

PENGEMBANGAN COMPUTER BASED INSTRUCTIONAL MATERI "HAJI" DI MADRASAH ALIYAH

Dadung Maulana)^{1*}

Mazrur)²

Setria Utama Rizal)³

¹²³ Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*Email: dadungmaulana332@gmail.com

Abstract

Hajj is one of the important materials in Islamic religious education whose learning achievements not only include cognitive aspects but also psychomotor and affective aspects. This requires learning media that can facilitate teachers in achieving the achievement. This study aims to develop fiqh learning media on Hajj material. In this study the product was assessed using the assessment of several questionnaires based on the results of the product trial tested to two experts, namely: media experts and material experts and 10 students. The results of this study found that adobe flash-based media Flash Cs 6 has good quality. This research design uses the development model, the Addie model, this model uses five stages, namely analysis, design, development, implementation and assessment. The results of the study on the development of learning media based on ADOBE FLASH CS 6 in the Hajj class X Ma Muslimat NU Palangka Raya have been developed. Evidenced by the results of validation by a media expert on the display aspect of obtaining a value of 4.5 and for the aspect of programming to get a value of 4.5 and for validation by the material expert for the learning aspect of obtaining a value of 4.8 and the content aspect gets a value of 4.7. So this product is biased to be valid. So from the results of the data obtained, the product in the imieniny of the two valid criteria according to the material and media experts.

Keywords: *Adobe Flash CS6, Learning Media, Hajj, Aliyah Madrasah.*

Abstrak

Haji merupakan salah satu materi penting dalam pendidikan Agama Islam yang capaian pembelajarannya tidak hanya mencakup aspek kognitif tetapi juga aspek psikomotorik dan afektif. Hal ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam mencapai capaian tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Fiqih pada materi Haji. Dalam penelitian ini produk dinilai menggunakan penilaian beberapa angket berdasarkan hasil uji coba produk yang diujikan kepada dua ahli yaitu: ahli media dan ahli materi serta 10 siswa. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* ini berkualitas baik. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE, model ini menggunakan lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Penilaian. Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada materi haji kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya selesai dikembangkan. Dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli media pada aspek tampilan mendapatkan nilai sebesar 4,5 dan untuk aspek pemrograman mendapatkan nilai 4,5 dan untuk validasi oleh ahli materi untuk aspek pembelajaran mendapatkan nilai 4,8 dan aspek isi mendapatkan nilai 4,7. Sehingga produk ini bisa dikatakan valid. Jadi dari hasil data yang diperoleh, produk ini memenuhi kedua kriteria valid menurut para ahli materi dan media.

Kata kunci: *Adobe Flash CS6, Media Pembelajaran, Haji, Madrasah Aliyah*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 3 (2003:5) tentang sistem pendidikan Nasional, bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Menurut Rusman, dkk (2012:7) mengartikan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, seharusnya dilakukan dengan meningkatkan peranan pendidikan yang titik sentralnya kegiatan pembelajaran. Didukung pendapat (Rizal et al., 2016, p. 10) Media pembelajaran mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran. *Computer based instructional* dapat menciptakan lingkungan belajar dan meningkatkan kemampuan siswa (Septiyono & Maureen, 2015; Setiyadi, 2016). Pendapat tersebut diperkuat oleh (Hernawan et al., 2008) menyatakan *Computer based instructional* bertujuan untuk menyediakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar untuk meningkatkan kemampuan siswa. Oleh karena itu, diperlukan cara pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk mencapai literasi pembelajaran dan teknologi, mampu berpikir logis, kritis, kreatif serta dapat berargumentasi secara benar. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir dalam sains. Berpikir kritis membentuk pengetahuan, alasan, keterampilan, sikap, dan analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ((Ennis, 1993; Paul & Elder, 2006; Pradanam, dkk., 2017).

Terlebih saat ini yang dikenal sebagai era disrupsi (Kasali, 2019) atau era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, serta perkembangan dalam hal sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual (Lase, 2019). Guru sebagai pemegang peranan paling penting dalam dunia pendidikan tentu harus meresponnya dengan sigap. Hal tersebut dikarenakan perubahan selalu membawa dua hal bersamaan, yaitu hal baik dan hal buruk. Gurulah yang harus mengarahkan dan memastikan para siswanya agar mampu memperoleh banyak hal baik dan terhindar sejauh mungkin dari hal buruk.

Kemajuan teknologi informasi digital harus diiringi dengan kemampuan literasi digital. Ini merupakan syarat mutlak yang tidak dapat dihindarkan. Gerakan Literasi Sekolah yang digulirkan oleh Kemendikbud sejak Maret 2016, salah satu tujuannya adalah untuk merespon hal tersebut. Apalagi kecakapan abad 21 menuntut keterampilan literasi digital sebagai salah satu fondasi literasi (Kemendikbud, 2019). Adapun pembelajaran yang sepiantas kebanyakan orang beranggapan gampang, namun ternyata sulit untuk dipahami dan diaktualisasikan adalah pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Hal ini dikarenakan materi yang ada cukup sulit dimengerti dan terkadang

penyampaian guru kurang menarik perhatian siswa, padahal materi PAI sangat penting dan harus dimengerti bukan hanya dihafalkan (Basar, 2015:1-2).

Masalah materi pembelajaran PAI yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami secara seksama oleh siswa, maka diperlukan bahan ajar interaktif dan komunikatif sebagai sarana pemecahan masalah pembelajaran PAI yang disebutkan di atas, serta untuk mengaktualisasikan dan merealisasikan materi yang berbentuk abstrak yang hanya mampu divisualisasikan melalui penggunaan bahan ajar multimedia sebagai sarana pembelajaran. Diperlukan bahan ajar yang dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk dijadikan sebagai sarana pembelajaran di sekolah. Pembelajaran Fiqih dengan materi Haji merupakan materi yang bersifat Praktek, sehingga terdapat tahapan-tahapan dalam proses penyampaian materi agar dapat dipahami secara merata oleh siswa. Materi pembelajaran yang bersifat praktek ini, tidak cukup hanya diajarkan dengan metode konvensional saja namun juga diperlukan bahan ajar yang tepat agar bisa membantu proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *Adobe Flash CS6* dirasa sangat cocok dan tepat digunakan.

Mengingat pentingnya pengertian suatu konsep dalam materi Haji, maka animasi yang dapat menunjukkan susah dipahami perlu diutamakan tanpa mengabaikan proses lainnya. Oleh karena itu, media pembelajaran seperti *Adobe Flash Professional CS 6* yang ideal harus mampu berfungsi sebagai sarana presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis dan umpan balik langsung saat ini ada beberapa bahasa pemrograman dan program aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membuat program animasi seperti *Pascal, C, C++, Fortran, Basic, dan Flash*. (Basar, 2004). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Computer based instructional materi "haji" sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas X Madrasah Aliyah MA Muslimat NU Palangka Raya. Based instructional materi "haji" di MA Muslimat NU merupakan research & development yang menggunakan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya. Siswa yang terlibat berjumlah 10 anak sebagai subjek uji coba produk media Computer based instructional materi "haji" yang menjadi subjek uji coba perorangan dan uji coba skala kecil. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen pedoman wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan soal tes.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, menurut Sugiyono (2016: 297) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan produk maupun menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, hardware, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berupa *Adobe Flash Professional CS6* sebagai alat pembelajaran siswa kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan

pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2009:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen). Penelitian dilaksanakan pada bulan april selama 1 bulan dan tempat penelitian MA Muslimat NU Palangka Raya. Sumber data pada penelitian berasal dari guru mata pelajaran Fiqih dan peserta didik kelas X di MA Muslimat NU Palangka Raya serta validator ahli materi dan ahli media.

Menurut peneliti dalam penelitian Mulyatiningsih (2011), bahwa prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut :Tahap analisis (*analysis*) Ada beberapa hal yang akan dilakukan peneliti pada tahap analisis diantaranya adalah sebagai berikut analisis karakteristik peserta didik di MA Muslimat NU yang bertujuan untuk melihat proses pembelajaran peserta didik yang meliputi beberapa aspek dalam menganalisis karakter peserta didik diantaranya minat, sikap peserta didik, gaya belajar, kemampuan berpikir dan kemampuan awal (hasil belajar) yang telah dimilikinya. Penyusunan materi sesuai dengan kurikulum yang ada disekolah dan dikembangkan sesuai dengan referensi yang berkaitan dengan materi. Analisis kebutuhan sebelum menghasilkan produk, langkah yang dilakukan ialah menganalisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi wawancara kepada guru Fiqih, untuk mengetahui masalah yang terjadi. Setelah mengetahui masalah yang terjadi perlu adanya pengembangan media *Adobe Flash CS6* sebagai bahan guru mengajar di kelas.Tahap desain (*design*) Hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan yaitu menyelesaikan pembuatan *Flowchart dan Storyboard* media pembelajaran yang berbasis *Adobe flash CS 6*.Tahap pengembangan (*Development*)Fase pengembangan merupakan tahap penilaian dari ahli materi dan media serta uji coba perorangan.

Selain itu, pada tahapan ini akan dilakukan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran tersebut dalam memfasilitasi kebutuhan peserta didik.Implementasi (*Implementation*) Fase Implementasi mengacu pada penyampaian instruksi yang sebenarnya, apakah itu berbasis kelas, berbasis lab, atau berbasis komputer. Tujuan dari tahap ini adalah penyampaian yang efektif dan efisien petunjuk. Fase ini harus meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, mendukung siswa penguasaan tujuan, dan memastikan transfer pengetahuan siswa dari pengaturan pembelajaran ke pekerjaan Tahap evaluasi (*Evaluation*)Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, pada tahapan ini akan dilakukan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran tersebut dalam memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai pada tahap implementasi karena kondisi pandemi covid-19 yang tidak memungkinkan dilakukan penerapan di uji coba skala besar.Observasi dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan untuk mengetahui media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh

guru pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi lingkungan sekolah yang akan diterapkannya produk media pembelajaran yang dikembangkan. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari responden. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid dan target wawancara yaitu guru dan siswa. Angket Sugiyono (2008:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik, angket validasi atau kelayakan produk yang diberikan kepada para ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai subjek uji coba.

Ada dua teknik yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu teknik analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif deskriptif. Hal ini dilakukan berdasarkan instrumen pengumpulan data yang ada, data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dibuat serta dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan data-data yang telah di dapat. Hasil analisis tersebut dapat dijadikan sebagai landasan dalam memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh melalui angket yang dijadikan sebagai instrumen yang dianalisis secara kuantitatif, kemudian dikonversikan ke data kualitatif menggunakan rumus skala likert. Skala likert adalah rumus yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial atau produk yang dikembangkan oleh peneliti. Masalah yang hendak diteliti tentunya sudah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Jika teknis analisis data pada penelitian menggunakan skala likert, maka variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item (indikator) instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Karakteristik Siswa diusia 15-16 tahun merupakan generasi millennial yang sangat senang dengan mengikuti alur perubahan zaman. Contohnya bisa belajar secara online atau dengan menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS6*. Diketahui bahwa dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan karakteristik siswa (Sitanggang, 2013: 186). Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan kurikulum yang digunakan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan wawancara, buku yang digunakan di kelas X mata pelajaran Fiqih. Pada tahun 2013 Pemerintah mengeluarkan Permendikbud Nomor 65 Standar Proses, serta sistem pembelajaran dan sistem penilaian sebagai implikasi dari perubahan pada standar proses tersebut. Kurikulum 2013 yang dikembangkan saat ini, sangat berkaitan dengan kurikulum yang sebelumnya, yaitu KTSP (Sumyani, 2019:102). Materi pembelajaran merupakan substansi isi yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik dalam proses

pembelajaran. substansi isi dapat berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur keterampilan dan sikap (Solong, 2014:105).

Analisis kebutuhan adalah proses penjarangan informasi tentang kompetensi yang dibutuhkan anak didik sesuai dengan jenjang pendidikan dalam proses analisis kebutuhan dimaksud meliputi dua hal pokok yakni analisis kebutuhan akademis. Kebutuhan akademis adalah kebutuhan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang tergambar dalam setiap bidang studi atau mata pelajaran, sedangkan kebutuhan non akademis adalah kebutuhan personal, kebutuhan sosial atau kebutuhan vokasional. Kebutuhan ini dijarah dengan berbagai teknik dari lapangan, misalnya dengan wawancara, observasi, dan mungkin kebutuhan vokasional (Astria, 2017:33-41).

Desain (*Design*) Flowchart Pembuatan flowchart ini berfungsi untuk menggambarkan alur, dari satu scene ke scene yang lain dan menjelaskan setiap langkah pembuatan media secara logika. Hal ini didukung (Sutopo, 2003:69) gambar flowchart, berfungsi untuk menggambarkan deskripsi di setiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan scene lainnya. *Storyboard* pada saat proses menuangkan *storyboard* ke dalam aplikasi tentunya ada beberapa yang diubah, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kondisi yang memungkinkan. Pada desain awal storyboard, peneliti ingin memasukkan animasi hanya pada bagian evaluasi, karena peneliti berniat ingin membuat game simulator tentang Haji. Namun hal itu terkendala oleh waktu pembuatan yang cukup lama dan proses pembuatan yang rumit, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat animasi pada materi dibagian tutorial Haji. Oleh karena itu ada sedikit perubahan yang dilakukan pada storyboard awal yang telah dibuat (Rahman, 2016:97). Hasil pembuatan pengembangan merupakan penjabaran spesifikasi produk yang dihasilkan yakni media animasi berupa multimedia, presentasi, dan umpan balik (*feedback*). Pada tahap pengembangan ini menggunakan software *Adobe CS6* dengan gabungan dari teks, gambar, animasi dan audio berupa musik pengiring pada media animasi. Keunggulan dari penggunaan software ini dikuatkan dengan teori Mayer (2009) yang dikenal dengan istilah "Orang belajar lebih baik dengan kata-kata dan gambar dibandingkan kata-kata".

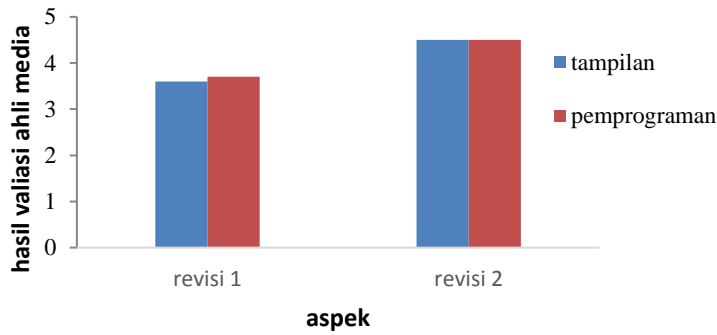
Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang pertama menurut yaitu merancang di dalam *power point* sebelum dimasukkan ke dalam aplikasi *Adobe Flash CS6*, pada *power point* tersebut peneliti memasukkan materi serta gambar-gambar terkait Haji serta peneliti menyesuaikan gambar dan penjelasan materi. Selain itu juga Mardani dan Tjendrowasono (2012:39) menyebutkan bahwa Isi tampilan dari halaman serta strukturnya akan menjadi pandangan dalam mendesain. Untuk mendesain tampilan halaman harus mempunyai format dan isi yang sesuai dengan yang disampaikan karena kesesuaian format dan isi akan membuat setiap tampilan halaman lebih menarik dan memiliki nilai plus untuk dinikmati. Halaman pembuka pada sebuah media pembelajaran haruslah menarik baik warna, gambar, *font*, dan sebagainya yang digunakan dalam membuat halaman judul Pembuatan desain halaman pembuka media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan karakteristik siswa. Hujair (2009:81) membuat Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*. Fitur- 80 fitur yang pada media pembelajaran harus memiliki seperti menu utama, menu pengenalan, menu

materi dan sub materinya, menu soal latihan juga menu keluar. Berdasarkan *survey* dan kuesioner materi yang terdapat pada program aplikasi sesuai dengan materi yang dibutuhkan (Teguh, 2015:55). Selain itu juga, Media Pembelajaran ini dimulai dengan opening. Dalam menu awal terdapat dua menu yang bisa dipilih, yaitu menu masuk, dan batal setelah masuk ke menu utama terdapat menu materi, evaluasi, silabus dan profil (Chandrana, 2013:77).

Menu evaluasi berisi soal pilihan ganda sebanyak 5 soal dengan masing-masing *slide* setiap soalnya tentang materi sistem Haji. Soal dapat berganti setelah memilih jawaban, di akhir soal terdapat penghitungan jumlah skor yang berhasil dijawab dengan benar dan salah. Menurut Hamidi (2017:97) Menu evaluasi berisi soal-soal latihan untuk menguji pengetahuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penentuan tujuan evaluasi sangat bergantung dengan jenis evaluasi yang digunakan. Bila tidak, maka guru akan mengalami kesulitan merencanakan dan melaksanakan evaluasi. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Menurut Purwanto (2009:72) adapun tujuan utama melakukan 81 evaluasi dalam pembelajaran adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya. Media animasi ini berukuran 34.325 kb menggunakan bahasa indonesia, dapat dijalankan pada perangkat komputer yang telah terinstal software *video player* ataupun *flash player*, media animasi dapat digunakan oleh guru dalam mengajar pelajaran Fiqih materi Haji kelas X.

Keunggulan utama program pembelajaran yang berbantuan komputer ini terletak pada kemampuannya untuk memanfaatkan seluruh kemampuan komputer yang dapat menggabungkan hampir seluruh media berupa teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Seluruh media tersebut secara konvergen saling mendukung dan melebur menjadi satu media yang memiliki daya hantar informasi atau pesan yang sangat besar, Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis komputer tersebut menunjukkan bahwa media tersebut memiliki peran penting dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran, terutama pada pelajaran yang memiliki muatan materi yang tergolong sulit (Radyan, 2012:99) untuk memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran dalam bentuk multimedia, diperlukan proses pengembangan terlebih dahulu. Pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan sejumlah prinsip dalam desain multimedia agar media tersebut dapat memenuhi fungsinya dalam membantu proses pembelajaran sesuai 82 dengan yang diharapkan. Prinsip-prinsip tersebut di antaranya adalah bahwa pembelajar akan belajar lebih baik (Anggraeni, 2015:155).

Pengembangan (*development*) pada tahap development peneliti melakukan validasi terhadap ahli media dan materi sebelum diimplementasikan. Pertama yaitu validasi media hasil dari validasi tersebut menunjukkan hasil dari penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* materi haji bisa dilihat pada diagram dibawah ini:



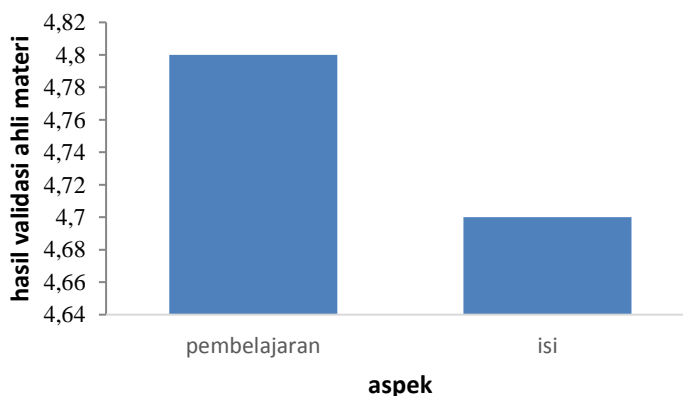
Gambar 1 Grafik penilaian oleh ahli media

Dari gambar 1 didapatkan hasil dan dinyatakan sangat baik setelah melalui beberapa revisi, adapun komentar serta saran dari validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil data komentar serta saran dari validasi ahli media

Revisi	Komentar serta saran
1	Urutkan menu dari kiri ke kanan, Tujuan dll. Pada profil beri nama pembimbing dan validator. Resitasi suara diganti asli orang bukan bot agar tidak salah baca.
2	Semoga bisa dikonversikan ke bentuk html5, bukan swf agar dapat dipublikasi secara <i>online</i> dan dapat dibuka dengan mudah melalui browser oleh siswa kapanpun dimanapun dan menggunakan operasi apa saja.

Selanjutnya validasi oleh ahli materi hasil dari validasi tersebut ada beberapa perbaikan dalam penyusunan materi pada media tersebut, perbaikan tersebut dapat dilihat pada gambar 2:



Gambar 2 Grafik penilaian oleh ahli materi

Dari data pada gambar 2 didapatkan hasil bahwa media sangat baik dan layak untuk dikembangkan sesuai dengan komentar serta saran dari ahli materi sebagai berikut.

Tabel 2 hasil data komentarserta saran darivalidasi ahlimateri

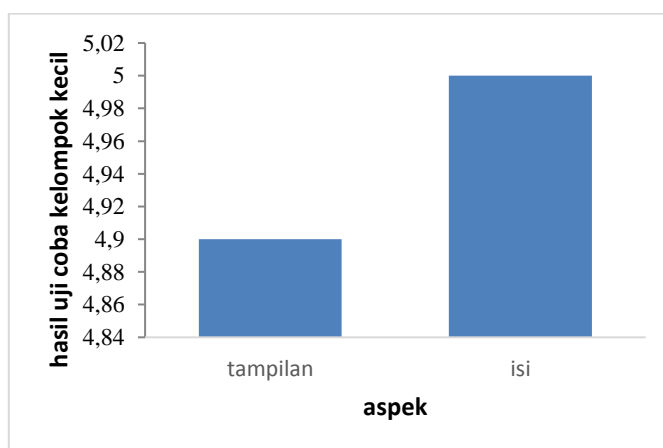
Revisi	Komentar serta saran
1	Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 sangat membantu sistem dan guru dalam pembelajaran dan juga sangat menarik apabila ditampilkan dengan desain yang bagus. Untuk pengembangan Adobe flash cs6 dalam pembelajaran diharapkan selalu menggunakan desain yang menarik.
2	Tidak ada revisi media layak diuji cobakan

Setelah melakukan perbaikan pada media pembelajaran selanjutnya melakukan uji coba perorangan kepada 3 siswa sebagai respon dan sebelum dilakukan uji coba pada kelas.

Tabel 3 Hasil Komentar Siswa Pada Uji coba Perorangan

Responden	Komentar
Siswa 1	Media bagus
Siswa 2	Media ini sangat baik
Siswa 3	Media yang digunakan bagus

Dari data diatas menunjukkan bahwa siswa menilai bahwa media tersebut sangat baik. Selanjutnya langkah implementasi (*implementation*) yaitu uji dilakukan uji coba kelompok kecil di kelas untuk melihat keterbacaan dan kepraktisan media pembelajaran. Setelah melakukan uji coba di kelas maka didapatkan hasil uji keterbacaan sebagai berikut.



Gambar 3 grafik penilaian terhadap uji coba kelompok kecil

Hasil dari implementasi pada kelompok kecil bahwa media dapat dikatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dan valid.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dapat disimpulkan Pengembangan Media *Adobe Flash CS 6* pada materi haji di MA Muslimat NU Palangka Raya telah dilakukan dengan baik sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Analisis meliputi analisis karakteristik siswa, analisis materi dan analisis kebutuhan b) Desain meliputi rancangan materi, membuat *Flowchart*, dan *storyboard* c) Pengembangan meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba perorangan d) Implementasi meliputi uji kelompok kecil. Pengembangan sampai tahap Implementasi karena kendala Covid-19 hanya sampai uji coba skala perorangan dan kecil. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada materi Haji telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan ahli media untuk aspek tampilan 4,5 "Sangat baik" aspek pemrograman 4,5 "Sangat baik", penilaian dari ahli materi untuk aspek pembelajaran 4,8 "Sangat baik" aspek isi 4,7 "Sangat baik", penilaian dari hasil uji coba perorangan di dapat dari aspek tampilan 4,9 "Sangat baik" aspek materi 5 "Sangat baik", penilaian dari hasil uji coba kelompok kecil didapatkan dari aspek tampilan 4,6 "Sangat baik" dan aspek materi 4,6 "Sangat baik".

Saran

Produk pengembangan berupa media *Adobe Flash CS6* dapat dimanfaatkan secara maksimal sehingga perlu adanya saran yang terkait, diantaranya adalah : a) Siswa hendaknya dapat mengikuti pembelajaran yang menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS6* dengan baik sesuai dengan arahan guru yang mengajar; b) Guru hendaknya dapat memaksimalkan penggunaan media yang ada seperti multimedia dan LCD Proyektor dengan memanfaatkan media *Adobe Flash CS6* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran Fikih khususnya materi Haji. c) Guru hendaknya memberikan variasi dalam pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan mengembangkan media yang telah ada; d) Berdasarkan temuan penelitian, penyampaian materi pembahasan bagi siswa yang masih kurang memahami materi hendaknya diberikan secara lebih intensif, agar siswa lebih mampu untuk memahami kembali materi tersebut; e) Peneliti selanjutnya perlu melaksanakan uji lapangan tentang media *Adobe Flash CS6* ini, pada sekolah-sekolah lain agar diperoleh nilai rerata kevalidan produk yang tinggi sehingga dapat digunakan secara luas; f) Peneliti selanjutnya dapat menggunakan *Adobe animate* dalam pembuatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta, 155.

- Astria, Widya Juli. (2017): "The Implementation Of Curriculum 2013 In Teaching English At Smpn 8 Padang." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic* 1.1 hlm. 33-41.
- Basar, Khairul, (2021). *Mengkaji Kembali Pengajaran di Sekolah Menengah (SMP dan SMA) di Indonesia*. Inovasi online- Vol. 2/XVI/November 2004. File Pdf, diakses pada tanggal 2 Februari 2021, pukul 16.00, 1-2.
- Chandrana. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengenalkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran Dan Pola Pada TK PGRI 58 Kalipancur 01 Semarang Universitas Dian Nuswantoro*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 77.
- Ennis, R. H. (1993). Critical Thinking Assessment. *Theory Into Practice*, 32(3), 179–186. <http://www.jarwancenter.com/download/enniscritical-thinking-assessment-pdf>
- Hamidi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 97.
- Hujair, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres, 81.
- Kasali, R. (2019). *Disruption" Tak ada yang tak bisa diubah sebelum dihadapi motivasi saja tidak cukup"*.
- Kemendikbud, S. G. L. S. (2019). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah (Cetakan II)*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.
- Mardani. & Tjendrowasono. (2012). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI* Agus Mardani, Tri Irianto Tjendrowasono. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. ijns.org, 39.
- Mayer, J. R. (2009). Any person... a pamphleteer": Internet Anonymity in the Age of Web 2.0. *Undergraduate Senior Thesis, Princeton University*, 8.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung Penerbit Alfabeta.
- Norsi, N, R. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Materi mengkafani Jenazah Mata Pelajaran PAI Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6*, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 97.
- Paul, R., & Elder, L. (2006). Critical Thinking Concepts and Tools. In *Performance + Instruction* (pp. 1– 21). www.criticalthinking.org
- Pradana, S. D. S., Parno, P., & Handayanto, S. K. (2017). Pengembangan tes kemampuan berpikir kritis pada materi Optik Geometri untuk mahasiswa Fisika. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 21(1), 51. <https://doi.org/10.21831/pep.v21i1.13139>
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 72.
- Radyan, P. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5*. <http://eprints.uny.ac.id/8872/1/Jurnal.pdf>, 99.

- Rizal, S, U. (2016). *Media Pembelajaran Edisi Revisi Panduan Membuat Presentasi Menarik untuk Pendidik dan Peserta Didik*. Bandung: ALFABETA.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sitanggang, Nathael dan Abdul Hasan Saragih, (2013). *Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan*, Vol.06, N0.02 ISSN: 1979-6692. *Jurnal Pendidikan*, 186.
- Solong, Najamuddin P. (2000). *Pengembangan Materi PAI*, Yogyakarta:Teras, 105.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV, 297.