

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah

M. Ikhwanul Hakim^{1*}, H. Muzakkir Walad², Muh. Zulkifli³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

*E-Mail:ikhwan.mat01@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to develop learning media based on Macromedia Flash 8 in the Al-Qur'an Hadith lessons for students for Class VII Madrasah Tsanawiyah. The method used is the Research and Development (R&D) 4D model proposed by Thiagarajan, but with modifications and a qualitative approach. The results showed that the feasibility of the media was seen in the results of the expert validators. Validation by material experts obtained an average value of 3.66 with very feasible criteria and without revision, so that the development of macromedia flash-based learning media in the Qur'an and Hadith lessons can be used. Student responses to the field test of the development of macromedia flash-based learning media in the Qur'an Hadith lessons obtained an average score of 3.62.

Keywords: *Al-Qur'an Hadith, Learning Media, Development.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 pada pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, namun dengan modifikasi dan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media dilihat pada hasil dari validator ahli. Validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,66 dengan kriteria sangat layak dan tanpa revisi, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pelajaran al qur'an hadits dapat digunakan. Respon siswa pada uji lapangan pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pelajaran al qur'an hadits memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,62 Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pelajaran al qur'an hadits ini layak digunakan dalam membantu pembelajaran.

Kata Kunci: *Al-Qur'an Hadits, Media Pembelajaran, Pengembangan.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan humanisasi, yaitu upaya memanusiakan manusia atau upaya membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiaannya.¹ Dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki peranan yang sangat penting yang dapat menentukan tinggi maupun rendahnya kualitas pendidikan. Pembelajaran (*intruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik, dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.²

Dalam sebuah pembelajaran, mengkondisikan lingkungan belajar agar terciptanya kegiatan belajar merupakan tugas seorang guru. Dengan demikian, guru merupakan seorang penentu utama keberhasilan peserta didik dalam belajar. Akan tetapi keberhasilan pembelajaran juga tidak hanya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, tetapi juga dari segi prosesnya, karena hasil belajar merupakan akibat dari suatu proses belajar artinya hasil belajar peserta didik bergantung pada proses belajar mengajar. Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap tenaga pengajar dan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.³

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh terkait dengan aktivitas dan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar umumnya masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton dan kurang memberikan pelayanan yang maksimal kepada peserta didik serta kurang memberikan fasilitas dalam belajar. Minimnya fasilitas dalam belajar yang menyebabkan proses belajar kurang menarik, selain itu peserta didik kurang mendapat perhatian

¹ Wahyudin, Din, dkk, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 1

² Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 86

³ Ishak, dkk, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 210

dari aspek menerima pesan pembelajaran karena pada dasarnya peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menerima pesan pembelajaran,

Menurut Bobby Deporter bahwa setiap peserta didik memiliki gaya yang berbeda dalam belajar.⁴ Perbedaan yang dimiliki peserta didik tersebut sebagai unsur modalitas belajar. Menurutnya ada tiga tipe gaya belajar peserta didik, yaitu tipe visual, auditorial, dan kinestetik. Tipe visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, artinya peserta didik akan lebih cepat belajar dengan cara menggunakan indra penglihatannya. Tipe auditorial adalah tipe belajar dengan cara menggunakan alat pendengarannya; sedangkan tipe kinestetik adalah tipe belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh.

Mengingat karakteristik peserta didik yang berbeda-beda tersebut maka pentingnya seorang guru menggunakan media yang variatif, yang dapat melayani kebutuhan peserta didik sesuai dengan keragaman tipe belajarnya serta dapat membangkitkan minat peserta didik untuk mengikuti proses belajar. Seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi pembelajaran kini membawa pengaruh dan manfaat yang besar pada lembaga pendidikan khususnya dalam proses penyampaian belajar. Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan dan memfasilitasi seseorang untuk belajar.⁵ Dengan adanya fasilitas teknologi sangatlah tidak bijak jika tidak dipergunakan untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, terutama media yang berbasis komputer, dalam hal ini multimedia.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik, selain itu multimedia dapat juga dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat seseorang. Computer Tecnology Reseach (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat

⁴ Wina. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 116

⁵ Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 57

dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.⁶

Banyak sekali perangkat lunak (*software*) komputer yang sengaja diciptakan untuk menghasilkan multimedia dalam melengkapi kegiatan belajar mengajar seperti *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah perangkat lunak aplikasi animasi yang digunakan untuk web.⁷ Dengan *macromedia flash*, aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, sound, interaktif animasi, dan lain-lain. *Macromedia flash* juga merupakan sebuah alat yang dapat digunakan dalam menciptakan berbagai jenis konten lainnya, seperti kartun animasi, games, dan presentasi. Dengan menggunakan *macromedia flash* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembelajaran dapat lebih menarik.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) dengan modifikasi dan pendekatan kualitatif. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”, Penelitian dan pengembangan produk tertentu yang dihasilkan untuk bidang administrasi, pendidikan, dan sosial lainnya masih rendah.⁸ Padahal banyak produk tertentu dalam pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan peneliti melalui *research and development*.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian 4D (*Four D Model*) dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel Model pengembangan 4D dipilih karena merupakan model pengembangan yang disarankan dalam pengembangan media pembelajaran.⁹ Desain model pengembangan media pembelajaran terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (Definisi), *Design* (Rancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran). Namun penelitian ini hanya sebatas pada tahap pengembangan (*Develop*) saja,

⁶ Munir, *MULTIMEDIA (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2012). hlm. 2

⁷ Ibid. hlm. 15

⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014).

⁹ Sadiman, Arief S. dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada, 2005).

karena keterbatasan waktu penelitian.¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah dilaksanakan di MTs NW Boro' Tumbuh pada tanggal 01-30 Oktober 2020 untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan Pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada pelajaran al-qur'an hadits. Hasil utama dari ini adalah media pembelajaran al-qur'an hadits berbasis *macromedia flash 8*. Penelitian ini dilakukan dengan desain 4D (*Four D Model*) dari Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Pada tahap ini terdapat empat langkah pokok yaitu analisis *Front-end (Front-end analysis)*, analisis konsep (*Concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

1) Analisis *Front-end (Front-end analysis)*

Analisis Kebutuhan ini mengacu pada kondisi yang ada di lapangan. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah media memang perlu dikembangkan atau tidak. Analisis kebutuhan pada penelitian ini didasarkan pada pengamatan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu observasi kegiatan pembelajaran dan observasi perangkat pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh bahwa dalam proses belajar guru sudah menggunakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran *PowerPoint*. Terkhusus untuk materi kusandakan aktivitasku hanya kepada Allah guru belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu, nilai peserta didik untuk materi ini cenderung kurang. Padahal, kusandakan aktivitasku hanya kepada Allah adalah materi yang sangat berhubungan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Tahap ini juga di peroleh fakta bahwa kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran (monoton), sehingga

¹⁰ Susilo, H.W dkk. *Riset Kualitatif & Aplikasi Penelitian Ilmu Keperawatan*, (Jakarta :Trans Info Media, 2015).

menyebabkan peserta didik kurang aktif, bosan, dan kurangnya pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran Alqur'an hadits pada bab kusandarkan aktivitasku hanya kepada allah swt.

2) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Pada tahap analisis konsep ini dilakukan dengan cara wawancara untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep yang akan diajarkan. Analisis konsep yang telah dilaksanakan adalah mengidentifikasi bagian-bagian penting dan utama yang akan dipelajari dan menyusunnya dalam bentuk yang sistematis dan relevan yang akan masuk pada media pembelajaran berdasarkan analisis *Front-en*.

3) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada analisis tugas dilakukan analisis kompetensi dasar kemudian menjabarkan indikator pembelajaran. Analisis tugas akan membantu menetapkan bentuk dan format media yang akan dikembangkan. Peneliti menganalisis tugas- tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal. Berdasarkan hasil analisis diperoleh gambaran mengenai tugas-tugas yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Tugas Kelas VII Semester Ganjil materi kusandarkan aktivitasku hanya kepada allah swt

No	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1	Kompetensi Dasar	1. Memahami isi kandungan Q.S. al-Faatihah (1), an-Naas (114), al-Falaq (113) dan al-Ikhlaas (112) tentang keesaan Allah
2	Indikator	1. Menerjemahkan Q.S. al-Faatihah (1) dan al-Ikhlaas (112) 2. Menjelaskan isi kandungan Q.S. al-Faatihah (1) dan al-Ikhlaas (112) tentang keesaan Allah 3. Mengaitkan isi kandungan Q.S. al-Faatihah (1) dan al-Ikhlaas (112) tentang keesaan Allah dengan kehidupan

3	Materi Pokok	Luas Hakekat Tauhid (keesaan Allah)
---	--------------	-------------------------------------

4) Perumusan Tujuan

Pembelajaran (*specifying instructional objectives*) Perumusan tujuan pembelajaran yaitu merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Himpunan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun dan merancang media pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*design*)

Perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran untuk memperoleh *draft* awal. Media yang akan dikembangkan yaitu media al qur'an hadits berbasis *macromedia flash* yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman Al qur'an hadits untuk peserta didik pada materi kusandakan aktivitasku hanya kepada allah swt. Dalam tahap perancangan ini ada tiga langkah, yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

1) Pemilihan Media

Hasil tahapan ini adalah penentuan tentang media pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran al qur'an hadits berbasis *macromedia flash*. Media pembelajaran dipilih untuk disajikan sebagai media pembelajaran audio-visual dan dibuat untuk menanamkan pemahaman kepada peserta didik saat pembelajaran al qur'an hadits. Hal tersebut disesuaikan dengan analisis tugas, analisis konsep, dan fasilitas yang ada dimadrasah.

2) Pemilihan Format

Tahap ini sebelumnya diawali dengan melakukan identifikasi berbagai komponen yang akan didesain untuk media pembelajaran al qur'an hadits berbasis *macromedia flash*. Komponen-komponen tersebut antara lain adalah animasi, *background* media pembelajaran, *backsound*, dan *fitur* tombol. Adapun *software* yang peneliti pilih untuk mendesain berbagai komponen tersebut adalah *macromedia flash 8*. Pertimbangan peneliti memilih *software* tersebut karena *software* tersebut memiliki berbagai macam fitur yang lengkap untuk mendesain media.

3) *Design* Awal Media Pembelajaran

Pada tahap ini setelah melalui beberapa tahapan di atas, didapatkan desain media pembelajaran awal sesuai dengan format yang telah dipilih. Semua bahan- bahan yang telah

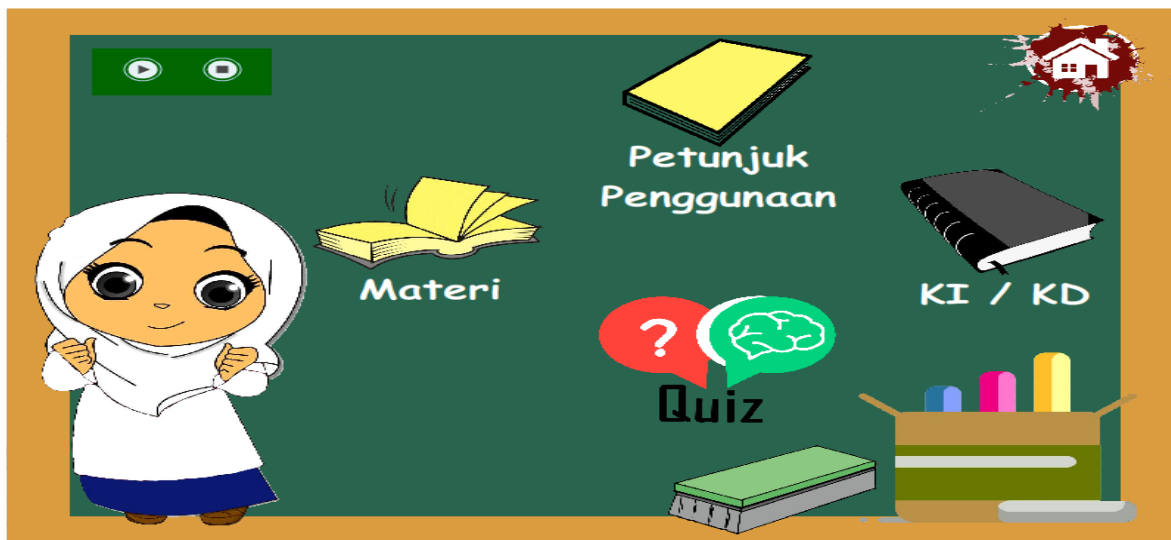
dikumpulkan, seperti animasi dan materi yang akan disajikan juga dimasukkan ke dalam media.

Desain awal pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada pelajaran al qur'an hadits kelas VII yang di dalamnya memuat kompetensi yang harus dicapai peserta didik, materi inti, pengaplikasian materi dan uraian soal. Desain awal media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk slide yang dibuat berhubungan dengan materi yang dipelajari. Rancangan awal dari media pembelajaran yang telah di desain selanjutnya *dipublish* agar ketika digunakan, pengguna tidak harus menginstal *software macromedia flash*.






c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

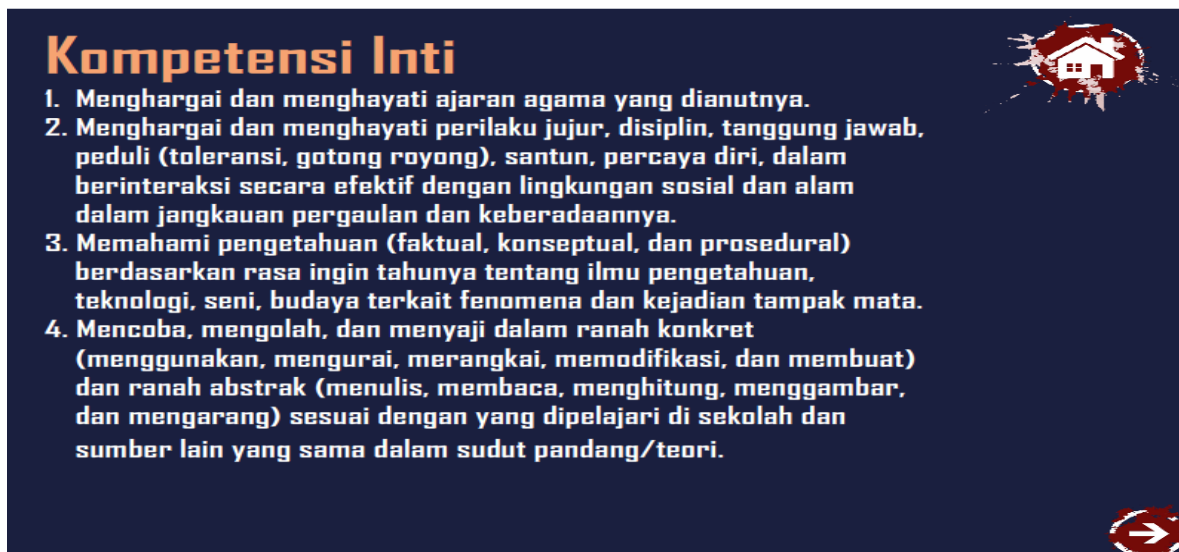
1. Hasil pembuatan media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media animasi menggunakan *macromedia flash* seperti memulai pengetikan materi, membuat naskah media, membuat contoh soal, evaluasi, dan kemudian mulaimembuat media pembelajaran pada aplikasi *macromedia flash*. Saat pengguna media memulai media ini, terlebih dahulu akan muncul tampilan awal atau sampul media pembelajaran beserta *sound effect* yang ceria. Tampilan awal dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



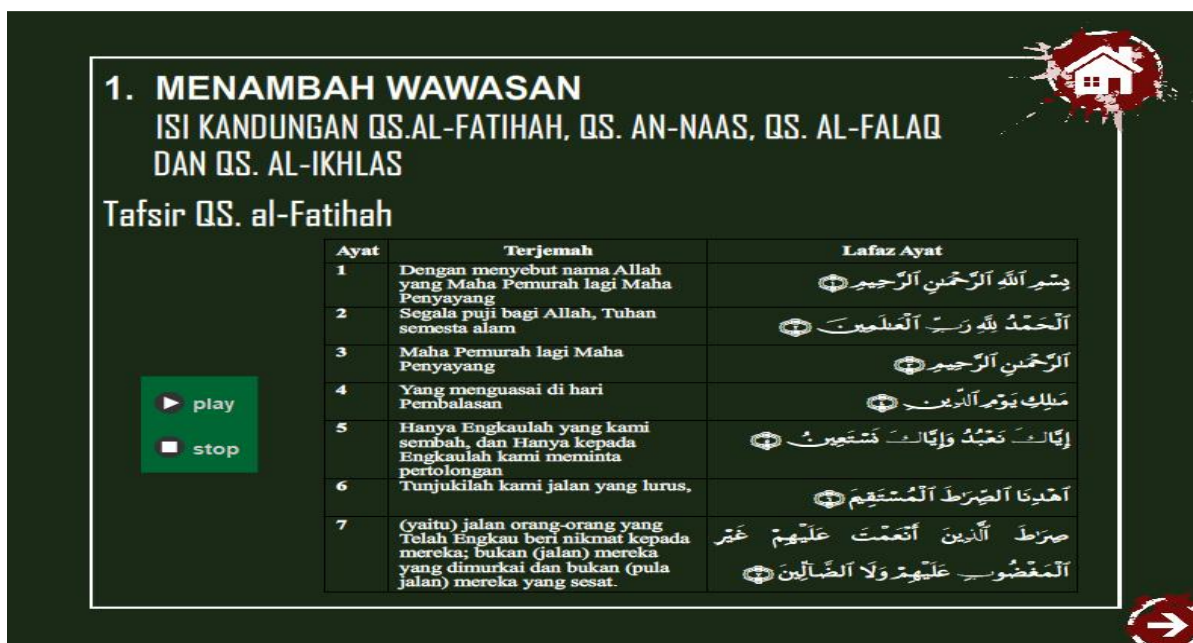
Gambar 4.3 Tampilan Menu Awal Media pembelajaran

Tampilan menu terdapat 5 tombol,  (materi),  (petunjuk penggunaan tombol), (KI/KD),  (Quiz),  kembali ke tampilan awal). Menu “KI/KD” digunakan apabila pengguna media ingin mengetahui standar kompetensi  (SK), kompetensi dasar (KD), Selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.4 Tampilan KI/KD pada Media Pembelajaran

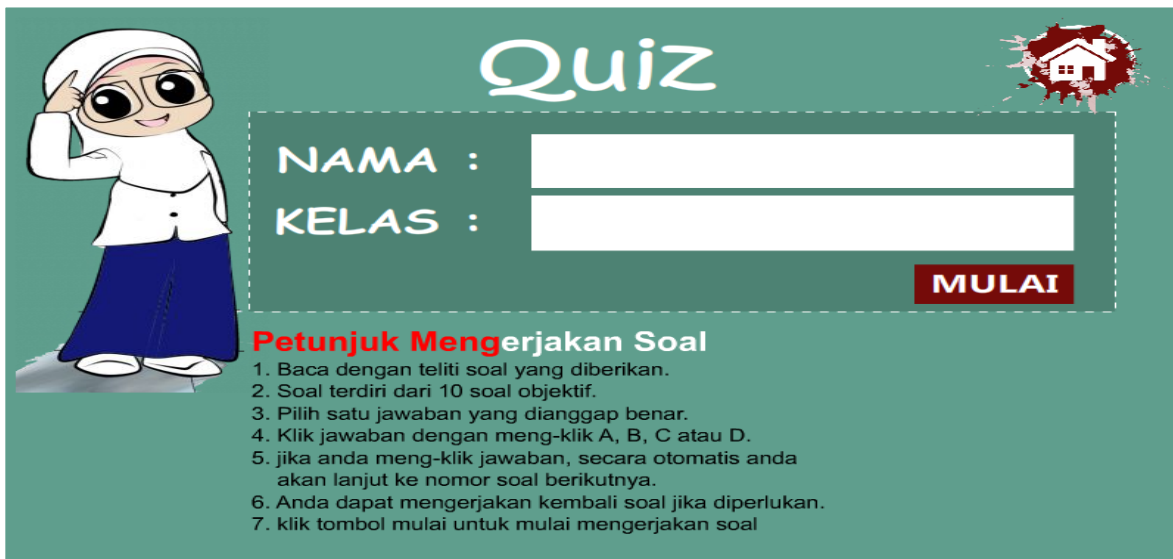
Menu “materi” digunakan apabila pengguna media ingin melihat materi pembelajaran yaitu kusandarkan aktivitasku hanya kepada Allah. Lebih jelasnya berikut tampilannya :



Gambar 4.5 Tampilan materi pada Media Pembelajaran

Tombol “quiz” digunakan apabila pengguna media ingin mengerjakan soal-soal untuk evaluasi hasil belajar menggunakan media pembelajar. Terdapat 10 soal, dan setiap soal

mempunyai skor 10. Berikut tampilannya:



Quiz

NAMA :

KELAS :

MULAI

Petunjuk Mengerjakan Soal

1. Baca dengan teliti soal yang diberikan.
2. Soal terdiri dari 10 soal objektif.
3. Pilih satu jawaban yang dianggap benar.
4. Klik jawaban dengan meng-klik A, B, C atau D.
5. jika anda meng-klik jawaban, secara otomatis anda akan lanjut ke nomor soal berikutnya.
6. Anda dapat mengerjakan kembali soal jika diperlukan.
7. klik tombol mulai untuk mulai mengerjakan soal

Gambar 4.6 Tampilan Quiz pada media pembelajaran

Pada menu ini pengguna tidak dapat pergi ke soal berikutnya apabila soal pertama belum dijawab. Jadi latihan soal ini mempunyai sistem yaitu pengguna harus menjawab soal ini bertahap dan tidak bisa dilewati. Pada akhir dari menu ini akan terdapat akumulasi skor. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut.



BENAR 3

SALAH 7

SKOR 30

Kamu Belum Berhasil

Ulangi

Gambar 4.7 Tampilan skor pada latihan

2. Penilaian Kelayakan Produk

Kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash dinilai oleh 2 orang ahli yang terdiri dari 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Adapun

ketentuan-ketentuan dalam memilih subyek ahli yaitu: (1) berpengalaman di bidangnya, (2) berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2. Instrumen validasi yang digunakan merupakan instrumen validasi yang disusun dengan acuan standar penilaian BNSP dan menggunakan skala *Liker* empat. Selengkapnya hasil validasi oleh para ahli adalah sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi, kelengkapan materi, kebenaran bahasa, serta kebenaran urutan materi. Ahli materi yang menilai materi dan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan ini satu orang dosen Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur yaitu Nishfiya Ramdoniati, M.Pd. Penilaian oleh ahli materi dikedepankan pada aspek kualitas isi, kebahasaan dan kelayakan penyajian. Penilaian kelayakan materi ini dilakukan hingga media di kategorikan layak uji coba lapangan. Hasil penilaian berupa nilai dari data angket dan validasi yang sudah di jumlahkan.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pelajaran al qur'an hadits kelas VII Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh dengan materi kusandakan aktivitasku hanya kepada allah swt yang dinilai dan di- *review* oleh ahli media. Ahli media yang menilai media ini adalah satu orang dosen Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur yaitu Muh. Zulkifli, M.Pd.I. Penilaian oleh ahli media dikedepankan pada aspek tampilan media dan penggunaan.

c. Hasil Uji Coba Pengembangan

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk diuji cobakan dengan uji coba peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh yang dipilih secara heterogen. Pada uji coba ini di maksudkan untuk mengetahui kepraktisan produk Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pelajaran al qur'an hadits kelas VII Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, langkah-langkah pengembang media pembelajaran didasarkan pada model pengembangan 4D melalui tiga tahapan yaitu : *Define* (Definisi), *Design*

(Rancangan), *Develop* (Pengembangan). Setelah melalui ketiga tahapan tersebut, diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada pelajaran al qur'an hadits kelas VII. Pembahasan untuk setiap langkah dari model 4D sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian

Pada tahap *define* dilakukan analisis *Front-End*, analisis Konsep, analisis tugas, dan perumusan Tujuan Pembelajaran. Pada analisis awal peneliti melihat masalah yang dihadapi dalam pembelajaran al qur'an hadits di Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh, kemudian pada analisis konsep peneliti mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang akan dipelajari peserta didik, pada analisis tugas peneliti merincikan tugas/keterampilan utama yang diperlukan dan yang terakhir peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses-proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan pada bab IV menunjukkan bahwa masalah yang ditemukan di Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh adalah hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang belum mampu melatih peserta didik untuk aktif dalam memecahkan masalah, karena pembelajaran yang digunakan hanya berisi definisi konsep, rumus, dan latihan soal. Disamping itu, berdasarkan dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bahwa kedua sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran pada kurikulum 2013 mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dalam tahap pengembangan ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu; hasil dari tahap rancangan awal dikonsultasikan ke pembimbing kemudian hasil konsultasi direvisi sehingga dihasilkan produk I, produk I di validasikan oleh ahli untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran yang di kembangkan, hasil validasi dilakukan revisi sehingga dihasilkan produk II, produk II inilah yang akan diujicobakan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam hal ini media pembelajaran berbasis macromedia flash. Adapun pembahasan dalam tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Uji Ahli

Mengacu pada analisis hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV, diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran al qur'an hadits khususnya materi kusandakan aktivitasku hanya kepada

allah.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan dari hasil pada tahap pendefinisian, peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran pada pelajaran al qur'an hadits materi kusandarkan aktivitasku hanya kepada allah swt. Format dalam penyusunan media pembelajaran di sesuaikan dengan prinsip dan karakteristik macromedia flash 8. Media pembelajaran di buat semenarik mungkin dengan variasi warna dan gambar agar peserta didik tertarik mempelajarinya.

3. Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu; hasil dari tahap rancangan awal dikonsultasikan ke pembimbing kemudian hasil konsultasi direvisi sehingga dihasilkan produk I, produk I divalidasi oleh ahli untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan, hasil validasi dilakukan revisi sehingga dihasilkan produk II, produk II inilah yang akan di uji cobakan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun pembahasan untuk tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Uji Ahli

Mengacu pada analisis hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV, diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash, dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran al qur'an hadits khususnya materi kusandarkan aktivitasku hanya kepada allah swt.

Oleh karena dalam penelitian ini tidak hanya menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis macromedia flash saja, tetapi media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan metakognisi dan pemahaman konsep peserta didik. Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran dari aspek struktur dikategorikan layak/valid dan media pembelajaran dari aspek konten dikatakan sangat valid oleh validator. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah mampu berfungsi sebagai panduan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dilihat dari aspek bahasa dinyatakan valid oleh validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah mengandung bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik baik dalam pengiriman informasi dan instruksi yang akan diambil oleh peserta didik.

b. Uji Coba Lapangan

Setelah melewati tahap validasi dan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis macromedia flash 8. Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh yang berjumlah 20 orang.

1) Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari penilaian guru dan penilaian peserta didik. Berdasarkan dari hasil analisis kepraktisan ditinjau dari penilaian guru di Madrasah Tsanawiyah NW Boro' Tumbuh diperoleh skor sebesar 3.72 dengan kategori sangat baik.

2) Penilaian Kelayakan Produk dan Perbaikan Desain

Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian para ahli, dikategorikan kevalidannya berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika $1,00 < X \leq 1,76$ maka media pembelajaran tidak valid dalam artian tidak layak diujicobakan (revisi total), jika $1,76 < X \leq 2,51$ maka media pembelajaran kurang layak (revisi sebagian dan pengkajian ulang materi), jika $2,51 < X \leq 3,26$ maka media pembelajaran cukup valid dalam artian layak(dapat diujicobakan dengan sebagian revisi), jika lebih dari 3,26 maka media pembelajaran valid dalam artian sangat layak dan dapat diujicobakan (tidak revisi). Berdasarkan dari hasil uji validitas oleh 2 orang validator diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.66. nilai tersebut berada pada kategori sangat layak.

3) Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Penelitian ini diuji cobakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan produk. Hasil dari uji coba produk, dikategorikan kemenarikannya. Menurut data uji coba respon peserta didik berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika $1,00 < X \leq 1,76$ maka media pembelajaran tidak valid dalam artian tidak layak diujicobakan (revisi total), jika $1,76 < X \leq 2,51$ maka media pembelajaran kurang layak (revisi sebagian dan pengkajian ulang materi), jika $2,51 < X \leq 3,26$ maka media pembelajaran cukup valid dalam artian layak(dapat diujicobakan dengan sebagian revisi), jika lebih dari 3,26 maka media pembelajaran valid dalam artian sangat layak dan dapat diujicobakan (tidak revisi). Berdasarkan dari hasil uji coba produk (media pembelajaran) diperoleh rata-rata respon peserta didik terhadap media pembelajaran sebesar 3.62. Nilai tersebut berada pada kategori sangat baik.

KESIMPULAN

1. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pelajaran al qur'an hadts ini telah dikembangkan dengan menggunakan 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *Design* (*perancangan*), *develop* (*pengembangan*) dan *desseminate* (*penyebaran*), Namun penelitian ini hanya sebatas pada tahap pengembangan (*Develop*) saja, karena keterbatasan waktu penelitian. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* 8. Kelayakan media dilihat pada hasil dari validator ahli. Validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,66 dengan kriteria sangat layak dan tanpa revisi, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pelajaran al qur'an hadits dapat digunakan.
2. Respon siswa pada uji kelompok kecil pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pelajaran al qur'an hadits memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,62 Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pelajaran al qur'an hadits ini layak digunakan dalam membantu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Rivai, A. & Sudjana, N. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Ash-Shabuni, S. M. A. 2001. *Ikhtisar Ulumul Qur'an Praktis*. Jakarta: Pustaka Bumi
- Darajat, Z. 1995. Peranan Agama dalam Kesehatan Mental. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Depdiknas, Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, Jakarta: Depdiknas.
- Djumhur dan Muh. Surya. 1985. *Manajemen Modern*. ACI. Surabaya
- Ishak, dkk. 2013. *Teknologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Musthafa, Aris. 2008. *Qur'an Hadis*. Sragen: Akik Pusaka.
- Munir. 2012. *MULTIMEDIA (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*, Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.

Sadiman, Arief S. dkk. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.

Susilo. H.W, dkk. 2015. *Riset Kualitatif & Aplikasi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Trans Info Media.

Hamalik.1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Iskandar Wiryokusumo. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Wahyudin, Din, dkk. 2011. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wina. 2008. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana.