaskan ketentuan hukum waris dalam Islam" dinilai sangat efektif karena menyajikan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik keadaan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash* ini melalui 3 tahapan yaitu: tahap stimulus, prolem statement, dan verifikasi. Pelaksanaan tersebut menggunakan 3 tahapan karena disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu ketentuan hukum waris dalam Islam. Instrumen untuk merekam aktivitas guru berupa pedoman observasi aktivitas guru. Pada pedoman observasi aktivitas guru, terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan guru berdasarkan RPP.

Guru telah melaksanakan tahap-tahap yang ada pada lembar observasi aktivitas guru pada setiap kali pertemuan dengan baik. Pada siklus I pertemuan ke-1 guru mendapatkan nilai hasil belajar rata-rata 85,45. Pada saat pelaksanaan siklus I secara umum semua tahapan sudah dilaksanakan oleh guru dan telah terlaksana dengan baik, walaupun ada beberapa *point* yang belum dilaksanakan. Peneliti juga mengalami sedikit kendala dalam mengondisikan serta menarik siswa ke media *Adobe Flash* karena siswa baru pertama mengenal dan menggunakan media *Adobe Flash* dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga masih sulit untuk disesuaikan dengan prosedur. Untuk lebih memahami siswa terhadap materi yang di ajarkan dengan menggunakan media *Adobe Flash*, guru harus mengulangi penjelasan yang telah disampaikannya.

Pelaksanaan siklus II pada dasarnya hampir sama, namun materi yang di ajarkan untuk indikatornya ditingkatkan yaitu terfokus pada pembagian harta warisan. Dengan pengalaman siklus I, guru masih sedikit mengalami kendala, siswa masih belum terbiasa, hal ini disebabkan untuk indikatornya ditingkatkan sehingga guru perlu panjang lebar lagi memberikan penjelasan kepada siswa. Pada siklus II pertemuan ke-2 guru mendapatkan nilai hasil belajar rata-rata 82,16.

Pelaksanaan siklus III tetap sama dengan siklus II. Pada siklus ini guru sudah tidak terjadi kendala karena sudah teratasi

pada siklus II. Pada siklus ini guru sudah tidak banyak menjelaskan materi, hal ini dikarenakan siswa sudah faham terhadap alur dalam pembelajaran melalui media *Adobe Flash*, dan pada siklus III pertemuan ke-3 guru mendapatkan nilai hasil belajar rata-rata 85,12.

Berdasarkan hasil observasi tentang penerapan media *Adobe Flash* pada mata pelajaran fiqih tersebut bisa meningkat jika media ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, hal ini dapat dibuktikan ketika pada siklus I dengan menerapkan media *Adobe Flash* mendapatkan rata-rata sebesar 85,45, kemudian dilanjutkan siklus II. Pada penerapan siklus II terjadi sedikit masalah sehingga hasil rata-rata siklus II menurun yaitu dengan rata-rata 82,16, hal ini disebabkan materi mawaris untuk indikator ditingkatkan. Agar terbukti atau tidak media *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar fiqih maka diterapkan siklus III dengan indikator yang sama pada siklus II. Setelah diterapkan siklus III rata-rata yang diperoleh 85,12, hal ini membuktikan bahwa media *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar.

Adapun upaya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, dengan menerapkan media *Adobe Flash* terbukti bisa meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan diterapkannya siklus I, II dan III. Pada siklus I diperoleh rata-rata 15,00, kemudian pada penerapan siklus II terjadi peningkatan rata-rata menjadi 31,66, namun penulis masih ragu dengan hasil tersebut karena masih tergolong kriteria kurang, maka pada siklus III diterapkan rata-rata yang diperoleh menjadi 52,08, kenaikan siswa menjadi 20,42 dibanding siklus I dan II.

Berdasarkan hasil penelitian komisiyah pada siklus I dan II terjadi suatu peningkatan hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata post-test 7,4 pada siklus I, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 7,5, pada siklus III semakin meningkat menjadi 8,2. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media *Strip Story* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan saudara Komsiyah dengan menerapkan media *Strip Story* dalam meningkatkan hasil belajar terbukti berhasil, sejalan dengan penelitian tersebut diketahui Diah Fitri juga berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media permainan celemek untuk meningkatkan pengembangan bahasa pada anak kelompok B semester 2 RA perwanida bandar kidul kota kediri tahun pelajaran 2008-2009.

Berdasarkan hasil penelitian Diah Fitri dapat diketahui bahwa Penerapan media permainan celemek dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam pengembangan aspek bahasa, hal ini dibuktikan bahan dengan peningkatan prosentase anak yang memperoleh bintang 3 (***) semakin meningkat, bahkan pada siklus II sudah mencapai rata-rata 80%.

Penerapan media *Strip Story* dan *Adobe Flash* serta permainan *Celemek* pada hakekatnya adalah upaya guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mengukur bahwa penerapan media dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar digunakan indikator masing-masing. Dengan melihat hasil penelitian yang dilakukan oleh guru (peneliti) menerapkan media tersebut meningkat maka dapat disimpulkan bahwa media *Strip Story* dan *Adobe Flash* serta permainan *Celemek* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Penerapan media *Adobe Flash* dalam menyampaikan materi menerapkan tiga tahapan yang meliputi tahap stimulus, problem statement, dan verifikasi pada mata pelajaran fiqih siswa kelas dapat meningkatkan pembelajaran fiqih pada kompetensi dasar "Menjelaskan ketentuan hukum waris dalam Islam"

baik dari proses pembelajaran, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa. Penerapan media berturut-turut dari siklus I, II dan III, adapun perinciannya adalah sebagai berikut: pada siklus I rata-rata yang diperoleh adalah 85,45, kemudian mengalami penurunan pada siklus II mencapai 4% dengan rata-rata 82,16. Guru mengembangkan media *Adobe Flash* sehingga pada siklus III mencapai kenaikan sebesar 17% dengan rata-rata kelas 85,12.

- Penerapan media *Adobe Flash* pada pembelajaran fiqih siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa yang sebelumnya masih pasif dalam pembelajaran sekarang lebih aktif. Siswa lebih aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka miliki. Siswa tidak hanya diposisikan sebagai objek pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih kepada subjek pembelajaran dimana siswa membentuk sendiri pengetahuannya. Rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan dari 15,00% menjadi 31,66% dengan kriteria sangat kurang menjadi kurang. Setelah menerapkan siklus III kenaikan menjadi 52,08% dengan kriteria cukup. Kenaikan aktivitas siswa sebesar 20,42% dibandingkan siklus I dan II.
- Penerapan media *Adobe Flash* pada pembelajaran fiqih siswa kelas XI kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dapat dilihat pada ketuntasan siklus I yang mencapai 83% dibanding siklus II yang mencapai 79%. Penurunan sebesar 4% akan tetapi media ini bisa juga meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan ketuntasan belajar siswa dari 79% pada siklus II menjadi 96% pada siklus III. Kenaikan ketuntasan belajar sebesar 17% dibanding siklus I. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat

dari 82,16 pada siklus II menjadi 85,12. pada siklus III. Kenaikan rata-rata hasil belajar dari siklus II ke siklus III sebesar 2,96.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H. Muhammad, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung, Pecetakan Sinar Baru Algensido Offset, 2004)
- Al-Qardawy, Yusuf, *Fiqih Praktis Bagi Kehidupan Modern*, (Jakarta: Gema Insani, 2002).
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1994)
- Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), Cet ke-2.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2002).
- Drs. Mudhoffir, *Teknologi Instruksional* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1996).
- Fitri, Diah, *Penerapan Media Permainan Celemek Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Kelompok B Semester 2 RA Perwanida Bandar Kidul Kota Kediri Tahun Pelajaran 2008-2009 Skripsi Tidak Diterbitkan* (STAIN KEDIRI, 2009)

- H. Anawir, M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Perss, 2002).
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994).
- Hamalik, Oemar. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Kasara, 2005).
- Hasan, Chalijah, *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhlas Indonesia, 1994)
- <http://www.canboyz.co.cc/2010/05/tujuan-dan-fungsi-mata-pelajaran-fiqih-html>. Diakses pada tanggal 19 maret 2014.
- <http://jayaputrasbloq.blogspot.com/2011/03/definisi-atau-pengertian-adobe-flash.html> di akses tanggal 16 Desember 2013 Pukul 08.00 W.I.B
- Komsiyah, *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Pembelajaran Strip Story Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas III MI Al-Muhtadun Srikaton Papar Kediri Skripsi Tidak Diterbitkan* (STAIN KEDIRI, 2009).
- Lexy J. Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001)
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif, terjemahan Tjeptjep Rohendi Rohidi*, (Jakarta: UI Press, 1992).
- Poerwadarminta, W.J.S.. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).
- Purwanto, M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 1998).
- Purwanto, Ngalim, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, Offset, 1995)
- R. Ibrahim M, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Renika Cipta, 1995).
- R. Ibrahim, Nana Syaodih S, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996).
- Sadiman, Arief S., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007).
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Siswa Baru, 1989).
- Sunyoto, Andi, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2010).
- Suprayogo, Imam, *Metodologi Penelitian Sosial Agama*, (Bandung: Remaja Rosda karya, 2001).
- Syarif, Mujar Ibnu, *Fiqh Syiyasah* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2008).
- Tirtonegoro, Sutratinah, *Anak Super Normal dan Program Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1987)
- Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian*, (Malang: UM Pres, 2008).
- Wawancara dengan Waka Kurikulum MAN Kota Blitar, pada hari senin tanggal 17 Maret 2014. Pukul 10.00 W.I.B.
- Zuhroh, Aniqotuz, Guru Fiqih, MAN Kota Blitar, wawancara dilakukan pada hari rabu tanggal 2 April 2014, Pukul 10.00 W.I.B.