
**DESAIN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

Devia Hidayah Aninda

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
devi.aninda25@gmail.com

Istikomah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
istikomah1@umsida.ac.id

Received : 02, 2022. Accepted : 04, 2023.

Published: 04, 2023

Abstract

Technological developments in the digital era continue to advance rapidly and are utilized by all lines including the world of education. Many applications that can be utilized by teachers in learning activities include Macromedia Flash 8. This is very helpful in making it easier for students to learn and can make it easier for educators to deliver learning materials. For this reason, educators are required to have the creativity and ability to implement technology-based interactive learning of Islamic Religious Education. The purpose of this research is to develop an interesting and innovative interactive learning design so that students can be enthusiastic in learning Islamic Religious Education materials. The research method used in this research is qualitative with the Research and Development (R&D) approach of the 4D model proposed by Thiagarajan. The subjects in this research were 11 students of Antatika High School class XI MIPA for the limited colba test and 25 students of Antarctica High School class XI IPS for the field colba test. The analysis and validation stage carried out by experts was carried out first, then continued at the stage of testing the product to be developed. . The results obtained are learning media based on macromedia flash 8 on Islamic Religious Education material is very feasible to use because of its attractive appearance and not monotonous.

Keywords: Learning Design; Macromedia Flash 8; Islamic Religious Education

Corresponding Author:

Devia Hidayah Aninda
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Email: devi.aninda25@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan untuk menjamin kualitas hidup manusia. Setiap orang membutuhkan pendidikan yang berkualitas untuk mengembangkan potensinya.¹ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mencakup segala aspek kehidupan manusia termasuk pada aspek pendidikan. Penggunaan teknologi pada aspek pendidikan sangat membantu memudahkan proses pembelajaran di sekolah.² Dunia pendidikan pada saat ini telah berkembang dengan adanya berbagai media teknologi.³ Segala kegiatan pembelajaran telah berubah, dimana menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional telah bergeser yang sebelumnya lebih menggunakan metode ceramah sudah dikurangi, dan diubah menjadi sistem penyampaian materi pembelajaran yang modern dengan berbagai media pembelajaran yang mengutamakan peran siswa untuk memanfaatkan multimedia.⁴

Media pembelajaran sangat beragam, untuk itu sebagai pendidik harus memanfaatkan media pembelajaran dengan sebaik mungkin. Namun masih ada sebagian guru yang masih kurang menggunakan teknologi pembelajaran, dikarenakan terbatasnya fasilitas media yang ada di sekolah, namun tetap menggunakan fasilitas seadanya.⁵ Kurangnya menggunakan media juga disebabkan karena kesibukan pengajar, sehingga tidak ada waktu untuk mendesain media pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran tentu sangat berpengaruh juga kepada siswa karena kurang efektifnya materi pembelajaran yang disampaikan sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal.⁶

¹Moch Risal dan Anita Puji Astutik, "The Effectiveness of Islamic Education Learning Based on Learning Cycle on Learning Outcomes in Junior High School," *Academia Open* 4 (2021): 1–10, doi:10.21070/acopen.4.2021.3098.

²Nurdyansyah Nurdyansyah, Istikomah Istikomah, dan Ika Ratna Indra Astutik, "Modifikasi Kurikulum Sekolah Inklusi Berbasis Aplikasi On-Line," *Tadarus* 9, no. 2 (2020): 138–49, doi:10.30651/td.v9i2.7525.

³Tatang Hidayat, Ahmad Syamsu Rizal, dan Fahrudin Fahrudin, "Peran Pondok Pesantren Sebagai Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2018): 1–10, doi:10.29313/tjpi.v7i2.4117.

⁴Enung Nurhasanah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 148–53, doi:10.54371/ainj.v2i3.69.

⁵Lenni Khotimah Harahap dan Anggi Desviana Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia," *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* 10, no. 1 (2020): 1910, doi:10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.

⁶Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 178, doi:10.23887/ijee.v3i2.18524.

Peran teknologi dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diterapkan karena berkembangnya era digital memanfaatkan penggunaan dan pengembangan teknologi dalam semua aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan yang lebih fleksibel dalam mengakses materi, sehingga siswa lebih mudah memahami, menyerap, dan mampu mengingat lebih panjang⁷. Pada era digital mengharuskan adanya penggunaan teknologi pada proses pembelajaran karena terdapat tantangan yang harus dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu sistem pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang mempunyai berbagai keterampilan berbasis penguasaan teknologi.⁸

Media pembelajaran sangat beragam baik dari media cetak maupun media elektronik, namun yang lebih berkembang adalah media pembelajaran yang berbasis elektronik diantaranya macromedia flash 8. Salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media belajar agar materi yang disampaikan tidak monoton.⁹ Media pembelajaran adalah alat yang dipakai oleh guru untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran berpengaruh penting dalam proses pembelajaran termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁰ Model-model dan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan, karena selama ini materi Pendidikan Agama Islam tidak banyak disukai oleh siswa karena pembelajarannya yang tidak menarik. Oleh karena itu, materi Pendidikan Agama Islam perlu desain yang sangat menarik sehingga siswa akan sangat tertarik untuk belajar materi Pendidikan Agama Islam.¹¹

⁷Zamza Satria Edwar, Romli Ardie, dan Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 498–507, doi:10.31004/edukatif.v4i1.1576.

⁸Effie Efrida Muchlis dan Syafdi Maizora, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Trigonometri Melalui Pendekatan Konstruktivisme dengan Berbantuan Macromedia Flash 8 Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Bengkulu," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 1, no. 1 (2018): 39–44, doi:10.21009/jrpmj.v1i1.4960.

⁹T Vidanti dan J Susilowibowo, "Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas xi," *Jurnal Manajemen* 9, no. 2 (2021): 220–31.

¹⁰Yuliana Husniati Ridwan et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7, no. 1 (2021): 103, doi:10.31764/orbita.v7i1.3832.

¹¹Rieke Alyusfitri et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 1281–96, doi:10.31004/cendekia.v4i2.371.

Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran akan menghasilkan kualitas belajar yang baik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena materi yang disampaikan tidak membosankan. Selain itu penggunaan teknologi juga bisa meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dan logis.¹² Untuk itu, guru di era digital harus dituntut untuk memiliki kreativitas dan kemampuan melakukan pembelajaran dengan berbasis teknologi sehingga menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan.¹³ Salah satu bentuk pembelajaran berbasis teknologi yaitu guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan berbagai macam platform dan berbagai macam desain pembelajaran. Desain pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* juga merupakan salah satu bentuk kreativitas guru dalam rangka memberi kemudahan kepada siswa untuk memahami materi. Fokus penelitian ini yaitu mendesain media pembelajaran yang membahas materi tentang Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua pada siswa kelas XI dan mendorong siswa agar tertarik belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam dunia pendidikan, *macromedia flash 8* sangat membantu guru untuk membuat materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dengan bahan ajar melalui sebuah aplikasi web yang bisa digunakan sebagai alat untuk membuat berbagai macam konten, seperti animasi, *game*, kuis, dan presentasi. Dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* ini, pendidik diharapkan bisa untuk meningkatkan kualitas dalam menyampaikan materi pembelajaran Agama Islam agar lebih menarik karena adanya gambar, video, suara, dan animasi.¹⁴

Kajian yang terkait dengan masalah ini sudah banyak dilakukan peneliti dan penulis sebelumnya, diantaranya adalah penelitian yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Islam Bantarbolang*” yang ditulis oleh Isma Rizqi Nurrohmah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian

¹²Herlina Friska Eka, Dwi Oktaviana, dan Rahman Haryadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA 2*, no. 1 (2022): 1–13, doi:10.53299/jagomipa.v2i1.136.

¹³Ongku Desix B. Harahap, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 3, no. 3 (2021): 955–61, doi:10.34007/jehss.v3i3.460.

¹⁴Ragil Aliet Sasongko dan Ainun Nadlif, “Effectiveness of Learning Through Online Technology in PAI Mapel at Madrasah Tsanawiyah,” *Academia Open* 4 (2021): 1–9, doi:10.21070/acopen.4.2021.2724.

menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash 8 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁵

Selanjutnya, dalam penelitian oleh Fadhilatun Mahfudzah yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa SD*”. Metode yang dipakai pada penelitian ini menggunakan adalah model pengembangan Borg and Gall yang dipadukan dengan model pengembangan Dick and Carey. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran Agama Islam berbasis *Macromedia Flash Professional 8* lebih efektif dipakai untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Agama Islam dengan materi Shalat Fardhu Kelas III SD IKAL Medan.¹⁶

Setelah mengidentifikasi dari referensi penelitian sebelumnya, yang membedakan dari penelitian ini yaitu dari penggunaan metode penelitian yang menggunakan metode penelitian 4D (*Four D Model*) dari Thiagarajan dengan pendekatan kualitatif yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Rancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran). Dengan menggunakan instrument sebuah angket dan wawancara. Sebelumnya ada beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, ternyata penelitian ini akan berbeda dengan penelitian tedahulu, yang membedakan adalah pada penelitian tersebut media yang dikembangkan hanya memberikan quiz dan materi. Pembaharuan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan adanya gambar untuk melatih cara berpikir kritis pada siswa dalam mengeksplorasi dan mendeskripsikan materi untuk dijadikan bahan diskusi pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, saya tertarik untuk melakukan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Reseach and Development atau R&D) dengan modifikasi dan pendekatan kualitatif. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian 4D (*Four D Model*) dari Thiagarajan. Model pengembangan 4D dipilih karena sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Desain model pengembangan media pembelajaran terdiri dari 4 tahapan yaitu: *Define* (Definisi), *Design* (Rancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran).¹⁷

¹⁵I R Nurrohmah, “Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Bantarbolang.” ... : *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2020): 1–22.

¹⁶Rieke Alyusfitri et al., *op.cit*

¹⁷Herlina Friska Eka, Dwi Oktaviana, dan Rahman Haryadi. *op.cit*

Tahap Define (Definisi), pada tahap ini berupa kegiatan untuk menentukan dan menetapkan perangkat yang akan dikembangkan dengan spesifikasinya. Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan dari penelitian dan studi literatur. Pada tahap ini terdapat empat langkah pokok yaitu analisis Analisis Kebutuhan (Front-and analysis), analisis konsep (Concept analysis), analisis tugas (task analysis), dan perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives).

Tahap Design (Perancangan), berisi rancangan untuk media pembelajaran yang telah ditetapkan dan akan dikembangkan. Dalam tahap perancangan ini ada tiga langkah, yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini meliputi pemilihan bahan ajar yang sesuai dengan materi dan siswa, serta desain prototype dari bahan yang dikembangkan.

Tahap Develop (Pengembangan), pada tahap ini, perlu adanya pengujian validitas produk berulang kali sehingga menghasilkan produk agar sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan adalah konfirmasi kelayakan rancangan produk oleh ahli, melakukan pengujian dan mempertimbangkan jika ada saran perbaikan dari hasil validasi dan pengujian.

Tahap Dessiminate (Penyebaran), pada tahap ini, berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Karena produk yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi, untuk itu penyebaran dilakukan dalam bentuk softfile atau aplikasi.

Subjek pada penelitian ini adalah 11 peserta didik SMA Antatika kelas XI MIPA untuk uji coba terbatas dan 25 peserta didik SMA Antartika kelas XI IPS untuk uji coba lapangan. Tahap analisis dan validasi yang dilakukan oleh para ahli dilakukan terlebih dahulu, kemudian lanjut pada tahap uji coba produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan data yang digunakan merupakan lembar analisis, validasi, dan respon peserta didik. Angket respon peserta didik dibagikan kepada subjek penelitian dengan menyebarkan link google form yang akan diisi oleh peserta didik setelah mengamati produk. Kriteria penilaian dalam lembar validasi ahli, validasi ahli konstruk dan lembar respon peserta didik menggunakan skala Likert.¹⁸

Kriteria skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Nilai/Skor	Kriteria
1	Tidak layak

¹⁸Pendidikan Tata Niaga Et Al., “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran Nabilah Hamudiana Saski Tri Sudarwanto Abstrak” 9, no. 1 (2021): 1118–24.

2	Kurang layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

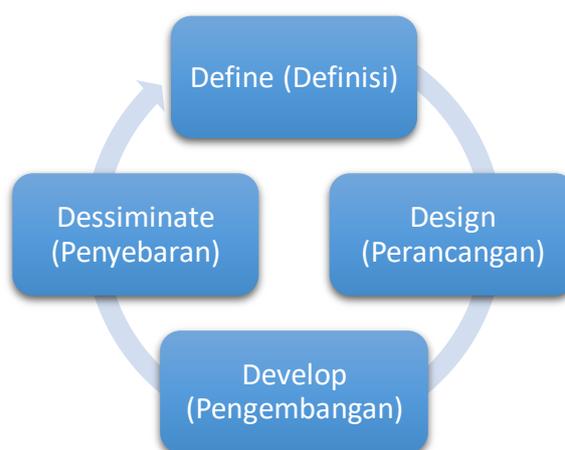
Tabel berdasarkan menjelaskan bahwa nilai atau skor minimal 1 untuk kriteria tidak layak dan skor maksimal 5 untuk kriteria sangat layak. Perolehan nilai untuk validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Kriteria}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Skala Interpretasi

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel kriteria diatas, jika mendapatkan hasil persentase sebesar $\geq 61\%$ maka media pembelajaran yang akan dikembangkan dinyatakan layak dengan kriteria kuat.

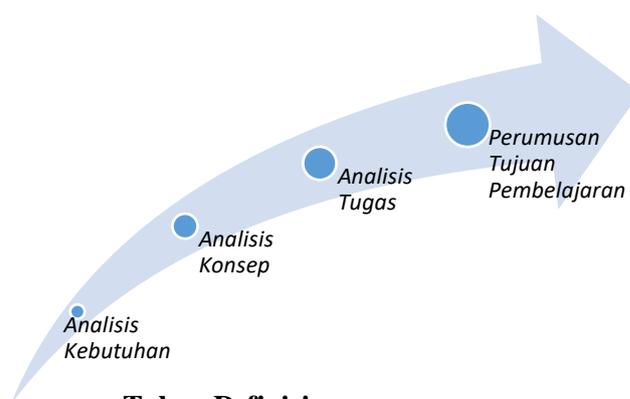


Bagan Tahapan Pengembangan Metode 4D dari Model R&D

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Definisi (Define)

Pada tahap ini berupa kegiatan untuk menentukan dan menetapkan perangkat yang akan dikembangkan dengan spesifikasinya. Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan dari penelitian dan studi literatur. Pada tahap ini terdapat empat langkah pokok yaitu analisis Analisis Kebutuhan (*Front-end analysis*), analisis konsep (*Concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).¹⁹ Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara di SMA Antartika Sidoarjo.



Tahap Definisi

Jadi, bagan diatas menjelaskan bahwa pada siklus *Pertama*, *Analisis Kebutuhan (Front end analysis)* yaitu analisis kebutuhan yang mencakup kondisi yang ada di sekolah. Analisis ini digunakan untuk mengetahui media yang akan dikembangkan maupun tidak berdasarkan pada pengamatan dengan cara melakukan beberapa tahapan seperti observasi kegiatan pembelajaran dan media yang akan digunakan.²⁰ Dalam penelitian ini, guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti Power Point, tetapi hanya pada materi tertentu saja. Tahap ini sudah memperoleh fakta bahwa terdapat kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang memperhatikan materi yang ada. Untuk itu perlu adanya pengembangan desain pembelajaran pada mata pelajaran ini.

Kedua, Analisis Konsep (Concept Analysis) Analisis konsep ini dilakukan dengan wawancara untuk mengetahui konsep apa saja yang akan diajarkan, kemudian menyusun, dan memahami secara detail materi yang akan

¹⁹ Eliana Prisila, Nur Riska, dan Annis Kandriasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang," *Risenologi: Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, dan Bahasa* 6, no. 2 (2021): 9–16.

²⁰ Nina Fitriya Yulaika, Harti, dan Norida Canda Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76, doi:10.26740/jpeka.v4n1.p67-76.

diajarkan. Hasil menganalisis konsep yang telah dilakukan yaitu dengan mengidentifikasi bagian penting yang akan dipelajari dan menyusunnya secara sistematis karena akan masuk pada media pembelajaran sesuai dengan analisis Front-end.

Ketiga, Analisis Tugas (Task Analysis) Analisis tugas dilaksanakan untuk menganalisis kompetensi dasar yang menjelaskan dari indikator pada pembelajaran dan akan membantu menetapkan suatu media yang akan dikembangkan. Peneliti menganalisis dari tugas-tugas yang harus dikuasai siswa supaya dapat mencapai hasil yang maksimal. Hasil dari analisis diperoleh bahwa tugas-tugas yang telah dikerjakan pada proses pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar.

Keempat, Perumusan Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives) Perumusan tujuan pembelajaran meliputi rangkuman hasil dari analisis konsep dan analisis tugas yang telah digunakan sebagai penentu karakter objek penelitian. Beberapa dari objek tersebut yang menjadi dasar untuk menyusun dan juga merancang media pembelajaran.²¹

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahapan ini, berisi rancangan untuk media pembelajaran yang telah ditetapkan dan akan dikembangkan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran untuk memperoleh *draft* awal. Media yang akan dikembangkan yaitu aplikasi web berbasis *macromedia flash* yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik. Dalam tahap perancangan ini ada tiga langkah, yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.²²

Tahap Pemilihan Media, hasil dari tahapan ini yaitu meentukan media pembelajaran yang akan dipilih dan dikembangkan. Media pembelajaran dipilih untuk disajikan sebagai alat bantu belajar yang berisi animasi dan dibuat agar menanamkan pemahaman kepada peserta didik saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut disesuaikan dengan analisis tugas, analisis konsep, dan fasilitas yang ada di sekolah.

Tahap Pemilihan Format, tahap ini sebelumnya diawali dengan melakukan identifikasi berbagai komponen yang akan didesain untuk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *macromedia flash*. Komponen-komponen tersebut antara lain adalah animasi, background media pembelajaran, gambar, dan fitur tombol. Adapun *software* yang peneliti pilih untuk mendesain berbagai komponen tersebut adalah *macromedia flash 8*. Pertimbangan peneliti

²¹Silvia Afrianti dan Hari Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *Jurnal Informatika Upgris* 6, no. 2 (2021): 2–7, doi:10.26877/jiu.v6i2.6471.

²²Dwi Kristianto dan Theresia Sri Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 19 (2020): 939–46.

memilih software tersebut karena *software* tersebut memiliki berbagai macam fitur yang lengkap untuk mendesain media.

Tahap Design Awal Media Pembelajaran, pada tahap ini setelah melalui beberapa tahapan diatas, didapatkan desain media pembelajaran awal sesuai dengan format yang telah dipilih. Semua bahan-bahan yang telah dikumpulkan, seperti animasi dan materi yang akan disajikan juga dimasukkan kedalam media. Desain awal pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI yang didalamnya memuat kompetensi yang harus dicapai peserta didik, materi inti, pengaplikasian materi dan eksplorasi materi. Desain awal media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk slide yang dibuat berhubungan dengan materi yang dipelajari. Rancangan awal dari media pembelajaran yang telah didesain selanjutnya dipublish agar ketika digunakan, pengguna tidak perlu menginstal software *macromedia flash*.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini yaitu mengembangkan produk dan perancangan media interaktif berbasis *macromedia flash 8* yang disusun oleh peneliti yang nantinya menjadi sebuah media pembelajaran yang edukatif dan layak digunakan untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas. Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* tersebut siswa akan merasa senang dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena pada media interaktif berbasis *macromedia flash 8* isinya materi yang ditambah dengan tampilan bergambar yang menarik.²³ Dalam melakukan tahap pengembangan, ada dua langkah yang harus dilakukan, yaitu membuat media pembelajaran dan penilaian kelayakan media yang telah dibuat.²⁴

Hasil pembuatan media pembelajaran, pada tahap ini peneliti membuat media animasi menggunakan *macromedia flash 8* mulai dari memasukkan materi, membuat animasi berjalan, membuat tujuan pembelajaran, evaluasi, dan memulai untuk pembuatan media pembelajaran pada aplikasi *macromedia flash 8*. Saat pengguna media memulai media ini, terlebih dahulu akan muncul tampilan pembuka yang berisi materi yang akan dibahas dengan background yang menarik beserta animasi loading yang akan lanjut pada menu materi. Tampilan awal dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

²³Anna Mariyani, Muhammad Aunur Rofiq, dan Tio Ikhtiar Tiantoko, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi Dan Komputer Berbasis Project Based Learning Bagi Mahasiswa," *Jurnal Sinetik* 4, no. 2 (2021): 152–59.

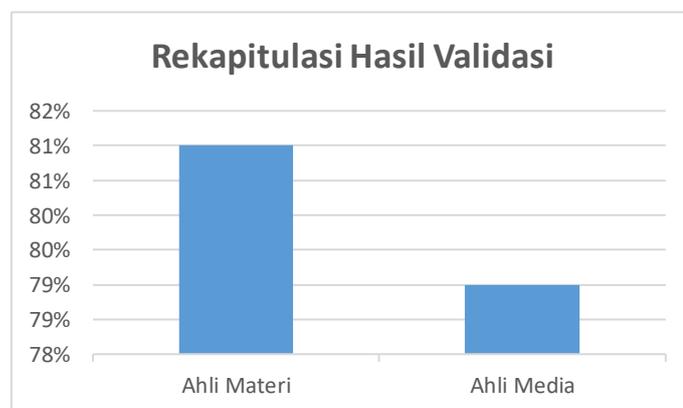
²⁴M I Hakim, H M Walad, dan M Zulkifli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah," ... : *Jurnal Studi Islam* 1 (2020): 80–95.



Gambar 1. Tampilan pembuka

Pada tampilan awal pembuka ditambahkan animasi loading yang bergerak agar tampilan awal bisa menarik dan tidak terkesan terlalu polos. Pada menu pembuka terdapat beberapa pilihan untuk memilih mana yang akan dibuka seperti menu tujuan pembelajaran, isi materi, dalil naqli tentang materi hormat dan patuh kepada orang tua, mengamati gambar agar siswa bisa aktif berdiskusi. Jika diklik pada menu tujuan, maka yang keluar adalah tampilah seperti ini yang berisi tentang tujuan pembelajaran yang akan disampaikan pada materi tersebut.

Kelayakan Media Pembelajaran Macromedia Flah 8, layak atau tidaknya media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 didapatkan dari skor penilaian beberapa ahli yakni ahli bidm ang materi, dan ahli bidang media. Berikut merupakan hasil rekapitulasi validasi para ahli.²⁵



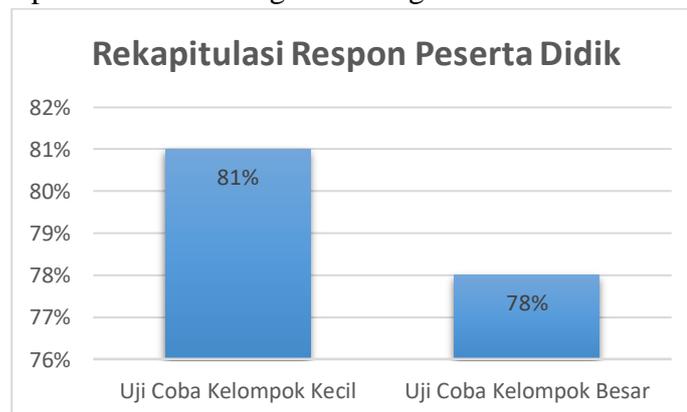
Penilaian materi dilakukan oleh Darussalam, S.Ag selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Antartika Sidoarjo. Berdasarkan diagram diatas diperoleh hasil materi 81% masuk pada kriteria sangat layak. Adapun indikator kualitas isi dan tujuan 80% kategori layak, kualitas kebahasaan 80% kategori layak, dan kualitas pembelajaran 82% pada kategori sangat layak.

²⁵Puspitasari Airlanda, "Jurnal basicedu," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683–88.

Penilaian media dilakukan oleh Manis Fitri Kustiyasih, S.E selaku guru TIK dan operator IT di SMA Antartika Sidoarjo. Berdasarkan diagram diatas diperoleh hasil validasi media 79% masuk pada kategori layak. Adapun indikator kualitas rekayasa perangkat lunak 85% kategori sangat layak, kualitas tampilan 79% kategori layak, kualitas kebahasaan 80% kategori layak.

Hasil rata-rata keseluruhan validasi para ahli adalah 81% kriteria sangat layak. Sehingga kesimpulannya, berdasarkan jumlah keseluruhan hasil perhitungan yang diperoleh, media pembelajaran *macromedia flash 8* layak untuk digunakan guna membantu dalam kegiatan pembelajaran, menambah variasi media pembelajaran mendukung sumber belajar yang sudah ada, dan sesuai dengan RPS.

Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital, media pembelajaran yang dikembangkan juga perlu mendapatkan nilai atau respon dari penggunaannya yakni peserta didik. Kegiatan ini dilakukan dua kali. Diawali dengan uji coba kelompok kecil pada 11 peserta didik dan dilakukan uji coba kelompok besar kepada 25 peserta didik. Kedua tahapan uji coba dilakukan pada siwa-siswi SMA Antartika Sidoarjo. Hasil keseluruhan dari angket yang telah diisi oleh peserta didik terangkum sebagai berikut :



Mengacu pada diagram diatas, uji coba pertama memperoleh hasil keseluruhan respon peseta didik sebesar 81% kategori sangat layak, uji coba kedua memperoleh 78% kategori layak. Dari kedua uji coba tersebut memperoleh hasil dengan kriteria layak. Rata-rata yang didapat memperoleh hasil 79,5%. Pada penilaian tersebut, kesimpulannya adalah media pembelajaran *macromedia flash 8* mendapat respon yang baik dan mendapatkan kriteria layak karena memperoleh presentasi $\geq 61\%$.

Seperti yang dapat diketahui dari perolehan nilai pada angket respon peserta didik, media pembelajaran *macromedia flash 8* ini juga dikatakan layak karena memperoleh skor presentase pada dua kali tahap uji coba masing-masing $\geq 61\%$. Media pembelajaran dapat dikatakan layak serta dapat diterapkan jika

mendapatkan persentase $\geq 61\%$ sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Nabilah Hamudiana.²⁶

Penyebaran (Dessiminate)

Tahap penyebaran, yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan cara mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok atau sistem. Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan produk yang telah dikembangkan. Produk disebarkan kepada calon pengguna dalam bentuk file melalui flashdisk ataupun Bluetooth.²⁷

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada materi Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan menggunakan model 4D telah Valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran macromedia flash 8 dinyatakan layak dengan memperoleh hasil validasi materi sebesar 81%, validasi media sebesar 79%. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran macromedia flash 8 yang dikembangkan mendapatkan hasil sebesar 81% pada uji coba kelompok kecil, dan 78% pada uji coba kelompok besar. Dari keduanya didapatkan rata-rata sebesar 79,5% dan masuk pada kriteria layak. Dari kedua penilaian para ahli tersebut diperoleh hasil rata-rata 80% yakni kategori sangat layak. Hasil yang diperoleh yaitu media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada materi Pendidikan Agama Islam sudah sangat layak digunakan karena tampilannya yang menarik serta tidak monoto

²⁶Niaga et al., *op. cit.*

²⁷ayanti Natasya dan Nur Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP," *Jurnal Gantang* 5, no. 1 (2020): 87–93, doi:10.31629/jg.v5i1.1948.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Silvia, dan Hari Antoni Musril. "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang." *Jurnal Informatika Upgris* 6, no. 2 (2021): 2–7. doi:10.26877/jiu.v6i2.6471.
- Airlanda, Puspitasari. "Jurnal basicedu." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683–88.
- Alyusfitri, Rieke, Ambiyar Ambiyar, Ishak Aziz, dan Dia Amdia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 1281–96. doi:10.31004/cendekia.v4i2.371.
- Edwar, Zamza Satria, Romli Ardie, dan Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 498–507. doi:10.31004/edukatif.v4i1.1576.
- Eka, Herlina Friska, Dwi Oktaviana, dan Rahman Haryadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 2, no. 1 (2022): 1–13. doi:10.53299/jagomipa.v2i1.136.
- Hakim, M I, H M Walad, dan M Zulkifli. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah." ... : *Jurnal Studi Islam* 1 (2020): 80–95.
- Harahap, Lenni Khotimah, dan Anggi Desviana Siregar. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia." *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* 10, no. 1 (2020): 1910. doi:10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.
- Harahap, Ongku Desix B. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 3, no. 3 (2021): 955–61. doi:10.34007/jehss.v3i3.460.
- Hidayat, Tatang, Ahmad Syamsu Rizal, dan Fahrudin Fahrudin. "Peran Pondok Pesantren Sebagai Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2018): 1–10. doi:10.29313/tjpi.v7i2.4117.
- Kristianto, Dwi, dan Theresia Sri Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 19 (2020): 939–46.
- Mahfudzah, Fadhilatun, Abdul Hamid K, dan Samsidar Tanjung. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa Sd." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 5, no. 2 (2019). doi:10.24114/jtkp.v5i2.12593.

- Mariyani, Anna, Muhammad Aunur Rofiq, dan Tio Ikhtiar Tiantoko. "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi Dan Komputer Berbasis Project Based Learning Bagi Mahasiswa." *Jurnal Sinektik* 4, no. 2 (2021): 152–59.
- Muchlis, Effie Efrida, dan Syafdi Maizora. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Trigonometri Melalui Pendekatan Konstruktivisme dengan Berbantuan Macromedia Flash 8 Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 1, no. 1 (2018): 39–44. doi:10.21009/jrpmj.v1i1.4960.
- Natasya, Jayanti, dan Nur Izzati. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP." *Jurnal Gantang* 5, no. 1 (2020): 87–93. doi:10.31629/jg.v5i1.1948.
- Niaga, Pendidikan Tata, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, dan Universitas Negeri Surabaya. "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran Nabilah Hamudiana Saski Tri Sudarwanto Abstrak" 9, no. 1 (2021): 1118–24.
- Nurdyansyah, Nurdyansyah, Istikomah Istikomah, dan Ika Ratna Indra Astutik. "Modifikasi Kurikulum Sekolah Inklusi Berbasis Aplikasi On-Line." *Tadarus* 9, no. 2 (2020): 138–49. doi:10.30651/td.v9i2.7525.
- Nurhasanah, Enung. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 148–53. doi:10.54371/ainj.v2i3.69.
- Nurrohmah, I R. "Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Bantarbolang." ... : *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2020): 1–22.
- Prisila, Eliana, Nur Riska, dan Annis Kandriasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang." *Risenologi: Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, dan Bahasa* 6, no. 2 (2021): 9–16.
- Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku." *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 178. doi:10.23887/ijee.v3i2.18524.
- Ridwan, Yuliana Husniati, Muhammad Zuhdi, Kosim Kosim, dan Hairunnisyah Sahidu. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7, no. 1 (2021): 103. doi:10.31764/orbita.v7i1.3832.
- Risal, Moch, dan Anita Puji Astutik. "The Effectiveness of Islamic Education Learning Based on Learning Cycle on Learning Outcomes in Junior High School." *Academia Open* 4 (2021): 1–10.

doi:10.21070/acopen.4.2021.3098.

Sasongko, Ragil Aliet, dan Ainun Nadlif. "Effectiveness of Learning Through Online Technology in PAI Mapel at Madrasah Tsanawiyah." *Academia Open* 4 (2021): 1–9. doi:10.21070/acopen.4.2021.2724.

Syarnubi, Syarnubi. "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV di SDN 2 Pengarayan." *Tadrib* 5, no. 1 (2019): 87-103.

Sugiyono, Dr. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Vidanti, T, dan J Susilowibowo. "Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas xi." *Jurnal Manajemen* 9, no. 2 (2021): 220–31.

Yulaika, Nina Fitriya, Harti, dan Norida Canda Sakti. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76. doi:10.26740/jpeka.v4n1.p67-76.