

Desain Pengembangan Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Macromedia Flash 8

Oleh:
Devia Hidayah Aninda

Pembimbing :
Istikomah

Progam Pendidikan Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023

Pendahuluan

Dunia pendidikan pada saat ini telah berkembang dengan adanya berbagai media teknologi. Segala kegiatan pembelajaran telah berubah, dimana penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional diganti dengan bahan pembelajaran modern.

Penggunaan teknologi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan berbagai macam platform dan berbagai macam desain pembelajaran. Desain pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* juga merupakan salah satu bentuk kreativitas guru dalam rangka memberi kemudahan kepada siswa untuk memahami materi dan mendorong siswa agar tertarik belajar materi pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Rumusan Masalah

Apakah media pembelajaran macromedia flash 8 dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?



Bagaimana pengaruh media pembelajaran macromedia flash terhadap hasil belajar siswa?

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah media pembelajaran macromedia flash 8 dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.



Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran macromedia flash 8 terhadap hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Define
(Definisi)

Design
(Rancangan)



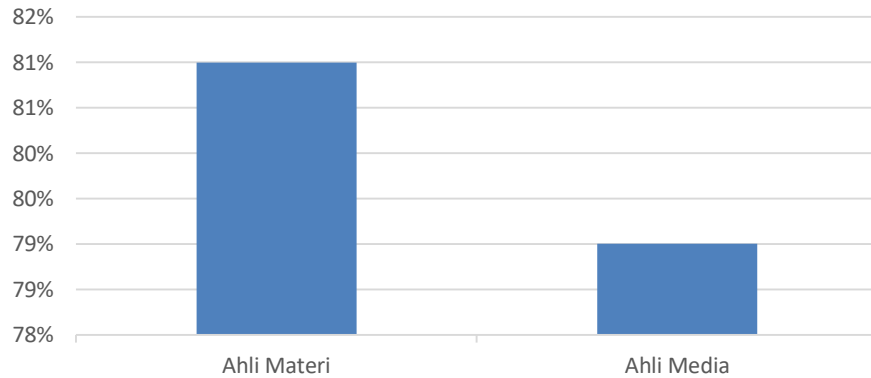
Metode pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan metode penelitian 4D (Four D Model) dari Thiagarajan.

Develop
(Pengembangan)

Dessiminate
(Penyebaran)

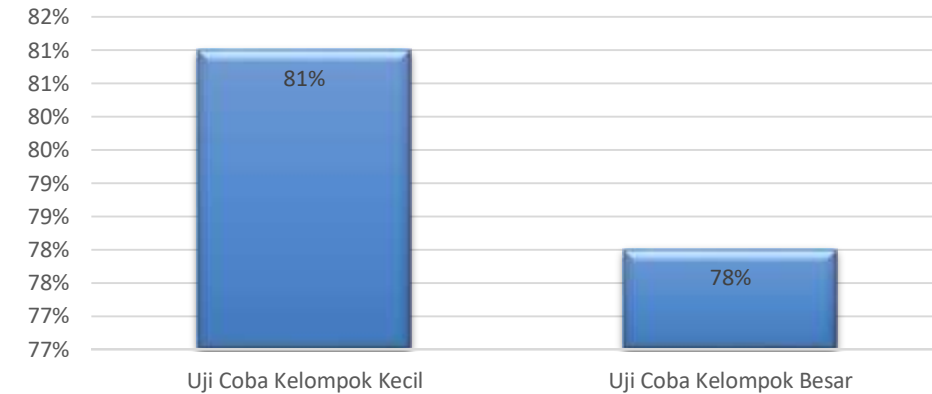
Hasil

Rekapitulasi Hasil Validasi



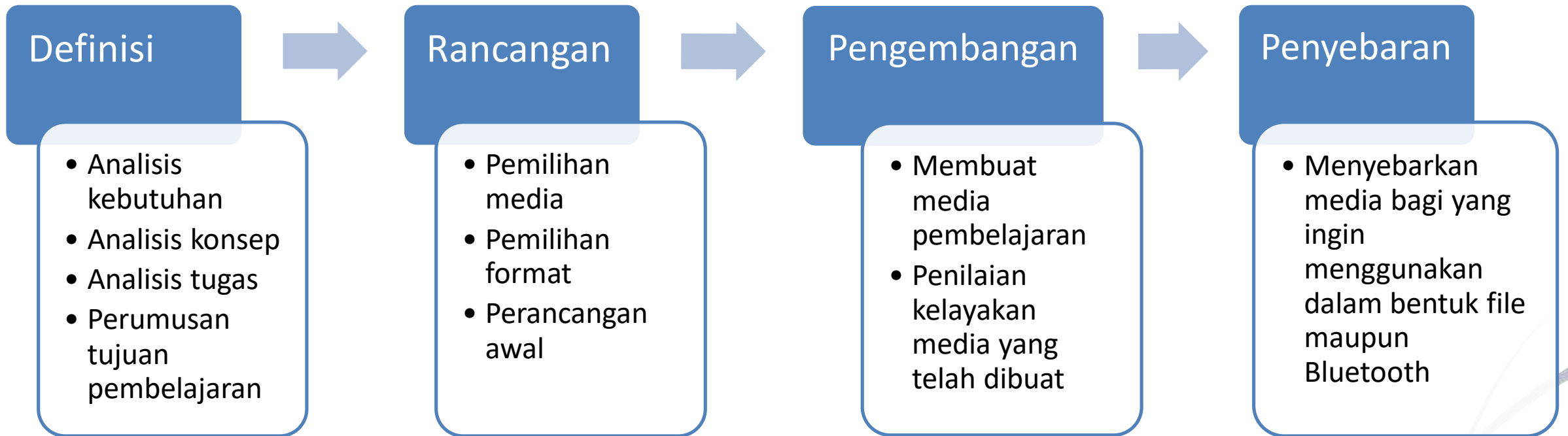
- Penilaian ahli materi 81% (sangat layak).
- Penilaian media mendapatkan hasil 79% (layak).
- Rata-rata hasil sebesar 81% (sangat layak).

Rekapitulasi Respon Peserta Didik



- Uji coba pertama mendapatkan hasil sebesar 81% (sangat layak).
- Uji coba kedua mendapatkan hasil 78% (layak).
- Rata-rata yang diperoleh sebesar 79,5%.

Hasil dan Pembahasan



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah dikembangkan memakai model 4D sudah valid dan layak dipakai menjadi media pembelajaran yang menarik dan efisien. Media pembelajaran *macromedia flash 8* diakui layak dan mendapatkan hasil validasi ahli materi sebanyak 81%, dan validasi ahli media sebanyak 79%. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *macromedia flash 8* yang telah dikembangkan memperoleh hasil sebanyak 81% pada uji coba kelompok kecil, dan 78% pada uji coba kelompok besar. Hasil yang diperoleh mendapatkan rata-rata sebanyak 79,5% yang dimana masuk pada kategori layak. Dari seluruh penilaian para ahli tersebut memperoleh hasil rata-rata 80% yakni masuk pada kategori sangat layak. Hasil yang diperoleh yaitu media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada materi Pendidikan Agama Islam sudah sangat layak digunakan karena mendapatkan penilaian diatas rata-rata dan tampilannya yang menarik serta tidak monoton sehingga menarik perhatian peserta didik untuk rajin belajar.

Referensi

- [1] M. Risal and A. P. Astutik, "The Effectiveness of Islamic Education Learning Based on Learning Cycle on Learning Outcomes in Junior High School," *Acad. Open*, vol. 4, pp. 1–10, 2021, doi: 10.21070/acopen.4.2021.3098.
- [2] N. Nurdyansyah, I. Istikomah, and I. R. I. Astutik, "Modifikasi Kurikulum Sekolah Inklusi Berbasis Aplikasi On-Line," *Tadarus*, vol. 9, no. 2, pp. 138–149, 2020, doi: 10.30651/td.v9i2.7525.
- [3] T. Hidayat, A. S. Rizal, and F. Fahrudin, "Peran Pondok Pesantren Sebagai Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia," *Ta'dib J. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 1–10, 2018, doi: 10.29313/tjpi.v7i2.4117.
- [4] E. Nurhasanah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa," *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 2, no. 3, pp. 148–153, 2021, doi: 10.54371/ainj.v2i3.69.
- [5] L. K. Harahap and A. D. Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia," *JPPS (Jurnal Penelit. Pendidik. Sains)*, vol. 10, no. 1, p. 1910, 2020, doi: 10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.
- [6] M. S. M. Rahmi, M. A. Budiman, and A. Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 2, p. 178, 2019, doi: 10.23887/ijee.v3i2.18524.
- [7] Z. S. Edwar, R. Ardie, and L. Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 498–507, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1576.
- [8] E. E. Muchlis and S. Maizora, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Trigonometri Melalui Pendekatan Konstruktivisme dengan Berbantuan Macromedia Flash 8 Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Bengkulu," *J. Ris. Pendidik. Mat. Jakarta*, vol. 1, no. 1, pp. 39–44, 2018, doi: 10.21009/jrpmj.v1i1.4960.
- [9] T. Vidanti and J. Susilowibowo, "Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas xi," *J. Manaj.*, vol. 9, no. 2, pp. 220–231, 2021, [Online]. Available: <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JURNALMANAJEMEN/article/view/9697>
- [10] Y. H. Ridwan, M. Zuhdi, K. Kosim, and H. Sahidu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik," *ORBITA J. Kajian, Inov. dan Apl. Pendidik. Fis.*, vol. 7, no. 1, p. 103, 2021, doi: 10.31764/orbita.v7i1.3832.
- [11] R. Alyusfitri, A. Ambiyar, I. Aziz, and D. Amdia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 1281–1296, 2020, doi: 10.31004/cendekia.v4i2.371.
- [12] H. F. Eka, D. Oktaviana, and R. Haryadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel," *JagoMIPA J. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2022, doi: 10.53299/jagomipa.v2i1.136.
- [13] O. D. B. Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial," *J. Educ. Hum. Soc. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 955–961, 2021, doi: 10.34007/jehss.v3i3.460.
- [14] R. A. Sasongko and A. Nadlif, "Effectiveness of Learning Through Online Technology in PAI Mapel at Madrasah Tsanawiyah," *Acad. Open*, vol. 4, pp. 1–9, 2021, doi: 10.21070/acopen.4.2021.2724.
- [15] I. R. Nurrohmah, "Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Bantarbolang," ... *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, pp. 1–22, 2020.
- [16] F. Mahfudzah, A. H. K, and S. Tanjung, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa Sd," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 5, no. 2, 2019, doi: 10.24114/jtikp.v5i2.12593.
- [17] D. Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [18] P. T. Niaga, F. Ekonomi, U. N. Surabaya, P. T. Niaga, F. Ekonomi, and U. N. Surabaya, "KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN Nabilah Hamudiana Saski Tri Sudarwanto Abstrak," vol. 9, no. 1, pp. 1118–1124, 2021.
- [19] E. Prisila, N. Riska, and A. Kandriasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang," *Risenologi J. Sains, Teknol. Sos. Pendidikan, dan Bhs.*, vol. 6, no. 2, pp. 9–16, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.kpmunj.org/>
- [20] N. F. Yulaika, Harti, and N. C. Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *J. Pendidik. Ekon. Manaj. dan Keuang.*, vol. 4, no. 1, pp. 67–76, 2020, doi: 10.26740/jpeka.v4n1.p67-76.
- [21] S. Afrianti and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021, doi: 10.26877/jiu.v6i2.6471.
- [22] D. Kristianto and T. S. Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 19, pp. 939–946, 2020.
- [23] A. Mariyani, M. A. Rofiq, and T. I. Tiantoko, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi Dan Komputer Berbasis Project Based Learning Bagi Mahasiswa," *J. Sinetik*, vol. 4, no. 2, pp. 152–159, 2021.
- [24] M. I. Hakim, H. M. Walad, and M. Zulkifli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah," ... *J. Stud. Islam*, vol. 1, pp. 80–95, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/4309>
- [25] P. Airlanda, "Jurnal basicedu," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1683–1688, 2021.
- [26] J. Natasya and N. Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP," *J. Gantang*, vol. 5, no. 1, pp. 87–93, 2020, doi: 10.31629/jg.v5i1.1948.

