

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ADOBE FLASH CS 6*
PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS X MATERI HAJI
MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2021 M/1443 H**

**PENGEMBANGAN BERBASIS ADOBE FLASH CS 6
PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS X MATERI HAJI
MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA
HALAMAN DEPAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

DADUNG MAULANA
NIM. 170 111 2222

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 1443 H/2021**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dadung Maulana

Nim : 1701112222

Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X Materi Haji MA Muslimat NU Palangka Raya”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 03 Agustus 2021


Dadung Maulana
NIM. 170 111 2222

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diujikan Skripsi
An. Dadung Maulana

Palangka Raya, Agustus 2021

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : **DADUNG MAULANA**

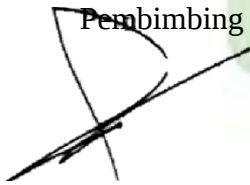
NIM : **170 111 2222**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA
PELAJARAN FIKIH KELAS X MATERI HAJI MA
MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Pembimbing I,


Dr. H. Mazrur, M.Pd
NIP. 19620608 198903 1003

Pembimbing II,


Setria Utama Rizal, M.Pd
NIP. 19840109 201801 1 001

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas
X Materi Haji MA Muslimat NU Palangka Raya

Nama : Dadung Maulana

Nim : 1701112222

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

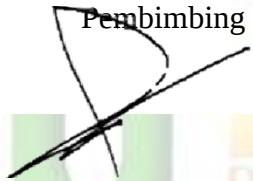
Jenjang : Strata 1 (S 1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Palangka Raya.

Palangka Raya, Agustus 2021

Menyetujui,

Pembimbing I,



Dr. H. Mazrur, M.Pd
NIP. 19620608 198903 1003

Pembimbing II,



Setria Utama Rizal, M.Pd
NIP. 19840109 201801 1 001

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Sri Hidayati, MA
NIP.19720929 199803 2 002

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash
CS 6 Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X materi haji MA
Muslimat NU Palangka Raya
Nama : Dadung Maulana
Nim : 1701112222
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 1 Oktober 2021 M/ 24 Safar 1443 H

TIM PENGUJI

1. Asmawati, M.Pd.I
(Ketua/Penguji)
2. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
(Penguji Utama)
3. Dr. H. Mazrur, M.Pd
(Penguji)
4. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Sekretaris/Penguji)

Mengetahui:

Dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya


Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003199303 2 001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6
PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS X MATERI HAJI
MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**

ABSTRAK

Pembelajaran Fikih 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 di ajarkan 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 CS 6* dirasa sangat cocok dan tepat digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada materi Haji Kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya. Dalam penelitian ini produk dinilai menggunakan penilain 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 (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Penilaian (*Evaluation*).

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. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada materi haji ini berkualitas baik.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6*, Haji

**LEARNING MEDIA DEVELOPMENT BASED ON ADOBE FLASH CS6
ON TENTH GRADE FIQIH SUBJECT HAJJ MATERIAL AT MA
MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**

ABSTRAC

Hajj material in Fiqih learning is a practical material, so that there are some phases in material convey process and students are able to understand equally. This practical learning material, not enough just taught by using conventional method but also needed a proper teaching material to help learning process effectively and efficiently. Therefore, learning with Adobe Flash CS 6 teaching material can be assumed very fit and proper to be used.

The research objective was to develop learning media based on Adobe Flash CS 6 on Hajj material in Tenth grade at MA Muslimat NU Palangka Raya. The product evaluated by used some questionnaire evaluation according to product try out that tested to 2 experts (media expert and validator and also ten students. The result showed that learning media based on Adobe Flash CS 6 was in good quality.

This research design was ADDIE model, this model had five phases, which were Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The result on learning media development based on Adobe Flash CS6 on tenth grade of hajj material has been developed. This thing can be proved with the validation result from media expert on appearance aspect got 4.5 score and for programming aspect got 4.5 and validation from validator for learning aspect got 4.8 score and content aspect got 4.7 score. So this product was valid. From the result, this product fulfilled the both valid criteria according to validator and media expert. So can be concluded that learning media based on Adobe Flash CS 6 on Hajj material was good quality.

Key Words: Development, Learning Media Based on Aobe Flash CS 6, Hajj.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis mengucapkan *alhamdulillahirobbil'alamin* puji syukur senantiasa penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X Materi Haji MA Muslimat NU Palangka Raya.”**

Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan dukungan dari pihak lain yang bersangkutan. Dengan segala kerendahan hati. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag. Rektor IAIN Palangka Raya yang telah mengizinkan saya untuk kuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya. Sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah berkenan dalam memberikan masukan terhadap perbaikan dalam pembuatan judul skripsi.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah mengesahkan judul skripsi saya.
4. Ibu Sri Hidayati, M.A. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui judul dan penetapan pembimbing.

5. Bapak Drs. Azmail Azmy HB, M.Fil, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palangka Raya yang telah membantu adminitrasi.
6. Para pembimbing yakni, Pembimbing I Bapak Dr. H. Mazrur, M.Pd dan Pembimbing II Bapak Setria Utama Rizal, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasihat, arahan, masukan serta koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Mashudi, MS, S.Ag, M.Pd. Kepala Sekolah MA Muslimat NU Palangka Raya atas izin dan bantuan dalam penelitian skripsi ini.
8. Guru-guru dan siswa kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya atas partisipasinya dalam proses penelitian.
9. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap dan berdoa semoga jerih payah dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga menjadi amal jariyah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Palangka Raya, 2021

Penulis,

Dadung Maulana

NIM. 1701112222

MOTTO

فَبَايَ الْآءِ رَبُّكُمَا تُكَذِّبُنِ

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan” (QS, Ar-Rahman : 13)”

(Al-Qur'an dan Terjemahannya Departemen Agama RI, 2006: 337)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dalam menempuh pendidikan di IAIN Palangka Raya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk: Almamater IAIN Palangka Raya. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan sayangi, yang senantiasa menunggu saya selesai menempuh pendidikan ini. ayahku Kambran dan Ibuku Hermayani yang tak pernah putus asa selalu mendoakan anaknya dan dukungan yang selalu mereka berikan untukku. Terimakasih juga untuk keluargaku tersayang yang selalu memberikan semangat serta doanya.

Kedua, Adik-adik saya, Fatur Rahman dan Aluna Rahmah yang selalu menyemangati dan mendo'akan saya.

Ketiga, Seluruh dosen yang telah banyak mengajarkan dan memberikan ilmu, serta motivasi kepada saya selama perkuliahan.

Keempat, kepada kak Donny, S. kom yang telah banyak meluangkan waktu dalam membantu saya tanpa lelah dalam proses pemrograman media.

Kelima, sahabat-sahabat yang bersedia berjuang bersama, saling membantu, dan saling memotivasi.

Terimakasih kepada keluarga Pendidikan Agama Islam angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat sampai detik akhir pendaftaran. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian semua. Aamiin ya Rabbal Alamin.

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Sistematika Penulisan Skripsi.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kerangka Teoritis	13
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32

A. Desain Penelitian	32
B. Prosedur penelitian	33
C. Sumber dan Subjek Penelitian	35
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
E. Uji Coba Produk	37
F. Teknik Analisis Data	37
G. Jadwal Penelitian	40
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pengembangan.....	42
B. PEMBAHASAN	73
1. Analisis.....	74
2. Desain (<i>Design</i>).....	76
3. Pengembangan Media Adobe Flash CS 6 (Development) ..	80
4. Implementasi Media Adobe Flash CS 6 (Implementasi) ..	82
BAB V KESIMPULAN.....	83
A. KESIMPULAN.....	83
B. SARAN.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN SURAT-MENYURAT	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bobot dari tiap-tiap kategori	38
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 4.1 <i>Storyboard scene</i> 1.....	49
Tabel 4.2 <i>Storyboard scene</i> 2.....	49
Tabel 4.3 <i>Storyboard scene</i> 3.....	49
Tabel 4.4 <i>Storyboard scene</i> 4.....	50
Tabel 4.5 <i>Storyboard scene</i> 5.....	51
Tabel 4.6 <i>Storyboard scene</i> 6.....	51
Tabel 4.7 <i>Storyboard scene</i> 7.....	51
Tabel 4.8 <i>Storyboard scene</i> 8.....	51
Tabel 4.9 <i>Storyboard scene</i> 9.....	52
Tabel 4.10 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.11 Hasil Validasi produk oleh ahli media dari segi aspek tampilan	60
Tabel 4.12 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.13 Hasil Validasi produk oleh ahli media dari aspek pemrograman	62
Tabel 4.14 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Media	63
Tabel 4.15 Hasil Validasi produk oleh ahli media dari segi aspek tampilan	63
Tabel 4.16 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.17 Hasil Validasi produk oleh ahli media dari aspek pemrograman.....	64
Tabel 4.18 kriteria skor validasi ahli materi aspek pembelajaran	66
Tabel 4.19 Hasil Validasi produk oleh ahli materi dari aspek pembelajaran	66
Tabel 4.20 kriteria skor validasi ahli materi dari aspek isi	67
Tabel 4.21 Hasil Validasi produk oleh ahli materi dari aspek isi	67
Tabel 4.22 kriteria skor uji coba perorangan dari aspek tampilan	68
Tabel 4.23 hasil uji coba perorangan dari aspek tampilan	69
Tabel 4.24 kriteria soal uji coba perorangan dari aspek materi	69
Tabel 4.25 hasil uji coba perorangan dari aspek materi.....	70
Tabel 4.26 kriteria skor uji coba Keterbacaan dari aspek tampilan	71

Tabel 4.27 data hasil uji coba keterbacaan dari aspek tampilan	72
Tabel 4.28 kriteria skor uji coba keterbacaan dari aspek materi.....	73
Tabel 4.29 hasil uji coba keterbacaan dari aspek materi.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemilihan Actionsript	19
Gambar 2.2 Bagian <i>Propertis</i>	20
Gambar 2.3 Bagian <i>Time Line</i>	20
Gambar 2.4 kerangka berpikir.....	31
Gambar 3.1 Bagan model pengembangan ADDIE	33
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> menu utama.....	46
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> KI, KD dan Indikator.....	47
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Materi.....	47
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Materi Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji.....	48
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Video Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji.....	48
Gambar 4.6. <i>Flowchart</i> Evaluasi Soal	48
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> Profil.....	48
Gambar 4.8 Halaman Pembuka.....	52
Gambar 4.9 Halaman Menu Utama	53
Gambar 4.10 Halaman Profil	53
Gambar 4.11 Kompetensi Inti	54
Gambar 4.12 Kompetensi Inti.....	54
Gambar 4.13 Indikator	55
Gambar 4.14 Halaman Evaluasi.....	56
Gambar 4.15 Nilai pilihan ganda	56
Gambar 4.16 Sebelum diperbaiki.....	57
Gambar 4.17 Sesudah diperbaiki	59
Gambar 4.18 Sebelum diperbaiki	59
Gambar 4.19 Sesudah diperbaiki	59

BAB I PENDAHULUAN

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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, harusnya dilakukan dengan meningkatkan peranan pendidikan yang titik sentralnya kegiatan pembelajaran.

Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran harusnya tidak hanya berkutat pada pembelajaran konvensional semata. Pembelajaran harus dikembangkan agar memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini rupanya sejalan dengan pendapat Rusman dalam bukunya“ Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi” yaitu: Upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan

Sistem pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*Childern Center*) dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipungkiri lagi. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan pun seolah ikut berevolusi kearah modern. Dengan adanya kemajuan teknologi, diharapkan mampu untuk dijadikan sebagai alternatif dalam memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Adapun pembelajaran yang sepiantas kebanyakan orang beranggapan gampang, namun ternyata sulit untuk dipahami dan di aktualisasikan 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 di hafalkan (Basar, 2015:1-2).

Hasil analisis kebutuhan dalam penelitian yaitu berdasarkan hasil pengamatan peneliti adalah peserta didik kelas X dalam satu kelas dimana proses pembelajaran yang memperhatikan dan mencatat hanya beberapa peserta didik, sedangkan yang lain lebih senang mendengarkan guru menjelaskan daripada menulis. Selain itu, peserta didik juga ada yang tidak menulis kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran hingga guru memberi tugas.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian masih belum memahami konsep materi haji. Hal ini dikarenakan pemahaman materi yang diberikan guru kepada peserta didik hanya sebatas penyampaian materi dengan media yang masih sederhana, sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran dengan baik. Kesimpulan dari permasalahan tersebut dalam analisis kebutuhan ini ialah diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep materi haji dalam kegiatan pembelajaran.

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.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pencapaian hasil pembelajaran secara optimal. Pengajar, akan melakukan “bentuk-bentuk stimulus yang dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi antar manusia, yaitu : realitas, gambar bergerak

dan gambar diam, tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu siswa dalam pembelajaran (Sanaky, 2013:206).

Komputer juga memungkinkan adanya individualisasi dalam belajar PAI, sehingga materi ajar dan latihan dapat disusun sesuai dengan model perkembangan pengguna. Dalam PAI ada dua gejala yang dapat divisualisasikan, yaitu (1) yang berkaitan dengan gerakan praktek shalat, wudhu, dan haji : (2) yang tidak berkaitan dengan gerakan seperti zakat, puasa dan lain sebagainya.

Visualisasi yang berkaitan dengan gerakan disebut dengan animasi, sedangkan yang tidak bergerak disebut dengan visualisasi, mengingat Pendidikan Agama Islam terdapat konsep yang bersifat praktek, maka animasi terhadap konsep yang praktek akan membantu memudahkan penyerapan Pendidikan Agama Islam oleh pengguna. Romiszowski, menyatakan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran meningkat, tidak hanya sebagai alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran, tetapi juga sebagai sebuah media presentasi.

Proyektor dapat memproyeksikan gambar yang ada di komputer sehingga siswa dapat menyimak materi pembelajaran tanpa harus menggunakan perangkat komputer satu persatu. Biasanya proyektor digunakan ketika seseorang mempresentasikan sesuatu untuk bisa dilihat oleh sekelompok orang lainnya. Proyektor juga bisa digunakan seorang guru untuk mempresentasikan materi ajar kepada siswanya dan biasanya dikelompokkan sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran Fikih 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 di ajarkan 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 CS 6* 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).

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan september 2020 terhadap guru SY mata pelajaran Fikih MA Muslimat NU Palangka Raya, didapatkan hasil bahwa selama mengajar menggunakan textbook yang dijadikan sebagai sarana menyampaikan pembelajaran Fikih. Sifat dari materi haji bersifat praktek dan sulit dipahami hanya dengan menggunakan textbook, karena materi haji ada praktek dan tata caranya. Namun beliau juga

menyampaikan bahwa sangat mendukung dan mengapresiasi jika memang nantinya ada bahan ajar yang lebih memudahkan beliau dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dengan berbagai menu dan opsi.

Hasil analisis kebutuhan siswa kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya didapatkan pada pembelajaran siswa paham dalam pelajaran Fikih sebanyak persentase 64,3% maka masih banyak yang belum paham dalam pelajaran Fikih. Siswa menyukai dan mudah dalam memahami pelajaran menggunakan video sebanyak persentase 85,7% maka dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak menyukai menggunakan video. Pemahaman siswa akan materi sistem Haji sebanyak 57,1% maka masih rendah pemahaman siswa dalam suatu konsep dalam materi Haji.

Pembelajaran khususnya pelajaran Fikih siswa dikelas tidak hanya terpaku dengan buku paket dalam proses belajar sebanyak persentase 92,9% karena selain menggunakan buku paket dalam pembelajaran juga menggunakan media *power point*, video dan *E-learning*, ketersediaan laboratorium dan perpustakaan untuk memahami konsep Haji dalam membantu proses belajar sebanyak persentase 57,1% maka masih belum optimal dalam penggunaan lab agama pada saat materi Haji dikarenakan keterbatasan media praktek saat pembelajaran. Siswa lebih senang dalam proses belajar jika ditambahkan animasi-animasi dalam pembelajaran sebanyak persentase 92,9% didapatkan bahwa siswa lebih senang jika proses belajar khususnya pada materi Haji ditambahkan animasi-animasi yang dapat membantu dalam pemahaman siswa. Hasil analisis kebutuhan di atas

menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* dalam penelitian ini.

Dari fenomena ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan perangkat *Adobe Flash*, yang mana bahan ajar ini tidak hanya berbentuk bacaan saja, namun juga mampu memvisualisasikan dan mengaktualisasikan materi menjadi lebih hidup dan mudah digunakan dan dipahami. Sehingga peneliti perlu untuk membuat suatu penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X MATERI HAJI MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan metode konvensional dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6*.
2. Belum pernah dilakukannya media ajar *Adobe Flash CS 6* materi Haji.
3. Media pembelajaran hanya menggunakan media *Power point* dan Video.
4. Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya membatasi pada pengembangan berbasis *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas X Di MA Muslimat NU Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash professional CS 6* pada materi haji mata pelajaran Fikih kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash professional CS 6* pada materi haji mata pelajaran Fikih kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash professional CS 6* materi haji mata pelajaran Fikih kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash professional CS 6* pada materi haji mata pelajaran Fikih kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Untuk membuktikan hasil pengembangan *Adobe Flash Profesional CS 6* sesuai teori atau tidak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Merupakan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran terhadap minat peserta didik pada pembelajaran Fikih.
- 2) Memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

- 1) Memberikan masukan kepada peserta didik agar lebih berminat dalam proses pembelajaran sehingga dapat aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi acuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS 6* pada materi Haji.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan merupakan multimedia berbasis *Adobe Flash*. Produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS 6* pada materi Haji untuk peserta didik MA.
2. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan, pendahuluan materi, materi, animasi yang berkaitan dengan haji, latihan soal, evaluasi.
3. Produk yang dikembangkan ini dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* adalah:

- a. Sebagian besar sekolah sudah memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer.
- b. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan komputer.

2. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS 6* adalah:

- a. Keterbatasan kemampuan pengembangan dalam menguasai materi dengan materi Haji.

- b. Materi yang dapat disampaikan dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS 6* hanya terbatas pada poin-poin penting yang perlu disampaikan.

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi bagian, yaitu :

1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berupa latar belakang masalah yang diangkat penulis sebagai landasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Setelah didefinisikan lalu identifikasi masalah, batasan masalah serta dirumuskan secara sistematis mengenai masalah yang akan dikaji agar penelitian lebih terarah. Selain itu pada bab pertama ini terdapat tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Kajian pustaka

Kajian pustaka berupa penelitian yang relevan sebagai perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, ada kajian teoritik yang berisikan tentang teori-teori dan pendapat para ahli yang dijadikan sebagai landasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian, prosedur pengembangan, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk dan analisis data.

4. BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan

Hasil penelitian terdiri dari tahapan pengembangan media pembelajaran yaitu : analisis, desain, pengembangan dan Implementasi.

5. BAB V Kesimpulan

Kesimpulan dan Saran.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evaluasi) dan perubahan secara bertahap. Pengembangan memiliki arti yang agak khusus dalam bidang teknologi pembelajaran.

Menurut Putra (2011:70) “Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan dan pemahaman yang diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan, peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu”.

b. Prinsip-Prinsip Pengembangan

Amri dan Ahmadi (2010:160) menyebutkan bahwa prinsip pengembangan dalam pembelajaran harus secara berurutan seperti dibawah ini:

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak
- 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman

- 3) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik
- 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
- 5) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.

2. Media

a. Pengertian Media

Media pembelajaran merupakan bagian yang integral atau yang amat penting (Jannah, 2009:17). Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran (Rizal, 2016:10).

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Azhar, 2011:3).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rizal (2016:12) bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, 2) Penggunaan media merupakan bagian

intergal dalam system pembelajaran, 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas, 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu Pendidikan.

Menurut Sanjaya (2012:73) Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut: 1) fungsi komunikatif, 2) fungsi motivatif, 3) kebermanaknaan, 4) fungsi penyamaan persepsi, 5) fungsi individualis.

c. **Macam-Macam Media Pembelajaran**

Menurut Rustaman (2015:36) mengelompokan macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar sebagai berikut:

- 1) Bahan publikasi : koran, majalah, buku
- 2) Bahan bergambar : gambar, bagan (*chart*), peta, poster, foto, lukisan, grafik, diagram
- 3) Bahan pameran : bulletin board, papan flannel, papan magnet, papan demonstrasi
- 4) Bahan proyeksi : kamera, *tape recorder*, termofek (untuk membuat transparasi)
- 5) Bahan siaran : program radio, program televisi

- 6) Bahan pandang dengar (audio visual) : TV, film suara, slide bersuara, video *cassette*
- 7) Bahan model/benda tiruan : model irisan penampang batang, model torso tubuh manusia

3. *Adobe Flash CS 6*

a. **Pengertian *Adobe Flash CS 6***

Adobe Flash adalah software yang dirilis oleh perusahaan Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash* menurut Pranowo (2011:1) merupakan salah satu software yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program program lain, *Flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan sebagainya. *Adobe Flash CS6* menawarkan beberapa pembaruan yang lengkap dengan penawaran penggunaan lebih menyenangkan. Fasilitas seperti 3D Effects atau transformations dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik. *Adobe Flash CS6* merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya (CS5). *Adobe Flash* menyediakan sebuah bahasa scripting untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi dari yang sederhana hingga yang rumit. Bahasa scripting dalam *Flash* disebut *Actionscript*. Dengan *Actionscript* dapat mempermudah pembangunan suatu

aplikasi atau sebuah animasi yang memakan banyak *frame* dan mengontrolnya. Actionscript juga dapat digunakan dalam pembuatan game di *Flash*. (Sutopo, 2003:11).

Adobe Flash CS6 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension*, *SWF* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *adobe flash player*. *Adobe Flash CS6* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash CS6* (Tri Ulandari, 2014).

Menurut John Wiley & Sons, Inc.(2012) *Adobe Flash CS6 is used to create and deliver interactive content. Adobe Flash Professional CS6 is the authoring environment for creating rich, interactive content and advertisements for digital, web delivery.* Artinya *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk membuat konten interaktif, iklan digital dan pendukung web.

b. Kelebihan dan Kekurangan Adobe Flash CS 6

Adapun keunggulan dari program software Adobe Flash menurut Jibril, A (2011: 3-4) adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat lebih dinamis dengan memaksimalkan *action scrip 6.0*

- 2) Dapat membuat objek tiga dimensi seperti logo 3 dimensi.
- 3) Beberapa tool grafis yang terdapat pada *software* grafis *Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software adobe flash*.
- 4) Tampilan interface yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna.
- 5) Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 6) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum dipenggunaan software lain, seperti *swf*, *html*, *gif*, *jpg*, *png*, *exe*, *mov* dan lain sebagainya.

c. **Perkembangan Adobe Flash**

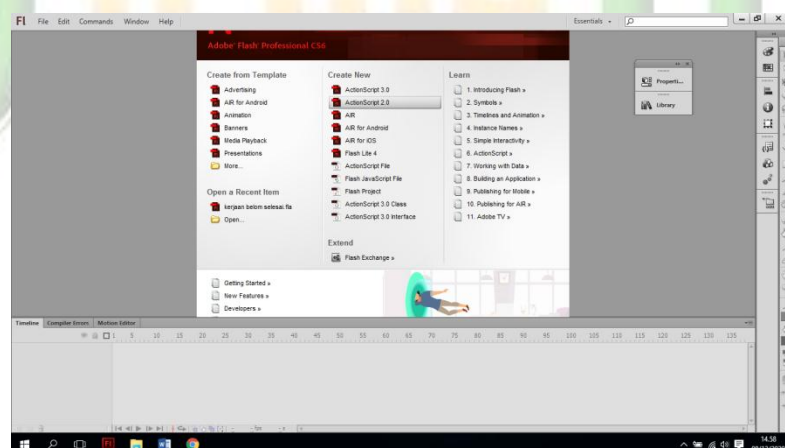
Perkembangan *macromedia* yang sekarang berubah nama menjadi *adobe flash* antara lain sebagai berikut :

- 1) FutureSplash Animator (10 April 1996).
- 2) Flash 1 (Desember 1996).
- 3) Flash 2 (Juni 1997).
- 4) Flash 3 (31 Mei 1998).
- 5) Flash 4 (15 Juni 1999).
- 6) Flash 5 (24 Agustus 2000) – ActionScript 1.0.
- 7) Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002).
- 8) Flash MX 2004 (versi7) (9 September 2003) – ActionScript 2.0.

- 9) Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003).
- 10) Flash Basic 8 (13 September 2005).
- 11) Flash professional 8 (13 September 2005).
- 12) Flash CS3 Professional (sebagai versi 9, 16 April 2007) –
ActionScript 3.0.
- 13) Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober
2008).
- 14) *Adobe Flash CS 5 Professional* (as version 11, to be
released in spring of 2010, codenamed “Viper) (Suntoyo,
2010).
- 15) *Adobe Flash Professional CS 6*.

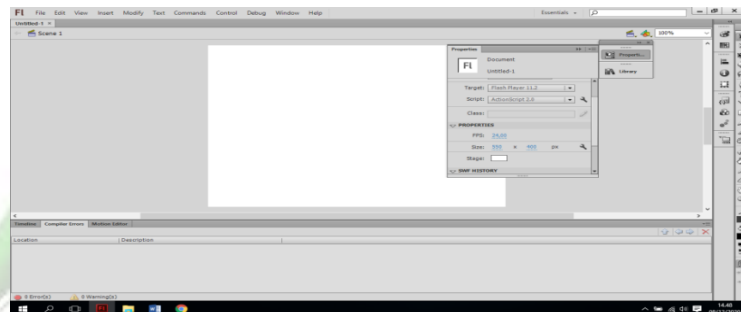
d. Langkah-langkah membuka *Adobe Flash CS 6*

- 1) Buka Aplikasi Adobe Flash (menggunakan Flash CS 6).
Pilih Actionscript 2.0



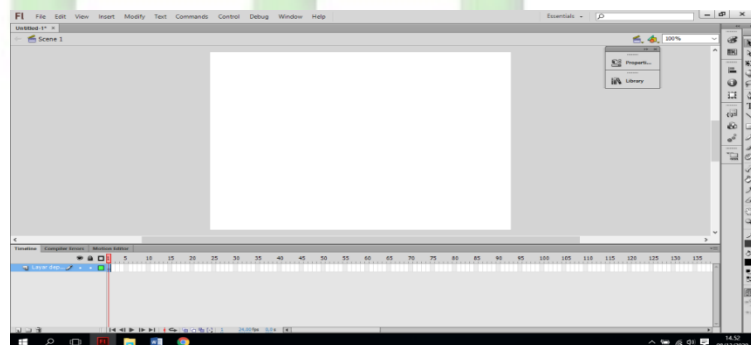
2.1 Pemilihan Actionscript

- 2) Pada bagian Properties, ubah ukuran area kerja(kotak warna putih yang biasanya terletak di tengah) di "Size" menjadi 550 x 400 (satuan yang digunakan pixels).



Gambar 2.2 Bagian *Propertis*

- 3) Bagian Pada bagian "Timeline", ubah nama layer dengan cara double klik kemudian isikan nama "Layar depan" sebagai background pada Media Interaktif nantinya. Lalu, untuk memasukkan gambar ada 2 cara, yaitu dengan Import to Stage (Ctrl+R) atau Import toLibrary. Pada Kasus kali ini.



Gambar 2.3 Bagian *Timeline*

4. Haji

a. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

1. Kompetensi Inti

KI.3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

2. Kompetensi Dasar

3.5 Menelaah ketentuan Islam tentang haji

4.5 Menunjukkan contoh penerapan macam-macam manasik haji

b. Pengertian Haji

Pengertian Haji menurut bahasa adalah ‘senghaja’, sedangkan menurut istilah *syara’* berarti menyenghaja [pergi ke]

Ka'bah untuk melakukan amalan-amalan [yang dijelaskan] nanti (Asy'ari 2013:1).

إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وُضِعَ لِلنَّاسِ لَلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكًا وَهُدًى لِّلْعَالَمِينَ

Artinya: “*Sesungguhnya rumah yang mula-mula dibangun untuk (tempat beribadah) manusia, ialah Baitullah di Bakkah (Mekah) yang diberkahi dan menjadi petunjuk bagi semua manusia.*” (QS. Ali Imran: 96)

c. Hukum-Hukum Haji

Melaksanakan Ibadah Haji termasuk rukun islam yang kelima. Ibadah haji hukumnya wajib bagi setiap muslim yang sudah baligh dan mampu melaksanakannya. Oleh karena itu, seseorang yang belum walaupun mampu, belum wajib haji (Wahyudin 2008:81).

d. Syarat Wajib dan Syarat Sah Haji

Setiap umat islam wajibkan ibadah haji jika telah memenuhi beberapa syarat wajib haji. Adapun yang termasuk syarat wajib haji.

1) Beragama Islam

Ibadah Haji hanya diwajibkan hanya kepada umat islam. Adapun bagi selain orang islam tidak wajib atau tidak sah pergi haji.

2) Balig

Ukuran balig laki-laki ditandai dengan keluar air mani karena mimpi, sedangkan bagi perempuan ditandai dengan menstruasi. Anak-anak tidak wajib pergi haji.

3) Berakal

Kewajiban haji hanya berlaku bagi yang berakal yang dapat mengerti ketentuan haji. Adapun orang gila tidak memiliki kewajiban haji hanya berlaku bagi yang berakal dapat mengerti ketentuan haji.

4) Merdeka

Kewajiban Haji hanya berlaku bagi orang merdeka atau bukan hamba sahaya. Hamba sahaya tidak wajib melaksanakan Haji (Wahyudin 2008:81).

e. Rukun Haji

Rukun Haji adalah perbuatan yang harus dilakukan ketika mengerjakan ibadah haji. Rukun haji terbagi menjadi enam yaitu :

- 1) Ihram, yaitu berniat memulai mengerjakan haji, dimulai dari miqat. Miqat adalah batas tempat dan waktu seorang jamaah harus memakai pakaian ihram dan berniat haji.
- 2) Wukuf di Arafah mulai waktu zuhur sehingga matahari terbenam pada tanggal 9 Dzulhijah. Wukuf di Arafah dilakukan jamaah haji setelah tergelincirnya matahari tanggal 9 Dzulhijah sampai terbit fajar tanggal 10 Dzulhijah. Di Arafah, jamaah Di Arafah, jamaah disunnahkan untuk membaca istigfar, talbiyah,

shalawat, zikir, doa untuk dirinya atau orang lain, dan membaca Al-Quran.

3) Tawaf (mengelilingi Ka'bah) dimulai dari sudut Hajar Aswad dan posisi Ka'bah terletak di sebelah kirinya. Tawaf ada 4 macam yaitu :

- Tawaf Qudum, ketika datang di kota madinah.
- Tawaf Ifadah, Tawaf rukun.
- Tawaf Sunah, dikerjakan sewaktu-waktu apabila ada kesempatan.
- Tawaf Wadak, dikerjakan ketika hendak meninggalkan kota Mekkah.

4) Sa'i, yaitu lari-lari kecil di antara dua Bukit Safa dan Marwah sebanyak tujuh kali dimulai dari Bukit Safa dan diakhiri di Bukit Marwah.

5) Tahalul, yaitu mencukur rambut atau menggunting rambut minimal tiga helai.

6) Tertib, yaitu mendahulukan yang seharusnya didahulukan dari rukun-rukun haji tersebut (Faridl 2007:52).

f. Wajib Haji

Wajib haji adalah bagian dari ibadah haji yang harus dikerjakan untuk keabsahan haji, tetapi boleh diganti dengan dam ketika ditinggalkan. Wajib haji yaitu : Ihram dari Miqat, Mabit (menginap/bermalam) di Muzdalifah, Mabit di Mina, Melempar

Jumrah, Tawaf Wada'dan meninggalkan segala larangan haji (Sarwat 2019:185).

g. Sunah Dalam Melaksanakan Ibadah Haji

Mengerjakan haji dengan cara ifrad, membaca kalimat talbiyah sejak ihram sampai dengan melempar jumrah Aqabah pada tanggal 10 Dzulhijah, berdoa setelah membaca kalimat talbiyah, tawaf Qudum yaitu tawaf yang dilakukan pada saat pertama kali datang di kota Mekkah, melaksanakan salat dua rakaat setelah selesai tawaf qudum, membaca doa setelah tawaf, masuk ke Ka'bah (Sarwat 2019:126-129).

h. Larangan Ibadah Haji

- 1) Larangan bagi jamaah laki-laki antara lain adalah : Memakai pakaian yang berjahit dan memakai tutup kepala (seperti sorban, topi, atau peci.)
- 2) Larangan bagi jamaah perempuan antara lain adalah : Menutup muka dan Menutup telapak tangan.
- 3) Larangan bagi jamaah perempuan dan laki-laki antara lain adalah : Memakai harum-haruman, Mencabut, mencukur rambut atau bulu badan, Memotong kuku, Menikah, Berburu atau membunuh binatang, dan melakukan hubungan suami istri (Sarwat 2019:118-121).

i. Tata urutan Pelaksanaan Ibadah Haji

- 1) Ihram

Pada tanggal 8 Dzulhijjah (haji tarwiyah) jamaah haji melakukan ihram untuk haji antara lain :

- Mandi dan berwudhu
- Memakai wangi-wangian (pada tubuh, bukan pada pakain) untuk laki-laki saja. Wanita dilarang memakai wangi-wangian.
- Memakai pakai ihram

2) Wukuf

Wukuf di Arafah dilakukan jamaah haji setelah tergelincirnya matahari tanggal 9 Dzulhijah sampai terbit fajar tanggal 10 Dzulhijjah. Di Arafah, jamaah Di Arafah, jamaah disunnahkan untuk membaca istigfar, talbiyah, shalawat, zikir, doa untuk dirinya atau orang lain, dan membaca Al-Quran.

3) Melaksanakan Tawaf Ifadah dan Sa'i

Berangkat menuju Mekah dan melakukan tawaf ifadah seperti yang dilakukan waktu tawaf qudum, (tanpa lari-lari kecil ditiga putaran pertama) kemudian melakukan sa'i. Setelah itu, diperbolehkan semua yang tadinya menjadi larangan dalam ihram. Inilah yang dinamakan tahalul tsani.

إِنَّ الصَّعَا وَالْمَرْوَةَ مِنْ شَعَائِرِ اللَّهِ ۚ فَمَنْ حَجَّ الْبَيْتَ أَوْ اعْتَمَرَ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِ أَنْ يَطَّوَّفَ بِهِمَا ۚ وَمَنْ تَطَوَّعَ خَيْرًا ۖ فَإِنَّ اللَّهَ شَاكِرٌ عَلِيمٌ

Artinya: *"Sesungguhnya Shafaa dan Marwa adalah sebahagian dari syi'ar Allah. Maka barangsiapa yang beribadah haji ke Baitullah atau ber'umrah, maka tidak ada dosa baginya mengerjakan sa'i antara keduanya. Dan barangsiapa yang mengerjakan suatu kebajikan dengan kerelaan hati, maka sesungguhnya Allah Maha Mensyukuri kebaikan lagi Maha Mengetahui.* (Q.S. Al-Baqarah : 158)

4) Berada di Muzdalifah

Menginap (Mabit) di Muzdalifah untuk orang sehat wajib hukumnya. Dimulai setelah waktu magrib sampai bulan 10 Dzulhijjah bertepatan dengan terbitnya fajar. Boleh meninggalkannya ketika mabit selesai lewat tengah malam.

5) Melontar Jumroh Aqabah

Melemparnya sebanyak 7 batu. Tidak boleh sekaligus, harus satu-satu, waktunya pada tanggal 10 Dzulhijjah.

6) Mencukur Rambut

Tata cara haji setelah melempar jumroh ialah disarankan untuk mencukur rambutnya. Minimal 3 helai rambut. Boleh juga jika mau digundul.

7) Melempar Jumrah Ula, Wusta, dan Aqabah

Dilaksanakan pada hari tasyrik, yaitu pada tanggal 11, 12, dan 13 Dzulhijjah. Tempat melempar jumrah ada 3. Jumrah Ula berada di dekat arah Haratullisan, Jumrah Wusta antara Jumrah Ula dan Aqabah. Terakhir, Jumrah Aqabah

bertempat antara perbatasan Mina dan Makkah. Pelemparan batu tersebut harus berurutan, jika tidak mengulang dari awal.

8) Bermalam di Mina

Meningap di Mina pada malam 11, 12, dan 13 Dzulhijjah. Nafarnya (meninggalkan Mina) setelah melempar 3 Jumroh. Nafar terbagi menjadi dua Awwal dan Tsani (Pertama dan kedua). Nafar awal berarti hanya menginap selama dua malam saja. Sedangkan Nafar tsani bermalam tiga malam. Nabi Muhammad dulu melakukan yang menginap selama tiga malam.

9) Tawaf Wada'

Perjalanan ibadah atau tata cara haji terakhir adalah yaitu tawaf wada, dijuluki dengan perpisahan. Para jamaah melaksanakan ketika akan meninggalkan kota Makkah. Setelah itu, orang-orang tidak diperkenankan kembali ke hotel untuk menginap. Terkecuali menunggu bus, mengambil barang-barang, dan pergi ke toilet. Jika mau ziarah ke Madinah boleh melakukan ibadah ini, asal tidak kembali ke kota Makkah (Burhanuddin 2003:350).

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian Farida Nur Hikmah, tahun 2013 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 sebagai sumber belajar

bagi siswa MTs kelas VIII semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan Umrah) adalah berdasarkan penelitian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran Fiqih berbasis Macromedia flash yang telah dikembangkan, mendapatkan skor 99,6 dari skor ideal 120, maka termasuk dalam kategori baik (B) dengan presentase keidealan 83% penilaian oleh siswa terhadap media pembelajaran mendapat skor 102,5 dari skor maksimal ideal 120, maka termasuk dalam kategori (SB) sangat baik dengan presentase keidealan 85,5% sehingga media pembelajaran berbasis macromedia flash yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa MTs Kelas VIII semester 2 (Hikmah, 2013).

2. Hasil penelitian Adhi Putranto (2003), dengan judul pengembangan game edukasi klasifikasi hewan menggunakan adobe flash professional CS 5 sebagai media pembelajaran biologi kelas VII di SMP N 15 Yogyakarta berdasarkan hasil uji coba produk dilakukan setelah produk direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Data penelitian pada uji produk ini menggunakan angket. Angket diberikan kepada 68 siswa kelas VII di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Hasil penilaian pada uji coba produk yang dibagi menjadi empat aspek yaitu aspek desain tampilan, pengoprasian program, navigasi, dan kemanfaatan. Secara keseluruhan hasil penilaian siswa memperoleh presentase sebesar 92,94%.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang merupakan persamaan dari media pembelajaran *Adobe Flash CS* yaitu pada uji coba produk yang dibagi menjadi beberapa aspek yaitu aspek desain tampilan, pengoprasian

program, dan kemanfaatan media pembelajaran untuk keberlangsungan proses belajar peserta didik. Untuk perbedaan dari penelitian media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS* sebelumnya ialah adanya proses praktek pada peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* materi Haji.

C. Kerangka berpikir

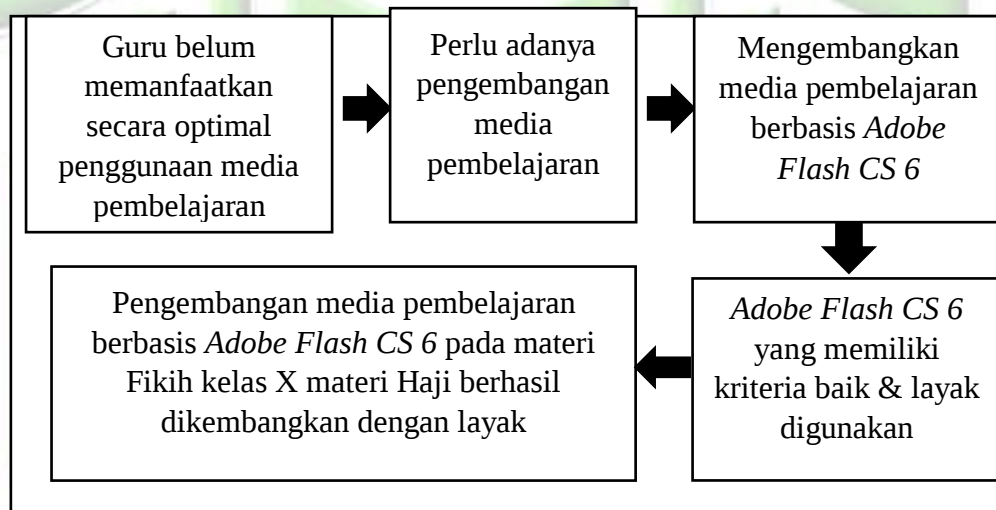
Mata pelajaran Fikih khususnya materi Haji adalah materi yang bersifat kompleks dan bersifat praktek dimana terdapat tahapan demi tahapan dalam proses pembelajaran. Materi yang bersifat praktek dan kompleks ini tidak cukup jika dikaji hanya dengan menggunakan bahan ajar yang mampu memvisualisasikan materi yang berbentuk kompleks kedalam bentuk nyata.

Media pembelajaran yang digunakan guru di MA Muslimat NU Palangka Raya, masih menggunakan bahan ajar yang di rasa masih kurang inovatif, yaitu masih menggunakan bahan ajar berbentuk buku pegangan siswa dan jika terdapat materi yang bersifat kompleks dan linear, guru hanya mengunduh video tutorial yang ada di youtube kemudian mempresentasikannya kepada siswa berdasarkan isi materi pembelajaran. Selain itu, menurut guru Fikih di MA Muslimat NU mengatakan bahwa beliau belum pernah menggunakan bahan ajar multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* sebelumnya.

Media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* kiranya mampu menjadi salah satu alternative dalam

pembelajaran khususnya pada materi haji. Selain itu sarana dan prasarana yang ada di MA Muslimat NU Palangka Raya sudah sangat lengkap seperti lab komputer dan LCD proyektor, sehingga dirasa sangat cukup untuk menerapkan bahan ajar berbasis multimedia.

Adapun bagan dari kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah :



Gambar 2.4 kerangka berpikir

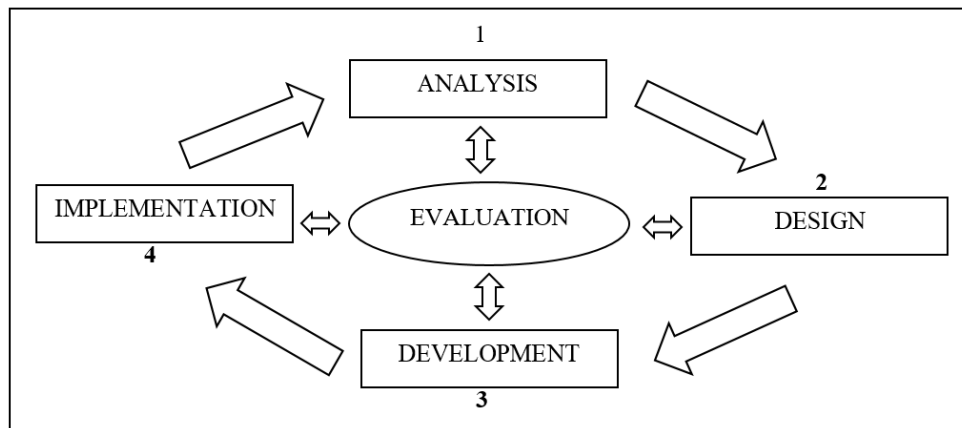
BAB III METODE PENELITIAN

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

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 di pertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berupa *Adobe Flash Profesional CS6* sebagai alat pembelajaran siswa kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya.

Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE, model ini menggunakan lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Penilaian (*Evaluation*). Model pengembangan tersebut dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Bagan model pengembangan ADDIE

B. Prosedur penelitian

Menurut peneliti dalam penelitian Mulyatiningsih (2011), bahwa prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap analisis (*analysis*)

Ada beberapa hal yang akan dilakukan peneliti pada tahap analisis diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik di MA Muslimat Nu 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.

b. Analisis Materi

Penyusunan materi sesuai dengan kurikulum yang ada disekolah dan dikembangkan sesuai dengan referensi yang berkaitan dengan materi.

c. Analisis Kebutuhan

Sebelum menghasilkan produk, langkah yang dilakukan ialah menganalisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi wawancara kepada guru Fikih, untuk mengetahui masalah yang terjadi. Setelah mengetahui masalah yang terjadi perlu adanya pengembangan media *Adobe Flash CS 6* sebagai bahan guru mengajar di kelas.

2. 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*.

3. 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.

4. 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 kepekerjaan.

5. 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 *Impelementasi* (Impelementasi) karena kondisi pandemi covid-19 yang tidak memungkinkan dilakukan penerapan di uji coba skala besar.

C. Sumber dan Subjek Penelitian

Sumber data pada penelitian berasal dari guru mata pelajaran Fikih dan peserta didik kelas X di MA Muslimat NU Palangka Raya serta validator ahli materi dan ahli media.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

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.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*). Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid dan target wawancara yaitu guru dan siswa.

3. Angket

Sugiyono (2008:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. 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.

E. Uji Coba Produk

Produk tersebut diuji cobakan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Adapun uji coba dilakukan hanya satu tahap yaitu uji coba skala kecil pada kelompok yang terbatas 10 orang peserta didik kelas X, tujuannya untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada dalam produk media pembelajaran *Adobe Flash CS 6*. Setelah mendapatkan hasil dari data uji skala kecil media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* direvisi dan divalidasi. Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Untuk pengujian produk ini dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru penerapan media pembelajaran (*before-after*).

F. Teknik Analisis Data

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 memperbaharui 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) instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

1. Analisis spesifikasi media (kevalidan media pembelajaran)

Lembar penilaian akan menghasilkan data yang akan digunakan untuk menentukan kevalidan produk berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem hormon yang dikembangkan. Data penilaian kevalidan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* materi sistem hormon diperoleh dari satu dosen ahli media dan satu dosen ahli materi.

Data yang diperoleh dari satu dosen ahli media dan satu dosen ahli materi ditabulasi untuk memudahkan proses selanjutnya. Pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem hormon dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini

Tabel 3.1 Bobot dari tiap-tiap kategori

Kategori	Bobot
Sangat Baik	4-5
Baik	3-4
Kurang	2-3
Sangat Kurang	1-2

a) Perhitungan rata-rata skor setiap aspek

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan setelah data skor penilaian kevalidan produk ditabulasi. Pada tahap ini, data skor penilaian kevalidan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang telah ditabulasi kemudian dihitung rata-ratanya untuk tiap aspek. Rata-rata skor tiap aspek penilaian kevalidan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem hormone dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

Me = mean (rata-rata) tiap komponen

$\sum x_i$ = jumlah skor komponen

n = jumlah butir komponen

2. Analisis uji coba media

Untuk melihat apakah media pembelajaran mudah digunakan maka digunakan angket penilaian uji coba media terhadap lembar

Intrument penelitian yang akan peneliti buat adalah dalam bentuk ceklis. Sebelum menganalisis data pada instrument peneliti hendaknya menentukan skor maksimal hingga skor minimal untuk dijadikan interval patokan kelayakan produk.

Kemudian dilakukan analisis dengan perhitungan sebagai berikut:

Maka didapatkan kriteria skor untuk uji coba media adalah sebagai berikut.

Skor Jawaban	Kriteria
20-40	Sangat kurang
40-60	Kurang
60-80	Baik
80-100	Sangat baik

G. Jadwal Penelitian

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

[illegible]

BAB IV _

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan

Proses Pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada aspek metode ceramah dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu mengasah keterampilan dan pemahaman peserta didik melalui aspek visualnya sehingga dapat berpikir dan berimajinasi.

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan september 2020 terhadap guru SY mata pelajaran Fikih MA Muslimat NU Palangka Raya, didapatkan hasil bahwa selama mengajar menggunakan textbook yang dijadikan sebagai sarana menyampaikan pembelajaran Fikih. Sifat dari materi haji bersifat praktek dan sulit dipahami hanya dengan menggunakan textbook, karena materi haji ada praktek dan tata caranya. Namun beliau juga menyampaikan bahwa sangat mendukung dan mengapresiasi jika memang nantinya ada bahan ajar yang lebih memudahkan beliau dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dengan berbagai menu dan opsi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi Haji kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE, model ini menggunakan lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Penilaian (*Evaluation*).

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Karakteristik Siswa

Pengembangan media diperlukan analisis karakteristik ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun karakteristik peserta didik pada saat proses belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa sifat ataupun karakteristik siswa cepat merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru di kelas.

Berdasarkan observasi siswa di kelas X berusia kisaran 15-16 tahun dan mereka pada saat proses belajar mata pelajaran Fiqih tidak pernah menggunakan media selain dari metode ceramah dan tanya jawab, sehingga pada saat peneliti menggunakan media *Adobe Flash CS 6* mereka sangat senang.

b. Analisis Materi

Menganalisis materi Haji kelas X sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media *Adobe Flash CS 6*. Materi Haji ada berbagai macam sub materi yaitu pengertian, rukun, sunah, wajib, larangan, hukum, dan praktek pelaksanaan Haji. Menganalisis materi Haji kelas X sesuai

dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media *Adobe Flash CS 6*. Materi haji adanya Data (informasi haji), fakta (rukun haji), prosuder (tata cara haji) dan konsep (gambaran haji)

a) Kompetensi Inti

KI.3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

b) Kompetensi Dasar

3.4 Menelaah ketentuan Islam tentang haji

4.5 Menunjukkan contoh penerapan macam-macam manasik haji

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih mereka menggunakan buku Fiqih kurikulum 2013 sebagai pedamping atau pelengkap.

- 1) Sri Mulyani, 2016. *Fiqih : untuk MA dan yang sederajat kelas X*. Surakarta : Putra Nugraha.

Peneliti mengamati bahwa dalam kelas X hanya terdapat 4 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Peserta didik yang menjadi responden sebanyak 10 siswa. Pada kelas X siswa

ada beberapa yang lebih senang mendengarkan dan menulis pelajaran yang disampaikan. Ada juga yang tidak menulis dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah memahami pengertian Haji sehingga 10 siswa yang menjadi responden dapat memahami materi haji berbasis *Adobe Flash CS 6* yang meliputi pengertian, rukun, sunah, wajib, larangan, hukum dan praktek pelaksanaan haji.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian yaitu berdasarkan hasil pengamatan peneliti adalah peserta didik kelas X dalam satu kelas dimana proses pembelajaran yang memperhatikan dan mencatat hanya beberapa peserta didik, sedangkan yang lain lebih senang mendengarkan guru menjelaskan daripada menulis. Selain itu, peserta didik juga ada yang tidak menulis kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran hingga guru memberi tugas.

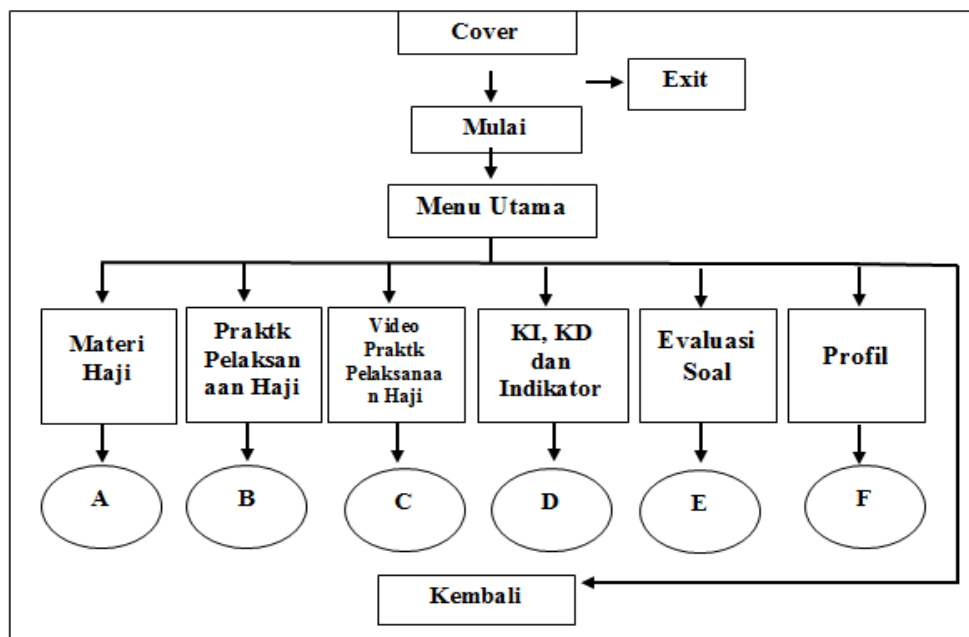
Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian masih belum memahami konsep materi haji. Hal ini dikarenakan pemahaman materi yang diberikan guru kepada peserta didik hanya sebatas penyampaian materi dengan media yang masih sederhana, sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran dengan baik. Kesimpulan dari permasalahan tersebut dalam analisis kebutuhan ini ialah diperlukan pengembangan media

pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep materi haji dalam kegiatan pembelajaran.

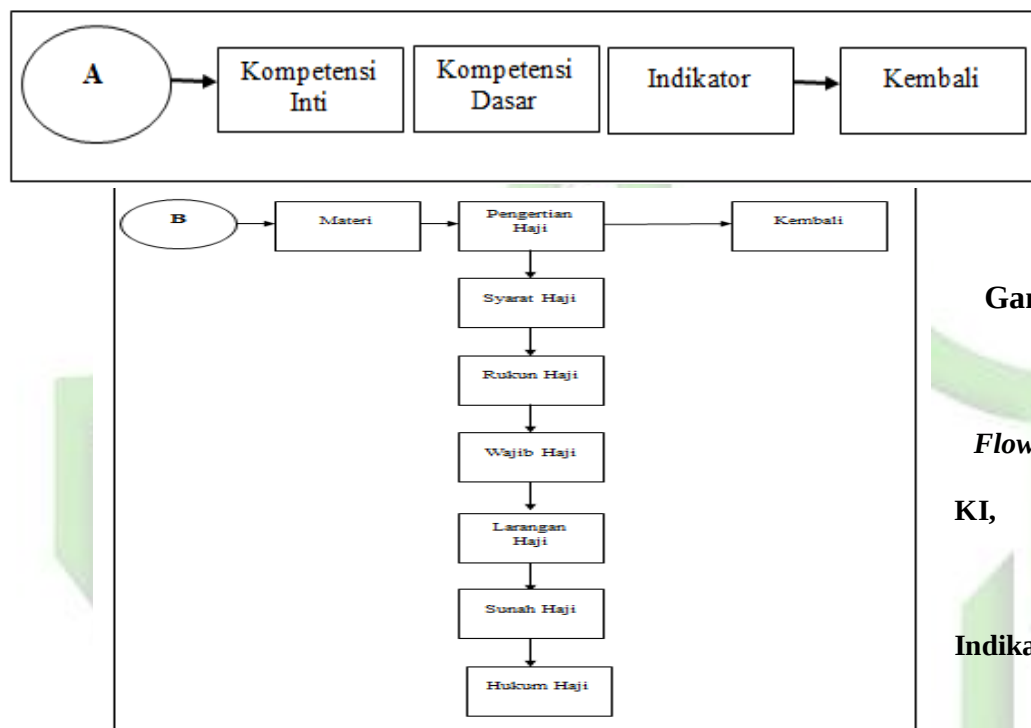
2. Desain (*Design*)

Tahap kedua merupakan tahap pembuatan desain media *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti menentukan komponen-komponen yang dimuat dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* yang akan dikembangkan meliputi menentukan struktur media berbasis *Adobe Flash CS 6*, membuat storyboard, membuat RPP dan instrumen penelitian yang akan divalidasi oleh para ahli. Berikut ini adalah flowchart untuk penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program.

a. Membuat desain *Flowchart*

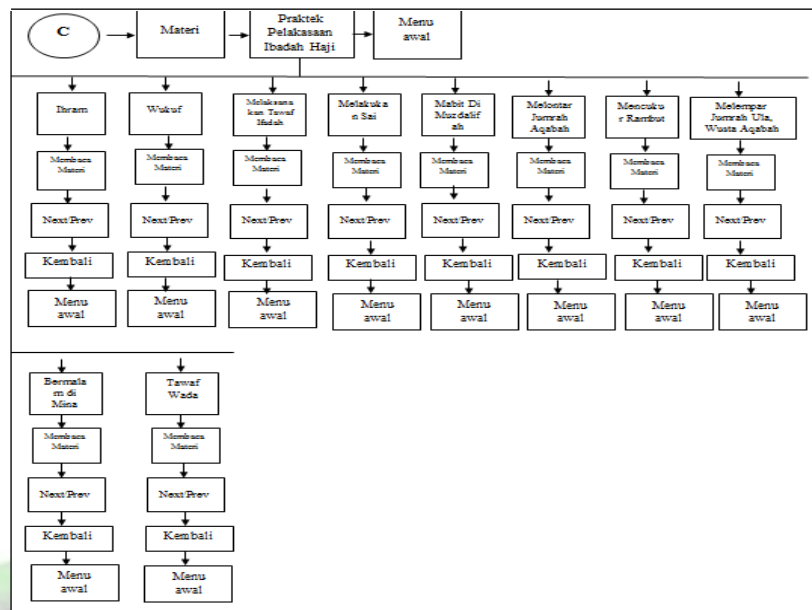


Gambar 4.1 Flowchart Menu Utama

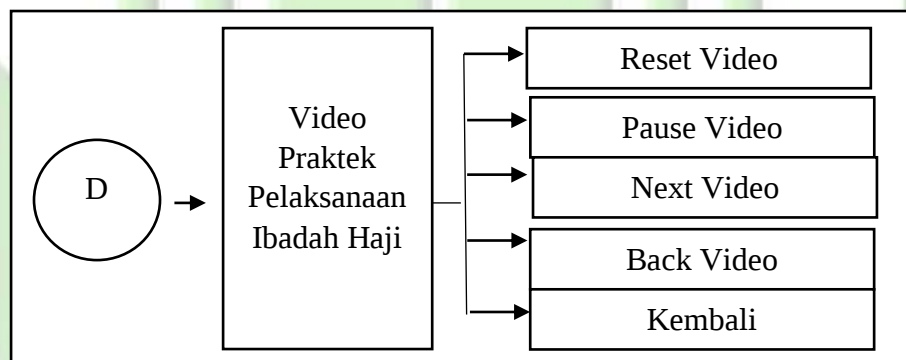


Gambar
4.2
Flowchart
KI, KD
dan
Indikator

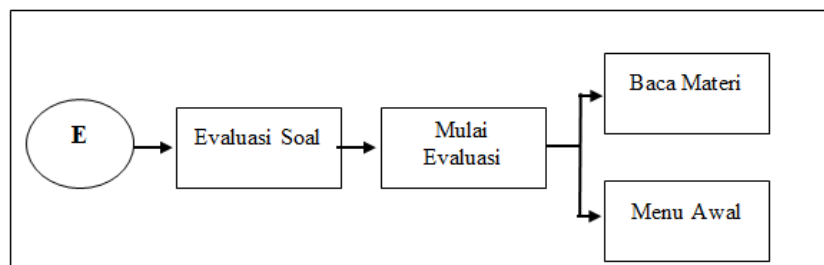
Gambar 4.3 Flowchart Materi



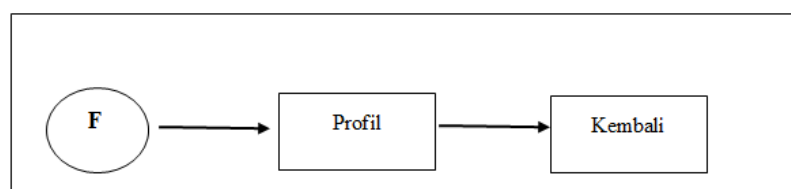
Gambar 4.4 Flowchart Materi Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji



Gambar 4.5 Flowchart Video Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji



Gambar 4.6. Flowchart Evaluasi Soal



Gambar 4.7 Flowchart Profil

b. Mendesain Storyboard

Setelah membuat *flowchart*, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard* untuk halaman awal dimana pengguna mulai menggunakan aplikasi, kemudian *storyboard* untuk *scene* berikutnya, yaitu halaman dimana terdapat beberapa pilihan menu. *Storyboard* yang dibuat terdiri dari beberapa *scene*, yaitu:

a) Scene 1 menampilkan cover

Tabel 4.1 Storyboard scene 1

Scene 1	Slide	Menampilkan gambar ka'bah ucapan selamat datang dan lafaz Bismillah.
	Suara	Suara Membaca Kalimat Talbiyah berulang-ulang.

b) Scene 2 menampilkan loading untuk menuju ke menu utama

Tabel 4.2 Storyboard scene 2

Scene 2	Animasi	Menampilkan <i>loading</i> untuk menuju ke menu utama.
---------	---------	--

c) Scene 3 menampilkan menu utama media pembelajaran interaktif

Haji, pada *scene* ini terdapat beberapa tombol pilihan seperti KI, KD, dan indikator, Materi Haji, Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji, Video

Pelaksanaan Ibadah Haji, evaluasi soal, profil, tombol Navigasi, tombol nama programmer, dan tombol *exit*.

Tabel 4.3 Storyboard scene 3

Scene 3	Tujuan	Menampilkan menu utama.
	Text	Materi Haji, Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji, Video Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji, KI,KD dan Indikator, Evaluasi soal, dan Profil
	Gambar	Gambar <i>background</i> dan gambar pendukung tombol pilihan.
	Suara	Suara tombol navigasi ketika diklik.
	Animasi	Gambar kartun ka'bah, padang pasir dan anak laki-laki
	Video	
	Navigasi	1. Materi Haji 2. Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji 3. Video Pelaksanaan Ibadah Haji 4. KI, KD dan Indikator 5. Evaluasi soal 6. Profil

d) Scene 4 menampilkan menu Materi Haji

Tabel 4.4 Storyboard scene 4

Scene 4	Tujuan	menampilkan Materi Haji
	Text	Judul (Pengertian Haji, Syarat Haji, Rukun Haji, Wajib Haji, Larangan Haji, Sunah Haji dan Hukum Haji), penjabaran penjelasan Materi.
	Gambar	Gambar <i>background</i> .
	Suara	Suara tombol navigasi ketika diklik.
	Animasi	Gambar Animasi Papan Tulis dan Peralatan Belajar
	Video	
	Navigasi	Kembali

e) *Scene 5* menampilkan menu Praktek Pelaksanaan Haji

Tabel 4.5 Storyboard scene 5

<i>Scene 5</i>	Tujuan	menampilkan Praktek Pelaksanaan Haji
	Text	Judul (Praktek Pelaksanaan Ibadah Haji), Praktek penjelasan Materi Haji.
	Gambar	Gambar <i>background</i> .
	Suara	Suara tombol navigasi ketika diklik.
	Animasi	Gambar Animasi Kartun Anak-anak, orang dewasa, ka'bah, hajar aswad, dan animasi pendukung ibadah Haji.
	Video	
	Navigasi	Kembali

f) *Scene 6* menampilkan menu Video Praktek Pelaksanaan Haji

Tabel 4.6 Storyboard scene 6

<i>Scene 6</i>	Tujuan	Menampilkan Video Praktek Pelaksanaan Haji
	Text	Judul (Video Praktek Pelaksanaan Haji).
	Gambar	Gambar <i>background</i> .
	Suara	
	Animasi	Gambar Animasi Kartun Anak-anak, orang dewasa, ka'bah, hajar aswad, dan animasi pendukung ibadah Haji.
	Video	Video Praktek Pelaksanaan Haji
	Navigasi	Kembali

g) *Scene 7* menampilkan menu KI, KD dan Indikator

Tabel 4.7 Storyboard scene 7

<i>Scene 7</i>	Tujuan	menampilkan menu KI, KD dan Indikator.
	Text	Judul (KI, KD, dan Indikator), penjabaran penjelasan kompetensi

		inti, kompetensi dasar dan indikator.
	Gambar	Gambar <i>background</i> .
	Suara	
	Animasi	Papan Tulis
	Video	
	Navigasi	Kembali

h) *Scene 8* menampilkan menu Evaluasi

Tabel 4.8 Storyboard scene 8

<i>Scene 8</i>	Tujuan	Menampilkan soal latihan evaluasi
	Text	Teks soal
	Gambar	Gambar <i>background</i> .
	Suara	
	Animasi	Loading proses penghitungan skor
	Video	
	Navigasi	Kembali

i) *Scene 9* menampilkan menu Profil

Tabel 4.9 Storyboard scene 9

<i>Scene 9</i>	Tujuan	Menampilkan profil peneliti, Dosen Pembimbing dan Ahli Materi dan Media
	Text	Teks Judul Teks Profil Peneliti, Dosen dan Ahli
	Gambar	Gambar <i>background</i> .
	Suara	
	Animasi	
	Video	
	Navigasi	Kembali

c. Hasil pembuatan

Berikut ini desain produk media *Adobe Flash CS 6* pada materi
Haji sebagai berikut:

1. Halaman Pembuka



Gambar 4.8 Halaman Pembuka

berisi ucapan selamat datang dan dilengkapi tombol click untuk memulai.

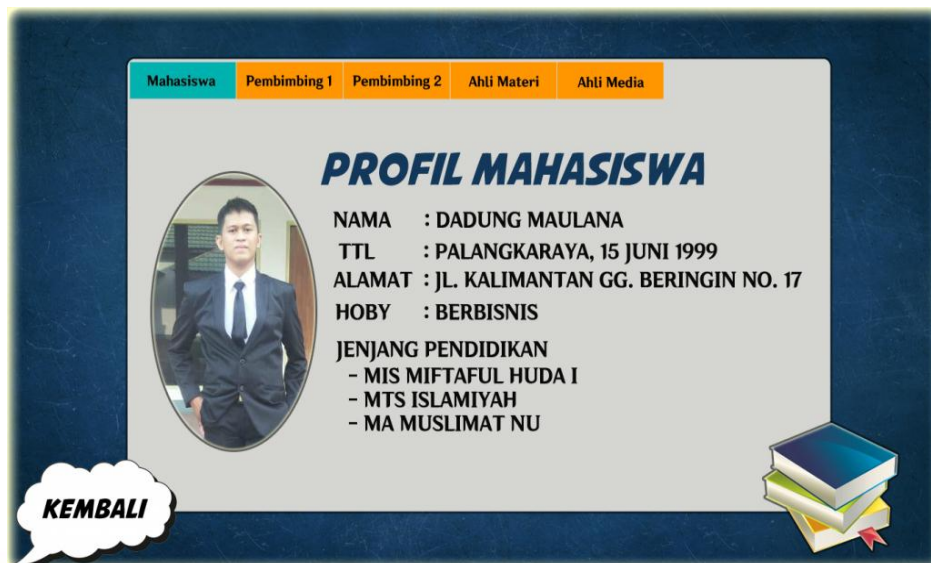
2. Halaman menu utama



Gambar 4.9 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama dari aplikasi ini berisi petunjuk penggunaan, Materi haji, praktek pelaksanaan ibadah haji, video praktek pelaksanaan ibadah haji, KI KD dan indikator, evaluasi dan profil.

3. Halaman Profil



Gambar 4.10 Halaman Profil

Halaman Profil ini berisikan nama lengkap, tempat tanggal lahir, alamat, hobby dan jenjang pendidikan. Serta Profil Pembimbing 1, Pembimbing 2, Ahli materi dan Ahli Media dan tombol kembali untuk ke menu halaman utama.

4. Halaman KI KD



Gambar 4.11 Kompetensi Inti



Gambar 4.12 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD) Yaitu :

3.5	Menelaah Ketentuan Islam tentang Haji
4.5	Menunjukkan Contoh penerapan macam-macam manasik haji



Gambar 4.13 Indikator

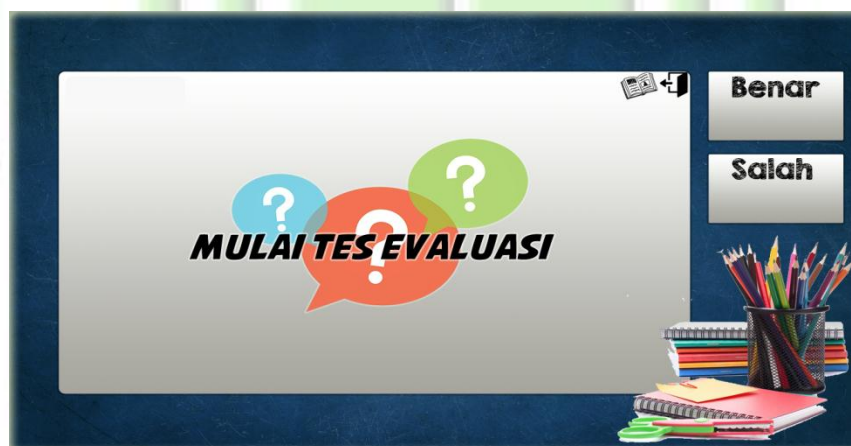
5. Halaman Indikator

Halaman Indikator yaitu:

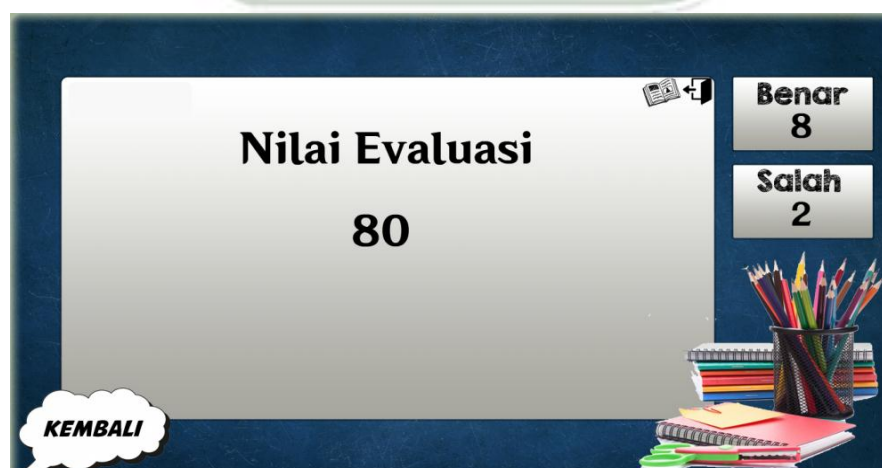
3.5.1	Menyebutkan dasar-dasar hukum haji
3.5.2	Menjelaskan ketentuan perundangan haji

3.5.3	Menjelaskan pengertian haji umroh
3.5.4	Mempraktekkan pelaksanaan haji

6. Halaman Evaluasi



Gambar 4.14 Halaman Evaluasi



Gambar 4.15 Nilai pilihan ganda

Latihan soal pada media *Adobe Flash CS 6* materi Haji terdiri dari soal-soal sebanyak 10 soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan jawaban dan nilai siswa. Kalau sudah menyelesaikan maka nilai akan keluar secara otomatis sesuai dengan benar dan salahnya.

3. Pengembangan Media *Adobe Flash CS 6* (Develompent)

Langkah ini dilakukan dari analisis produk, pengumpulan bahan, perancangan, pembuatan media *Adobe Flash CS 6*, validasi media oleh ahli hal-hal yang divalidasi meliputi panduan media dan perangkat media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6*, tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari ahli media dan ahli materi. Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi serta uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.

Sebelum uji coba produk, produk harus divalidasi oleh tim validasi yakni validasi media dan validasi materi oleh dosen.

1) Data validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi yang mencakup 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluasi tahap ini dilakukan dengan menyerahkan instrumen penilaian kepada validator untuk menilai kelakayan produk berdasarkan standar indikator yang telah tercantum dalam bentuk angket. Kemudian validator menuliskan saran dan komentar mengenai media pembelajaran untuk dijadikan acuan perbaikan bagi peneliti sebelum menguji coba media pembelajaran tersebut. Aspek-aspek yang dinilai antara lain dari segi tampilan memiliki 11 pernyataan, berdasarkan dari data yang dihasilkan dari angket, dilakukan perhitungan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Untuk menghitung skor maksimum, peneliti mengalikan nilai bobot dari analisis data dari aspek tampilan memiliki 11 pernyataan, berdasarkan dari data yang dihasilkan dari angket, dilakukan perhitungan menggunakan skala likert dari kala 1 sampai 5. Untuk menghitung skor maksimum, peneliti mengalikan nilai bobot dari tiap kategori dengan jumlah keseluruhan responden dikalikan banyak pernyataan . Nilai maksimum skor dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Revisi Pertama

- 1.) Urutan menu dari kiri ke kanan, tujuan dll



Gambar 4.16 Sebelum diperbaiki



Gambar 4.17 Sesudah diperbaiki

2) Pada profil beri nama pembimbing dan semua validator



Gambar 4.18 Sebelum diperbaiki



Gambar 4.19 Sesudah diperbaiki

- 3) Resitasi suara diganti asli orang bukan bot agar tidak salah baca
(sudah diisi dengan suara sendiri)

Tabel 4.10 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Media

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Berikut adalah data hasil uji coba validasi oleh ahli media dari aspek tampilan :

Tabel 4.11 Hasil Validasi produk oleh ahli media dari segi aspek tampilan

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Keterbacaan teks atau tulisan				√		4
2	Pengaturan jarak: batas, alinea, batas dan karakter				√		4
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				√		4
4	Pewarnaan, gambar, tulisan dan bagan			√			3
5	Penempatan gambar			√			3
6	Pengaturan animasi			√			3

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
7	Tata letak (<i>layout</i>)			√			3
8	Desain <i>slide</i>				√		4
9	Pemilihan background				√		4
10	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk				√		4
11	Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)				√		4
Jumlah							40
Kategori							B

Untuk mencari rata-rata digunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$Me = \frac{40}{11} = 3,6$$

Berdasarkan tabel 4.12 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sebelas pernyataan didapatkan rata-rata 3,6 dinyatakan media ini Baik

Selanjutnya untuk menilai pada aspek pemrograman pada tahap revisi 1. Berikut adalah kriteria skor hasil validasi ahli media pada tabel 4.12

Tabel 4.12 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Media

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Berikut ini adalah data hasil uji coba validasi oleh ahli media dari aspek pemrograman

Tabel 4.13 Hasil Validasi produk oleh ahli media dari aspek pemrograman

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Optimalisasi interaksi			√			3
2	Kemudahan navigasi				√		4
3	Kebebasan memilih menu untuk dipelajari				√		4
4	Komposisi setiap <i>slide</i>				√		4
5	Kompetibelitas sistem operasi				√		4
6	Kemudahan pemakaian				√		4
7	Pilihan <i>background</i>				√		4
8	Kecepatan program			√			3
9	<i>Software</i> dapat dijalankan				√		4
Jumlah							34
Kategori							B

Untuk mencari rata-rata digunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$Me = \frac{34}{9} = 3,7$$

Berdasarkan tabel 4.13 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sembilan pernyataan didapatkan rata-rata 3,7 dinyatakan media ini baik.

Kategori	SB
----------	----

Untuk mencari rata-rata digunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$Me = \frac{50}{11} = 4,5$$

Berdasarkan tabel 4.15 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sebelas pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 4,5 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

Selanjutnya adalah hasil penilaian oleh validator ahli media, berikut adalah paparan hasil penilaian dari aspek pemrograman. Berikut adalah skor kriteria validasi ahli media pada aspek Pemrograman.

Berikut ini adalah data hasil uji coba validasi oleh ahli media dari aspek pemrograman

Tabel 4.16 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Media

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Tabel 4.17 Hasil Validasi produk oleh ahli media dari aspek pemrograman

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Optimalisasi interaksi				√		4
2	Kemudahan navigasi					√	5

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
3	Kebebasan memilih menu untuk dipelajari					√	5
4	Komposisi setiap <i>slide</i>				√		4
5	Kompetibelitas sistem operasi				√		4
6	Kemudahan pemakaian					√	5
7	Pilihan <i>background</i>					√	5
8	Kecepatan program				√		4
9	<i>Software</i> dapat dijalankan					√	5
Jumlah							41
Kategori							SB

Untuk mencari rata-rata digunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$Me = \frac{41}{9} = 4,5$$

Berdasarkan tabel 4.17 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sembilan pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 4,5 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

2) Data Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Syahbana, S.Pd validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi. Penilaian hasil validasi dari ahli materi terhadap aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.18 kriteria skor validasi ahli materi aspek pembelajaran

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Tabel 4.19 Hasil Validasi produk oleh ahli materi dari aspek pembelajaran

No.	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar					√	5
2	Ketepatan materi dengan standar kompetensi					√	5
3	Ketepatan materi dengan kompetensi dasar					√	5
4	Kesesuaian latihan dengan kompetensi dasar					√	5
5	Pemberian latihan soal				√		4
6	Pemberian motivasi					√	5
7	Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi					√	5
Jumlah							34
Kategori							SB

Untuk mencari rata-rata digunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$Me = \frac{34}{7} = 4,8$$

Berdasarkan tabel 4.19 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke Tujuh pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 4,8 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

Untuk mencari rata-rata digunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$Me = \frac{52}{11} = 4,7$$

Berdasarkan tabel 4.21 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sebelas pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 4,7 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

3) Hasil uji coba produk untuk perorangan

Penyajian data penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* dari perwakilan 3 orang siswa kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya secara random. Uji coba perorangan dilakukan hanya dengan 3 responden yaitu siswa kelas X, uji coba ini dilakukan guna mengetahui informasi respon siswa terhadap media pembelajaran sebelum diuji coba dengan siswa berskala besar. Data uji coba perorangan baik dari segi aspek tampilan maupun aspek materi yang sudah diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.22 kriteria skor uji coba perorangan dari aspek tampilan

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Tabel 4.23 hasil uji coba perorangan dari aspek tampilan

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	0	0	3	15
2	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	0	0	0	0	3	15
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	0	0	3	15
4	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	0	0	0	0	3	15
5	Penempatan gambar	0	0	0	0	3	15
6	Tata letak (layout)	0	0	0	1	2	14
7	Desain tiap slide	0	0	0	0	3	15
8	Pemilihan background	0	0	0	0	3	15
9	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk	0	0	0	0	3	15
10	Desain cover produk	0	0	0	2	1	13
Jumlah							147
Kategori							SB

Menentukan nilai skor :

$$N = \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah indikator}}$$

$$N = \frac{147}{3 \times 10} = 4,9$$

Berdasarkan tabel 4.23 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sepuluh pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 4,9 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

Tabel 4.24 kriteria soal uji coba perorangan dari aspek materi

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Berikut adalah data hasil uji coba perorangan dari aspek materi

Tabel 4.25 hasil uji coba perorangan dari aspek Materi

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	0	0	3	15
2	Kemudahan memahami isi materi	0	0	0	0	3	15
3	Ketepatan urutan penyajian materi	0	0	0	0	3	15
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	0	0	3	15
5	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	0	0	3	15
6	Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	0	0	3	15
Jumlah							90
Kategori							SB

Menentukan nilai skor

$$N = \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah indikator}}$$

$$N = \frac{90}{3 \times 6} = 5$$

Berdasarkan tabel 4.25 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke enam pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 5 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

4. Implementasi Media *Adobe Flash CS 6* (Implementasi)

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran. Langkah ini mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Tujuan utama dari tahap ini adalah merealisasikan desain dan pengembangan.

a. Hasil uji coba produk untuk kelompok kecil

Ujicoba kelompok kecil dihadiri oleh 10 orang siswa yang akan menjadi responden. Uji coba dilakukan dengan mempresentasikan media pembelajaran dengan menggunakan seperangkat komputer yang terhubung ke proyektor dan dengan bantuan speaker untuk dapat mendengarkan audio yang ada pada media pembelajaran. Data yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil adalah untuk melihat keterbacaan pada media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* pada materi Haji. Data yang diperoleh pada uji coba keterbacaan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.26 kriteria skor uji coba Keterbacaan dari aspek tampilan

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Tabel 4.27 data hasil uji coba keterbacaan dari aspek tampilan

No.	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Keterbacaan teks atau	0	0	0	4	6	46

No.	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
	tulisan						
2	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	0	0	0	3	7	47
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	0	4	6	46
4	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	0	0	0	3	7	47
5	Penempatan gambar	0	0	0	3	7	47
6	Tata letak (layout)	0	0	0	2	8	48
7	Desain tiap slide	0	0	0	2	8	48
8	Pemilihan background	0	0	0	3	7	47
9	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk	0	0	0	3	7	47
10	Desain cover produk	0	0	0	4	6	46
Jumlah							469
Kategori							SB

Menentukan nilai skor :

$$N = \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah indikator}}$$

$$N = \frac{469}{10 \times 10} = 4,6$$

Berdasarkan tabel 4.27 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sepuluh pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 4,6 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

Selanjutnya adalah hasil ujicoba kelompok kecil dari aspek materi, berikut ini adalah penyajian datanya.

Tabel 4.28 kriteria skor uji coba keterbacaan dari aspek materi

Skor jawaban	Kriteria
1-2	Sangat kurang
2-3	Kurang
3-4	Baik
4-5	Sangat baik

Tabel 4.29 hasil uji coba keterbacaan dari aspek materi

No.	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	0	4	6	46
2	Kemudahan memahami isi materi	0	0	0	3	7	47
3	Ketepatan urutan penyajian materi	0	0	0	3	7	47
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	0	4	6	46
5	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	0	4	6	46
6	Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	0	5	5	45
Jumlah							277
Kategori							SB

Menentukan nilai skor

$$N = \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah indikator}}$$

$$N = \frac{277}{6 \times 10} = 4,6$$

Berdasarkan tabel 4.29 maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sepuluh pernyataan mendapatkan rata-rata berjumlah 4,6 sehingga media dapat dikategorikan sangat baik.

B. PEMBAHASAN

1. Analisis

a. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik pada penelitian ini yaitu berdasarkan hasil observasi, peserta didik kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya merupakan peserta didik yang rata-rata memiliki status sosial menengah. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dalam kesehariannya menggunakan gadget untuk keperluan belajar.

Dilihat dari kondisi tersebut, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang bersifat audio visual, karena pembelajaran audio visual terlihat lebih menarik. Selain itu, peserta didik sebagian besar X MA Muslimat NU Palangka Raya, pada materi Haji mengalami masalah dalam proses belajarnya yang mana kurangnya pemahaman dalam materi tersebut, dikarenakan guru pada umumnya hanya lebih sering menggunakan metode pembelajaran diskusi, tanya jawab dan menggunakan media yang masih sederhana yang mana media ini kurang interaktif.

Melakukan Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa belajar dalam kelas, apa saja kendala yang dihadapi pada saat belajar mengajar pada usia kisaran 15-16 didalam kelas. Sehingga sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik.

Siswa diusia 15-16 tahun merupakan generasi millenial yang sangat senang dengan mengikuti alur perubahan zaman. Contohnya

bisa belajar secara online atau dengan menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS 6*. Diketahui bahwa dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan karakteristik siswa (Sitanggang, 2013: 186).

b. Analisis materi

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 Fikih. 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) .

c. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses penjaringan 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 tergambarkan 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 (Husamah dan Setyaningrum, 2013:101).

2. Desain (*Design*)

a) 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 di dukung (Sutopo, 2003:69) gambar flowchart, berfungsi untuk menggambarkan deskripsi disetiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan scene lainnya.

b) 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).

c) Hasil pembuatan tahapan

Tahap 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 merancangnya didalam *power point* sebelum dimasukkan kedalam 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 kuisioner 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 profile (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, diakhir 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 videoplayer ataupun *flashplayer*, media animasi dapat digunakan oleh guru dalam mengajar pelajar Fikih materi Haji kelas X. Keunggulan utama program pembelajaran yang berbantuan komputer ini terletak pada kemampuannya untuk memanfaatkan seluruh kemampuan komputer yang dapat menggabung-kan 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 dengan yang diharapkan. Prinsip-prinsip tersebut di antaranya adalah bahwa pembelajar akan belajar lebih baik (Anggraeni, 2015:155).

3. Pengembangan Media Adobe Flash CS 6 (Development)

a. Validasi Ahli Media

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media yang ada pada media tersebut. Media tersebut adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 Materi Haji MA Muslimat NU Palangka Raya”. Berdasarkan penilaian dari ahli media untuk aspek tampilan 90 “Sangat baik” dan aspek pemrograman 91

“Sangat baik” yang diperoleh dengan kriteria sangat baik sehingga tidak perlu direvisi kembali.

Hasil pengamatan dari proses validasi, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan valid. Tingkat kevalidan media diukur dari hasil analisis kesesuaian dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya yaitu aspek tampilan, aspek program, dan aspek Nasihin (2019:82). Seperti yang dijelaskan oleh Rabiman (2008:12) bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil tes memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua validator seperti yang disebutkan oleh Daryanto (2013:162), tahapan validasi dibutuhkan beberapa pakar ahli untuk menilai kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Validitas media pembelajaran yang dilakukan oleh validator I terjadi sebanyak dua kali, dengan melakukan revisi sesuai saran, maka hasil penelitian yang didapat mengalami peningkatan rerata yang diperoleh dari setiap validasi rerata persentase dari validator I termasuk kategori baik Nasihin (2019:82). Hasil dari validator II yang dilakukan sebanyak dua kali pula maka rerata skor yang didapat saat validasi dengan kategori sangat baik Nasihin (2019:83). Media dikatakan valid jika berada pada rentang $\geq 61\%$.

b. Validasi Ahli Materi

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang ada pada media tersebut. Media tersebut adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 Materi Haji MA Muslimat NU Palangka Raya”. Berdasarkan penilaian dari ahli materi untuk aspek pembelajaran 97 “Sangat baik” dan aspek isi 94 “Sangat baik” yang diperoleh dengan kriteria sangat baik sehingga tidak perlu direvisi kembali.

c. Uji Coba Perorangan

Penyajian data evaluasi peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Materi Haji. Hasil uji coba perorangan dari 3 orang siswa terdapat 2 orang siswa laki-laki dan 1 orang siswa perempuan.

4. Implementasi Media Adobe Flash CS 6 (Implementasi)**a. Uji Coba Kelompok Kecil**

Penyajian data evaluasi peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Materi Haji. Hasil uji coba kelompok kecil dari orang siswa 4 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan.



BAB V _ KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Fikih Materi Haji Berbasis *Adobe Flash CS 6* di kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya ini dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. 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) Annalisis 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 meliputi uji kelompok kecil. Pengembangan sampai

tahap Implementasi karena kendala Covid-19 hanya sampai uji coba skala perorangan dan kecil.

2. 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”.

B. 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 CS 6* 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.
- Ahmad, S. 2019. *Ensiklopedia Fikih Indonesia*. Haji & Umrah. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- AH, Sanaky. 2013 *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantar.
- Amri, S. dan Khoiru A. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Agus A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia, File PDF, (<http://downloadportalgaruda.org/article=251465&val=6733&title=PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20AGAMA%20ISLAM%20BERBASIS%20MULTIMEDIA>) diakses pada tanggal 15 desember 2020 pukul 23:00.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astria, W.J., 2017. The Implementation Of Curriculum 2013 In Teaching English At Smpn 8 Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 1(1), pp.33-41.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung. : PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2006. *Produser Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Asy'ri, M. H. 2013. *Inti Fiqih Haji dan 'Umrah: Terjemah Kitab al-Manasik al-Shughra li Qashid Umm al-Qura karya KH. Hasyim Asy'ari*. Malang : Genius Media Malang.
- 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.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Dale, E. Media Pembelajaran. Tersedia: <http://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/26/media>, 1997.
- Haryati, S., 2012. *Research and Development (R&D)* sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), p.15.
- Hamidi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jurnal Pendidikan Agama Islam.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. 2015. *Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android*. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
- Hujair, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Jajat, B. 2003. Transformasi otoritas keagamaan: pengalaman Islam Indonesia. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama bekerjasama dengan PPIM, UIN Jakarta dan Basic Education Project, Depag.
- Jannah, R. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Jibril, A. 2011. *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Mayub, A. 2005 "e-Learning Berbasis Macromedia Flash MX." Yogyakarta: Graha Ilmu..
- Mayer, J. R. (2009). Any person... a pamphleteer": Internet Anonymity in the Age of Web 2.0. *Undergraduate Senior Thesis, Princeton University*, 85.
- Miftah, F. 2007. *Antar Aku Ke Tanah Suci*. Jakarta : Gema Insani.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung Penerbit Alfabeta
- Nasihin, K. 2019. *Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 materi fotosintesis kelas viii MTS Muslimat NU Palangka Raya* (IAIN Palangka Raya).
- Nur, H, F. 2013 *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTs Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan Umrah)*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Norsi, N, R. 2016 *Pengembangan Bahan Ajar Materi mengkafani Jenazah Mata Pelajaran PAI Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS 6*, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Purwanto, N. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rabiman. 2008. *Pemilihan Media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran*. Diambil dari: <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi/viewFile/136/76>.
- Radyan, P. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS5*. <http://eprints.uny.ac.id/8872/1/Jurnal.pdf>
- 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.
- Seno, A. 2010. *Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sitanggang, Nathael dan Abdul Hasan Saragih, 2013. *Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan*, Vol.06, NO.02 ISSN: 1979-6692. Jurnal Pendidikan.
- Sri Mulyani, 2016. *Fikih : untuk MA dan yang sederajat kelas X*. Surakarta : Putra Nugraha
- Sumyani dan Hambali, 2019. *Aposteriori Diskursus Implementasi Kurikulum 2013 dan KTSP (Analisis Perapan Pada Lembaga Pendidikan SLTA di Lingkungan Pondok Pesantren Nurul Jadid)*, Vol.8 No 2 (101-116). Jurnal Ilmiah Kependidikan.
- Sutopo, H.A. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Solong, Najamuddin P. *Pengembangan Materi PAI*, Yogyakarta: Teras.
- Tamiya, G. 2018. *Pengembangan bahan ajar brosur materi berbusana muslim-muslimah mata pelajaran pai kelas x di smk*
- Putra, N. 2011. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: suatu pengantar)*. Jakarta Rajawali Pers.

Rezeki, S. 2018. Pemanfaatan *adobe flash cs6* berbasis *problem based learning* pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856-864.

Wayudin, u. Dkk. 2008. *Fiqih*. Bandung : PT Grafindo Media Pratama.

