

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 SD TEMA MARI MENGENAL RASUL-RASUL ALLAH SWT.

Oleh:
¹ Wardani
² Rahwan
³ Ach. Zukin

Email:

¹ wardaniunib@gmail.com

² ach.rahwan@gmail.com

³ achzukin@ibrahimiy.ac.id

Universitas Ibrahimy,
Situbondo

Abstract

Abstract :

This research aims to 1) produce the learning media development product based macromedia flash on the subject matter of Islamic religion education by theme "let's get to know the prophets of Allah" class 5th SDN 2 Sumberanyar that is worthy of being reviewed from the assessment of media experts and material experts; 2) knowing the response of students' motivation to the development of learning media products based on macromedia flash. The research method used in this research is research and development by several steps including 1) potential and problems; 2) data collection; 3) product design; 4) expert validation; 5) design revision; 6) field trials. The subject of this research are 20 students of class 5th SDN 2 Sumberanyar. The results of this research show that 1) the product of developing macromedia flash-based learning media in the subject of Islamic religious education by the theme "Let's Get to Know Allah's Prophets" for grade 5th Elementary School is categorized as "very decent" with each score obtained from media expert and material expert by 95.2% and 98.2%; 2) The response of students is very excellent to the product of this macromedia-based learning media development with a percentage of 85.9% and learning motivation indicators getting a score of 92.

Keywords: *Learning media development, Macromedia flash, PAI*

PENDAHULUAN

Tantangan pendidikan di era revolusi industri bagi pendidik adalah dengan mengembangkan model pembelajaran modern berbasis multimedia. Di era revolusi industri 4.0 ini, paradigma pendidikan dari konvensional harus mulai berubah menjadi pendidikan yang modern, salah satunya adalah pembelajaran yang berbasis multimedia. Sehingga ini menjadi tantangan bagi semua pendidik masa kini, salah satunya adalah guru PAI.¹ Pendekatan model lama sebenarnya lebih menimbulkan hal yang kurang baik dalam proses pembelajaran sehingga

dampaknya menyulitkan peserta didik dalam proses menyerap ilmu pengetahuan. Sejak dulu sistem sekolah mengajarkan kepada anak untuk menghafal tanpa berfikir.² Sehingga penting di era sekarang seorang pendidik untuk merealisasikan pendidikan modern.

Salah satu kesempatan pendidik untuk mewujudkan hal itu adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Pemanfaatan media adalah penggunaan media secara sistematis dari sumber-sumber yang ditujukan bagi peserta didik. Proses penggunaan media adalah merupakan proses pengambilan keputusan

¹ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19-35.

² Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 18.

(decision making) berdasarkan pada spesifikasi desain instruksional.³ Salah satu tuntutan pendidikan dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan berpengaruh terhadap proses pendidikan dan pengajaran, hal ini berakibat menuntut pendidik harus mampu menggunakan media.⁴

Secara bahasa kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti pengantar, tengah, atau perantara. Sementara dalam bahasa Arab, media bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁵ Media adalah perantara untuk menyalurkan pesan oleh pengirim untuk diterima oleh penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dalam dunia pendidikan adalah pendidik dan peserta didik, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat peraga, buku, gambar, papan tulis dan lain sebagainya. Pada dasarnya posisi media sangat penting bagi dua posisi yang berbeda. Dengan menggunakan media pesan yang dikirimkan akan lebih mudah dipahami dan bahkan lebih efektif dan efisien.⁶ Pengertian lain yang hampir senada media pembelajaran memiliki arti suatu pengantar pesan dalam proses belajar mengajar antara pemberi pesan yaitu pendidik kepada penerima pesan yaitu peserta didik.⁷ Media pembelajaran juga diartikan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, pendidik dan materi ajar. Komunikasi tidak dapat berlangsung tanpa adanya peran sarana penyampai pesan atau perantara atau media.⁸

Berdasarkan hasil wawancara tahap awal bersama guru PAI di SDN 2 Sumberanyar, diketahui bahwa guru sangat mengharapkan adanya produk pengembangan media pembelajaran di sekolahnya. Sebab guru yang bersangkutan mempunyai kendala dalam

mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *information and technology*. Media pembelajaran yang disediakan di SDN 2 Sumberanyar, beberapa sudah ada yang mengalami kerusakan, seperti layar proyektor yang sudah berwarna kuning.

Dari paparan data di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media berbasis software *Macromedia flash*. *Macromedia Flash* adalah sebuah software yang harus dikuasai oleh para programmer maupun desainer yang digunakan untuk merancang animasi untuk pembuatan presentasi bisnis maupun proses pembelajaran, halaman web, hingga pembuatan game pembelajaran interaktif serta manfaat lain yang lebih detail dan jelas.⁹ *Macromedia flash* termasuk software yang dapat dipakai untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Software ini cukup populer untuk pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik.

Kelebihan *macromedia flash* adalah menarik minat peserta didik untuk belajar dikarenakan materi lebih indah sehingga ilmu yang disampaikan mudah dipahami. Peserta didik dapat menampilkan animasi berjalan sendiri dengan mengklik tombol play. Jadi, apa yang mereka bayangkan dapat dilihat secara visual.¹⁰ Dalam software ini juga terdapat *actionscript* yaitu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menganimasi objek, mengontrol navigasi, dan menginteraksikan objek dan movie.¹¹ Dari pengertian-pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *macromedia flash* merupakan suatu software desainer untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memiliki fungsi penyaji materi pembelajaran lebih menarik

³ Djuwairiyah and Moh. Nawafil, "Urgensi Pengelolaan Kelas; Suatu Analisis Filosofis Dan Pemahaman Dasar Bagi Kalangan Pendidik Di Pesantren," *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 2 (2021): 27–36.

⁴ Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 4.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 12.

⁶ Kartika Permata Sari, "Evaluasi Bahan Ajar Bahasa Prancis Le Mag Sebagai Bahan Pembelajaran Mandiri Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2018): 214–26, doi:10.21831/jitp.v4i2.17155.

⁷ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2008), 1.

⁸ Defrizal Hamka and Noverta Effendi, "Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA," *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (2019): 19, doi:10.24014/jnsi.v2i1.7111.

⁹ Dhani Yudhiantoro, *Membuat Animasi WEB Dengan Macromedia Flash Profesional 8* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), 1.

¹⁰ M Nasir, "Pengembangan Kurikulum Berbasis Madrasah," *HUNAF: Jurnal Studia Islamika* 6, no. 3 (2009): 273.

¹¹ Heni A. Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia* (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2010), 7.

sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menilai keefektifan produk tersebut.¹² Pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan suatu proses pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai cara dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan, dalam upaya menghasilkan produk tersebut, maka diperlukan suatu jenis metode penelitian yang memiliki sifat untuk menganalisis suatu kebutuhan dan dapat diuji keefektifan serta keaktifan produk yang dihasilkan tersebut.¹³ Adapun langkah-langkah prosedur pengembangan akan disajikan dalam gambar 1.

Jenis penelitian ini mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran berbasis macro media flash untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar terkait tema “Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT”. Mengacu pada tahapan langkah-langkah prosedur pengembangan seperti dalam bagan di atas, maka dalam penelitian ini terdiri dari enam (6) langkah yaitu, 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi ahli; 5) revisi desain; dan 6) uji coba lapangan. Batasan waktu yang diperlukan merupakan salah satu alasan dalam penelitian dan media pembelajaran berbasis macro media flash ini yang dibuat untuk menjadi pegangan guru dan mempunyai respon positif dari siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara dan kuesioner.

1. Wawancara

Wawancara dengan tujuan untuk melakukan survei kebutuhan terkait dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 5 SDN 2 Sumberanyar. Data dianalisis untuk mendapatkan informasi terkait dengan kebutuhan

guru tentang media pembelajaran yang perlu digunakan.

2. Kuesioner

Teknik pengumpulan data berikut ini berupa kuesioner dengan tujuan untuk memvalidasi dan membantu peneliti dalam melakukan revisi atas media pembelajaran berbasis macromedia flash yang telah dibuat. Validasi dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang sudah dibuat oleh peneliti. Kuesioner juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi mereka terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan penjelasan sebagai berikut di bawah.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa jawaban-jawaban komentar yang dikemukakan oleh guru PAI kelas 5 SDN 2 Sumberanyar. Data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi dalam aktivitas pembelajaran di SDN 2 Sumberanyar.

2. Data Kuantitatif

Data berupa skor dari penilaian validasi produk oleh guru kelas 5 Sekolah Dasar dan dosen ahli media, serta respon peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash. Data yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian kuesioner diubah menjadi interval. Skala penilaian terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash yang dikembangkan yaitu sangat layak (5), layak (4), cukup layak (3), kurang layak (2), tidak layak (1). Perolehan skor dari penilaian validator dihitung dengan menggunakan skala Likert. Berikut merupakan detail indikator skala likert yang digunakan dalam instrumen penelitian ini.

- 5 : Sangat Layak/sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
- 4 : Layak/baik/tepat/jelas
- 3 : Cukup layak/cukup baik/cukup tepat/cukup jelas

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2009), 407.

¹³ Mohammad Ali and Muhammad Asrori, *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 105.

- 2 : Kurang layak/kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
1 : Sangat kurang layak/Sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas

Rumus yang digunakan dalam mencari hasil persentase penilaian validitas dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut¹⁴ :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase penilaian
f = Skor yang diperoleh
N = Jumlah Skor Maksimum

Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk dari nilai yang pertamanya berupa data kuantitatif selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media

<i>Persentase (%)</i>	<i>Kriteria</i>
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
< 20	Tidak layak

KERANGKA KONSEPTUAL

Pengertian Pengembangan

Borg and Gall mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pengembangan adalah sebuah usaha guna menilai suatu bahan-bahan pendidikan. Perbuatan yang didalamnya mengandung unsur-unsur berkenaan dengan cara, langkah-langkah, mengembangkan sesuatu, maka hal itu disebut sebagai pengembangan.¹⁵ Secara definisi yang lebih luas, pengembangan bermakna sebagai upaya menghasilkan alat atau langkah-langkah alternatif yang baru, di mana pada saat proses pembuatan tidak mengesampingkan

tindakan-tindakan penilaian dan reparasi produk guna lebih sempurna.¹⁶ Apabila produk atau alat yang dikembangkan telah melewati sekian proses perbaikan dan penyempurnaan, maka barulah sebuah produk dapat dipakai oleh yang membutuhkan. Kegiatan pengembangan dapat berakir jika sebuah produk yang dikembangkan memiliki nilai manfaat bagi yang membutuhkan.

Pengembangan ialah suatu upaya yang disengaja dan sistematis untuk mereparasi sebuah produk sehingga tercipta nilai-nilai kemanfaatan bagi suatu produk tertentu guna meningkatkan kualitas pendidikan, lebih-lebih terhadap mutu buku ajar yang baik. Pengembangan sangat perlu dilakukan untuk memperbaharui kualitas sebuah alat, produk, atau cara-cara tertentu.¹⁷

Sugiyono, mendefinisikan metode *research* dan *development* ialah sebagai upaya yang dilakukan untuk menghasil produk pendidikan dan menguji produk tersebut hingga tercapai nilai maksimal. Penelitian dan pengembangan ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental.¹⁸

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari bahasalatintekne (art) dan logos (ilmu).¹⁹ Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sedangkan Pembelajaran menurut Irpan Gafar dan Muhammad Jamil, adalah upaya untuk membangkitkan prakarsa belajar mengajar dan Pembelajaran juga berarti upaya untuk membelajarkan pelajar. Hal senada juga

¹⁴ Taufiqurrahman, M. Tubi Heryandi, and Junaidi, “Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skill Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2, no. 2 (2018): 203.

¹⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 538.

¹⁶ Hendayat Sutopo dan Westy Soemanto, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), 45.

¹⁷ Punaji Setysari, *Metode Penelitian dan Pengemban* (Jakarta: Kencana, 2013), 222.

¹⁸ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 167.

¹⁹ Nur Istiyani, Rudy Dwi Nyoto, and Hafiz Muhandi, “Aplikasi Learning Management System Pada Jenjang Madrasah Aliyah,” *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 8, no. 1 (2020): 105, doi:10.26418/justin.v8i1.38266.

dinyatakan oleh Ahmad Zayadi, bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang, akan tetapi ia menambahkan bahwa upaya tersebut dilakukan melalui berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Syaiful, yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentuan utama keberhasilan pendidikan sehingga pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa.²⁰ Sedangkan di dalam proses pembelajaran, terkandung dua aktivitas sekaligus, yaitu aktivitas mengajar (guru) dan peserta didik (siswa). Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

Melalui proses pembelajaran, siswa akan berkembang ke arah pembentukan manusia sebagaimana tersirat dalam tujuan pendidikan. Supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif guru harus mampu mewujudkan proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif. Sedangkan Menurut Miyarso media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.²¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Produk Awal

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI yang mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif pada aktivitas pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga berpotensi pada menurunnya semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang

layak dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berangkat dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran yang dikembangkan berbasis pada *macromedia flash*.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membagi tema dan sub tema. Sehingga terpilih tema “Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT” atas dasar pertimbangan materi tersebut masih belum dilalui oleh pendidik dan peserta didik. Selanjutnya peneliti membuat jaring-jaring pada kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Langkah berikutnya peneliti menentukan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar. Langkah berikutnya peneliti merancang RPP berdasarkan indikator dan tujuan pada setiap muatan pembelajaran. Dalam RPP yang dikembangkan peneliti membuat media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Dalam media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini dikembangkan setiap pembelajaran secara komprehensif. Dalam produk pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, quis, profil pendidik, video, gambar, dan background yang membuat produk menjadi lebih menarik.



Gambar: Penilaian Kualitas Media Pembelajaran PAI Berbasis *Macromedia Flash*

Penilaian kualitas media pembelajaran didasarkan pada penilaian ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket penilaian kualitas media pembelajaran yang disusun dengan skala likert (dibagi dalam lima skala) yaitu sangat layak dengan skor 5, layak

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 18.

²¹ Budi Waluyo, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT,” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* 7, no. 2 (2021): 230–50.

dengan skor 4, cukup layak dengan skor 3, kurang layak dengan skor 2, dan tidak layak dengan skor 1. Instrumen validasi ahli media terdiri dari 21 butir pernyataan yang terdiri dari 1) aspek tampilan visual dan kegrafisan, 2) aspek sajian dan kebahasaan. Sedangkan instrumen pada ahli materi terdiri dari 22 butir pernyataan yang terdiri dari 1) aspek kelayakan isi, 2) aspek sajian dan kebahasaan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi ditabulasi dan dianalisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil validasi dari 2 aspek tersebut, maka skor rata-rata dari hasil penilaian ahli media memperoleh skor 4,7 dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil validasi dari 2 aspek produk pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*, maka skor rata-rata dari hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 4,9 termasuk kategori "Sangat Layak". Maka hasil penilaian kualitas media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi termasuk kategori sangat layak dengan prosentase media 95,2% dan materi 98,2%.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

<i>N</i> <i>o</i>	<i>Aspek Ahli Media</i>	<i>Nilai Rata- Rata</i>	<i>Prosentase</i>	<i>Kategori</i>
1	Tampilan visual dan kegrafisan	4,6	91,4%	Sangat Layak
2	Sajian dan Kebahasaan	4,8	97,1%	Sangat Layak
	Jumlah	4,7	95,2%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

<i>N</i> <i>o</i>	<i>Aspek Ahli Materi</i>	<i>Nilai Rata- Rata</i>	<i>Persentase</i>	<i>Kategori</i>
1	Kelayakan Isi	4,8	96,4%	Sangat Layak
2	Sajian dan Kebahasaan	5	100%	Sangat Layak
	Jumlah	4,9	98,2%	Sangat Layak

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* mendapat saran dari validator ahli media dan validator ahli materi. Saran dari validator ahli

media ialah penggunaan gambar-gambar kartun harus lebih banyak lagi agar semakin memacu motivasi belajar siswa dan peserta didik merasa *welcome* dengan adanya produk media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan saran dari validator materi ialah pemilihan sinonim kata dari ilmiah menjadi kata yang lebih ringan. Adapun saran dari kedua validator tersebut dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Saran dan Revisi Validator Ahli Media dan Ahli Materi

<i>N</i> <i>o</i>	<i>Validator</i>	<i>Saran</i>	<i>Perbaikan</i>
	Ahli Media	Penggunaan gambar kartun	Menampilkan gambar kartun pada media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i>
	Ahli Materi	Mengganti kata yang ilmiah menjadi kata yang ringan	Mengganti kata saintifik menjadi ilmu pengetahuan, komprehensif menjadi menyeluruh.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran PAI Berbasis *Software Macromedia Flash*

Pemberian respon terhadap media pembelajaran ini dilakukan oleh 20 siswa SDN 2 Sumberanyar dengan cara mengisi lembar respon terhadap media pembelajaran yang telah disediakan. Penilaian lembar respon untuk siswa terdiri dari 10 butir pernyataan positif yang disusun dengan skala likert (dibagi dalam lima skala) yaitu sangat setuju (SS) dengan skor 5, setuju (S) dengan skor 4, tidak tahu (IT) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, digunakan angket yang disusun berdasarkan indikator struktur kemudahan mengoperasikan, tampilan, dan bahasa.

Selanjutnya siswa dikumpulkan dalam satu ruangan yakni ruang lab komputer. Siswa diberikan kesempatan 15 menit mengoperasikan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*, 20 menit membaca materi yang sudah ada di media pembelajaran tersebut, dan 25 menit mengerjakan quis yang telah terintegrasi pada

media pembelajaran berbasis macromedia flash. Terlihat siswa sangat antusias dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut dan diantara siswa banyak yang berlomba-lomba dalam menyelesaikan soal quis untuk mendapatkan nilai yang memuaskan. Sehingga bisa dikatakan siswa sudah merasa senang dengan adanya produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran pendidikan agama Islam tema “Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT.”

Pada kolom saran lembar respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut, mayoritas siswa menyatakan bahwa tidak ada kekurangan yang perlu diperbaiki dari media tersebut. Hal ini diperkuat dari skor hasil jawaban siswa pada instrumen respon sebagaimana berikut yang telah tersaji di dalam tabel.

No	Aspek	Kriteria	Skor	Skor Total
1	Struktur Navigasi	Tombol memudahkan pengoperasian	89	182
2		Kepraktisan dalam penggunaan	93	
3	Tampilan	Tampilan tombol navigasi menarik	90	418
4		Huruf, ukuran, dan spasi sesuai	91	
5		Background, teks, dan gambar serasi	70	
6		Tampilan materi merangsang motivasi belajar	92	
7		Teks, gambar dan animasi tidak mengganggu penglihatan	75	
8	Bahasa	Menggunakan bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	85	259
9		Tidak menimbulkan penafsiran ganda	82	
10		Penjelasan materi dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	92	
		Jumlah		859

Respon siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis macromedia flash menghasilkan hasil data yang berupa kualitatif. Selanjutnya data kualitatif tersebut diekstrak dan dianalisis berupa nilai yang ditujukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash digunakan oleh siswa. Berdasarkan sajian tabel di atas tentang respon siswa terhadap produk media pembelajaran dapat dilihat bahwa perolehan jumlah skor total ialah 859. Jumlah skor maksimal dalam respon siswa tersebut berada pada angka 1.000, artinya produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran pendidikan agama Islam tema “Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT” memperoleh tanggapan yang sangat baik dari peserta didik. Selain itu produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran pendidikan agama Islam tema “Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT” juga layak untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dengan angka prosentase 85,9% dan indikator motivasi belajar memperoleh skor 92.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah disajikan di atas, maka produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran pendidikan agama Islam tema “Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT” mendapat nilai rata-rata dari ahli media sebesar 4,7 dengan persentase 95,2% dalam kategori sangat layak dan mendapat nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 4,9 dengan persentase 98,2% dalam kategori sangat layak. Sedangkan respon siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran memperoleh jumlah skor total 859 dari nilai ideal 1.000. Artinya produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash memperoleh tanggapan yang sangat baik dari peserta didik dengan angka prosentase 85,9% dan indikator motivasi belajar memperoleh skor 92.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Mohammad, and Muhammad Asrori. *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

- Asnawir, and Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Djuwairiyah, and Moh. Nawafil. “Urgensi Pengelolaan Kelas; Suatu Analisis Filosofis Dan Pemahaman Dasar Bagi Kalangan Pendidik Di Pesantren.” *Edupeedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 2 (2021): 27–36.
- Hamka, Defrizal, and Noverta Effendi. “Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA.” *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (2019): 19. doi:10.24014/jnsi.v2i1.7111.
- Istiyah, Nur, Rudy Dwi Nyoto, and Hafiz Muhardi. “Aplikasi Learning Management System Pada Jenjang Madrasah Aliyah.” *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 8, no. 1 (2020): 105. doi:10.26418/justin.v8i1.38266.
- M Nasir. “Pengembangan Kurikulum Berbasis Madrasah.” *HUNAFI: Jurnal Studia Islamika* 6, no. 3 (2009): 273.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35.
- Puspitosari, Heni A. *Membuat Presentasi Multimedia*. Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2010.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sari, Kartika Permata. “Evaluasi Bahan Ajar Bahasa Prancis Le Mag Sebagai Bahan Pembelajaran Mandiri Siswa Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2018): 214–26. doi:10.21831/jitp.v4i2.17155.
- Setysari, Punaji. *Metode Penelitian dan Pengemban*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sri Anitah. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sutopo, Hendayat dan Westy Soemanto. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1993.
- Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Taufiqurrahman, M. Tubi Heryandi, and Junaidi. “Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skill Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2, no. 2 (2018): 203.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Waluyo, Budi. “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT.” *Jurnal Annur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* 7, no. 2 (2021): 230–50.
- Yudhiantoro, Dhani. *Membuat Animasi WEB Dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.