

# Devia Aninda

*by* devia.aninda25@gmail.com \_

---

**Submission date:** 15-Jul-2023 05:07AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 2131399587

**File name:** teraktif\_Pendidikan\_Agama\_Islam\_Berbasis\_Macromedia\_Flash\_8.docx (363.22K)

**Word count:** 3960

**Character count:** 25655

## **Desain Pengembangan Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Macromedia Flash 8**

**Devia Hidayah Aninda<sup>1</sup>, \*Istikomah<sup>2</sup>**

[devi.aninda25@gmail.com](mailto:devi.aninda25@gmail.com), [istikomah1@umsida.ac.id](mailto:istikomah1@umsida.ac.id)

(Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi di era digital terus melaju dengan cepat dan dimanfaatkan oleh semua lini termasuk dunia pendidikan. Banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran diantaranya macromedia flash 8. Hal tersebut sangat membantu mempermudah siswa dalam belajar serta dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Untuk itu, para pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif sehingga siswa dapat semangat dalam belajar materi Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah Pengembangan (R&D) model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Hasil yang diperoleh yaitu media belajar *macromedia flash 8* pada materi Pendidikan Agama Islam sudah sangat layak digunakan karena tampilannya yang menarik serta tidak monoton.

**Kata Kunci:** *Desain Pembelajaran; Macromedia Flash 8; Pendidikan Agama Islam*

### **Abstrack**

Technological developments in the digital era continue to move quickly and are used by all lines, including the world of education. Many applications can be used by teachers in learning activities including Macromedia Flash 8. This really helps make it easier for students to learn and can make it easier for educators to deliver learning material. For this reason, educators are required to have creativity and the ability to implement technology-based interactive Islamic Religious Education learning. The purpose of this research is to develop an interesting and innovative interactive learning design so that students can be enthusiastic in learning Islamic Religious Education material. The research method used is the 4D model development (R&D) proposed by Thiagarajan. The results obtained are that the macromedia flash 8 learning media on Islamic Religious Education material is very appropriate to use because it looks attractive and is not monotonous.

**Keyword:** *Learning Design; Macromedia Flash 8; Islamic Religious Education*

### **PENDAHULUAN**

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

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

Peran teknologi dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diterapkan karena berkembangnya era digital memanfaatkan penggunaan teknologi dalam semua prospek kehidupan, salah satunya yaitu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan yang lebih fleksibel dalam mengakses materi, sehingga siswa lebih mudah memahami, menyerap, dan mampu mengingat lebih panjang [7]. Pada era digital mengharuskan adanya penggunaan teknologi pada proses pembelajaran karena terdapat kritik yang perlu dihadapi pada saat proses pembelajaran termasuk sistem pendidikan diharuskan memperoleh lulusan yang mempunyai segala skill berbasis keahlian dalam menggunakan teknologi [8].

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

Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran akan menghasilkan kualitas belajar yang baik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena materi yang disampaikan

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

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

Kajian yang terkait dengan masalah ini sudah banyak dilakukan peneliti dan penulis sebelumnya, diantaranya adalah penelitian yang berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Islam Bantarbolang*" yang ditulis oleh Isma Rizqi Nurrohmah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa [15].

Selanjutnya, dalam penelitian oleh Fadhilatun Mahfudzah yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa SD*". Metode yang dipakai pada penelitian ini menggunakan adalah model pengembangan Borg and Gall yang dipadukan dengan model pengembangan Dick and Carey. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran Agama Islam berbasis *Macromedia Flash Professional 8* lebih efektif dipakai untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Agama Islam dengan materi Shalat Fardhu Kelas III SD IKAL Medan [11].

Setelah mengidentifikasi dari referensi penelitian sebelumnya, yang membedakan dari penelitian ini yaitu dari penggunaan metode penelitian 4D dari Thiagarajan yang terdapat empat tahapan, yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Rancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran). Dengan menggunakan instrument sebuah angket. Sebelumnya ada beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, ternyata penelitian ini akan berbeda dengan penelitian terdahulu, yang membedakan adalah pada penelitian tersebut media yang dikembangkan hanya memberikan quiz dan materi. Pembaharuan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan adanya gambar untuk melatih cara berpikir kritis pada siswa dalam

mengeksplorasi dan mendeskripsikan materi untuk dijadikan bahan diskusi pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, saya tertarik untuk melakukan penelitian ini.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan metodologi penelitian 4D (Four D Model) dari Thiagarajan untuk menghasilkan produk tertentu dan menuji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan 4D ini digunakan agar sesuai dengan model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media belajar. Model yang dirancang untuk pengembangan media belajar terdapat empat langkah, yaitu : Define (Definisi), Design (Rancangan), Develop (Pengembangan), dan Dessiminate (Penyebaran) [12].

Tahap Define (Definisi), pada tahap ini berupa kegiatan untuk menentukan dan menetapkan perangkat yang hendak dikembangkan dengan perinciannya. Tahap ini yaitu tahap analisis kebutuhan yang dilaksanakan dengan penelitian dan studi literatur. Pada tahap ini ada empat langkah utama yaitu analisis kebutuhan (Front-and analysis), analisis konsep (Concept analysis), analisis tugas (task analysis), dan perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives).

Tahap Design (Perancangan), berisi rancangan untuk media pembelajaran yang telah ditetapkan dan akan dikembangkan. Tahapan ini ada tiga langkah, yaitu penentuan media, pemilihan format, dan perancangan dasar. Aktivitas yang dilaksanakan pada tahap ini meliputi pemilihan bahan ajar yang sebanding dengan materi maupun siswa, dan desain pola dari bahan yang dikembangkan.

Tahap Develop (Pengembangan), pada tahap ini, perlu adanya pengujian validitas produk berulang kali sehingga menghasilkan produk agar sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Aktivitas yang dilaksanakan yaitu validasi kelayakan rancangan produk oleh para ahli, seperti pengujian dan pertimbangan jika ada saran perbaikan dari hasil validasi dan pengujian.

Tahap Dessiminate (Penyebaran), pada tahap ini, berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Karena produk yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi, untuk itu penyebaran dilakukan dalam bentuk softfile atau aplikasi[13].

Subjek pada penelitian ini adalah 11 peserta didik SMA Antatika kelas XI MIPA untuk diuji coba terbatas dan 25 peserta didik SMA Antartika kelas XI IPS untuk diuji coba lapangan. Tahap analisis dan validasi dilaksanakan terlebih dahulu, lalu berlanjut pada tahap uji coba produk yang hendak dikembangkan. Akumulasi data yang diperoleh berupa lembar analisis, validasi, dan tanggapan peserta didik. Kuesioner tanggapan para siswa diberikan dengan menyebarkan link google form untuk dinilai peserta didik sesudah melihat produk. Kriteria penilaian pada lembar validasi ahli dan lembar tanggapan peserta didik memakai skala likert[18].

Kriteria skala likert bisa diamati pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Kriteria Skala Likert**

Nilai/Skor	Kriteria
1	Tidak layak
2	Kurang layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

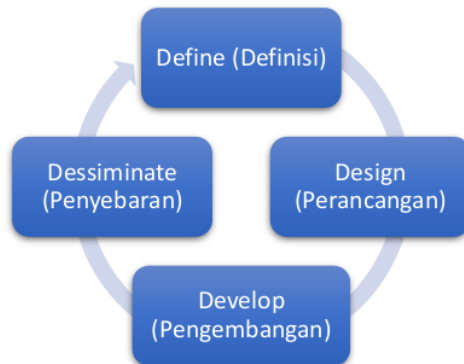
Pada tabel tersebut mengartikan bahwa nilai minimal 1 akan mendapatkan kriteria tidak layak dan nilai maksimal 5 akan mendapatkan kriteria sangat layak. Penghasilan nilai dari validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa akan dihitung memakai rumus dibawah ini:

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

**Tabel 2. Kriteria Skala Interpretasi**

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

Tabel kriteria diatas menjelaskan bahwa, jika memperoleh jumlah persentase sebesar  $\geq 61\%$  maka media pembelajaran yang akan dikembangkan dinyatakan layak dengan kriteria kuat.



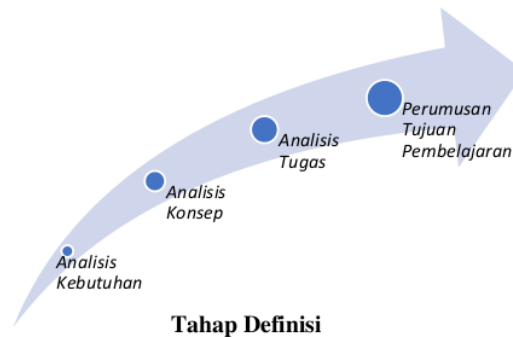
**Bagan Tahapan Pengembangan Metode 4D dari Model R&D**



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Definisi (Define)

Pada tahap ini berupa kegiatan untuk menentukan dan menetapkan perangkat yang hendak dikembangkan dengan perinciannya. Tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan yang dilaksanakan dari penelitian dan studi literatur. Tahapan ini ada empat langkah utama yaitu analisis kebutuhan (*Front-end analysis*), analisis konsep (*Concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) [19]. Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara di SMA Antartika Sidoarjo.



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

*Kedua*, *Analisis Konsep*, analisis konsep ini dilakukan dengan wawancara untuk mengetahui konsep apa saja yang ingin diterapkan, kemudian menyusun, dan memahami secara detail materi yang hendak diajarkan. Hasil menganalisis konsep yang sudah dilakukan yaitu dengan mencermati unsur penting dan selanjutnya dipelajari kemudian disusun secara sistematis karena akan dimasukkan dalam media pembelajaran sesuai dengan analisis Front-end.

*Ketiga*, *Analisis Tugas*, analisis tugas dilaksanakan untuk menganalisis kompetensi dasar yang menjelaskan dari indikator pada pembelajaran dan akan mendukung memastikan suatu media yang ingin dikembangkan. Peneliti menelaah dari tugas-tugas yang wajib dipahami siswa supaya dapat mencapai hasil yang maksimal. Hasil dari analisis diperoleh bahwa tugas-tugas yang telah dikerjakan pada proses pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar.

*Keempat*, *Perumusan Tujuan Pembelajaran*, perumusan tujuan pembelajaran meliputi rangkuman hasil dari analisis konsep dan analisis tugas yang telah digunakan sebagai penentu

karakter objek penelitian. Beberapa dari objek tersebutlah yang kemudian dijadikan awalan untuk menyusun dan juga merangkai media pembelajaran[21].

### **Tahap Perancangan (Design)**

Pada tahapan ini, berisi rancangan untuk media belajar yang telah ditetapkan dan akan dikembangkan. Tujuan dari rancangan ini adalah untuk membuat media pembelajaran agar mendapatkan prototipe awal. Media tersebut akan berupa aplikasi web berbasis *macromedia flash* yang berfungsi agar meningkatkan pengetahuan Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik. Tahapan ini terdapat tiga tahapan yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal[22].

*Tahap Pemilihan Media*, hasil dari langkah ini, yaitu pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran ini dipilih untuk digunakan sebagai alat bantu belajar dengan animasi dan dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini disesuaikan dengan analisis tugas, konsep, dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

*Tahap Pemilihan Format*, Pada langkah sebelumnya, dimulai dengan mengidentifikasi berbagai komponen yang akan digunakan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbasis *macromedia flash*. Animasi, background media pembelajaran, gambar, dan fitur tombol adalah beberapa komponen dari media tersebut. Peneliti memilih *Macromedia Flash 8* karena memiliki banyak fitur luas sebagai wadah untuk mendesain media.

*Tahap Design Awal Media Pembelajaran*, setelah melewati langkah-langkah tersebut, desain media dibuat menggunakan awalan format yang sudah dipilah. Projek yang sudah dibuat berupa animasi dan materi yang akan dipresentasikan, kemudian diaplikasikan pada media. Sebuah desain dasar untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI telah dibuat. Desain ini mencakup kompetensi yang akan diraih siswa, materi inti, penggunaan materi, dan eksplorasi materi. Desain dasar dari media pembelajaran kemudian akan dijadikan berupa slide yang berkesinambungan dengan materi yang akan diajarkan. Perancangan awal media pembelajaran ini selanjutnya dipublish sehingga siapapun yang ingin menggunakannya tidak perlu lagi untuk menginstal *software macromedia flash*.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

Pada tahap ini yaitu mengembangkan produk dan merancang media interaktif *macromedia flash 8* yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti kemudian akan menjadi sebuah media pembelajaran yang edukatif dan layak dipakai untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas. Dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* ini, peserta didik akan berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena materinya dilengkapi dengan tampilan bergambar yang menarik[23]. Dalam melakukan tahapan pengembangan, ada dua langkah yang harus dijalankan, yaitu membuat media pembelajaran dan penilaian kelayakan media yang telah dibuat[24].

Hasil pembuatan media pembelajaran



Tahapan ini peneliti membuat media animasi memakai *macromedia flash 8* mulai dari memasukkan materi, membuat animasi berjalan, membuat tujuan pembelajaran, evaluasi, dan memulai untuk pembuatan media belajar pada aplikasi web *macromedia flash 8*. Pada saat memakai media membukanya, yang akan terlihat pada tampilan pertama yaitu tampilan pembuka yang berisi materi yang akan dibahas dengan background yang menarik beserta animasi loading dan akan dilanjutkan dengan menu materi. Tampilan awal terdapat beberapa menu yang bisa dilihat pada gambar dibawah.

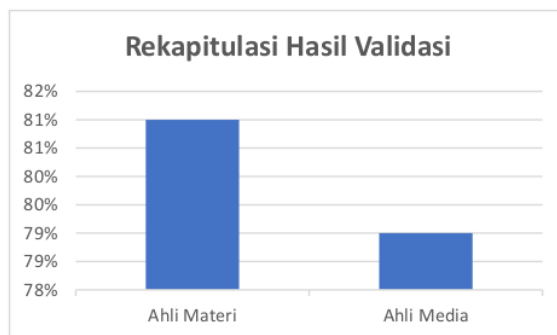


Gambar 1. Tampilan pembuka

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

#### Kelayakan Media Pembelajaran Macromedia Flah 8

Layak ataupun tidaknya media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* diperoleh dari skor penilaian oleh para ahli yaitu ahli bidang materi, dan ahli bidang media. Hasil rekapitulasi validasi para ahli dapat dilihat sebagai berikut: [25].



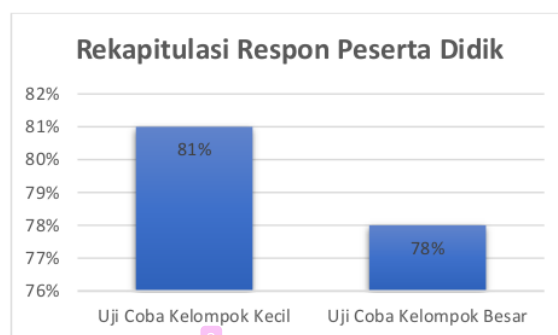
Penilaian materi dilakukan oleh Darussalam, S.Ag selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Antartika Sidoarjo. Berdasarkan diagram diatas memperoleh hasil materi 81% masuk pada kriteria sangat layak. Penilaian media dilakukan oleh Manis Fitri

Kustiyasih, S.E selaku guru TIK dan operator IT di SMA Antartika Sidoarjo. Berdasarkan diagram diatas mendapatkan hasil validasi media 79% termasuk kategori layak.

Hasil validasi para ahli mempeoleh rata-rata sebesar 81% dengan kriteria sangat layak. Oleh karena itu, berdasarkan jumlah hasil perhitungan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash 8* layak digunakan untuk membantu siswa dalam belajar, memperbanyak ragam media belajar untuk menunjang sumber bahan ajar yang telah ada sesuai rancangan pembelajaran.

## 2 Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Media belajar yang akan dikembangkan harus dinilai dan direspon juga oleh peserta didik. Pada proses ini dilaksanakan sebanyak dua kali. Berawal dari uji coba kelompok kecil pada 11 peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar kepada 25 peserta didik. Tahap uji coba keduanya dilaksanakan oleh murid dari SMA Antartika Sidoarjo. Hasil dari rekapitulasi dapat dilihat sebagai berikut:



Mengacu pada diagram diatas, uji coba pertama mendapatkan hasil keseluruhan peseta didik sebesar 81% dengan kriteria sangat layak, dan uji coba kedua mendapatkan 78% dengan kriteia layak. Keduanya mempeoleh hasil dengan kriteria layak. Rata-rata yang diperoleh sebesar 79,5%. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran *macromedia flash 8* menerima tanggapan yang positif dan memenuhi kriteria layak dengan presentasi  $\geq 61\%$ .

Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* ini dianggap layak karena medapatkan skor presentase minimal 61% pada dua tahap uji coba, seperti yang bisa dilihat dari perolehan nilai pada angket respons peserta didik. Media belajar bisa dinyatakan layak dan bisa diterapkan jika memperoleh persentase  $\geq 61\%$  sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Nabilah Hamudiana [18].

## Penyebaran (Dessiminate)

Tahap penyebaran, yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan mempublikasikan produk media pengembangan supaya dapat diterima oleh penggunanya mulai dari setiap individu, kelompok atau organisasi. Tahapan ini dilaksanakan dengan cara menyebarkan produk media yang sudah dikembangkan. Produk tersebut disebarluaskan bagi yang ingin menggunakan dalam bentuk file maupun bluetooth[26].

## 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.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [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 Keseimbangan 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. Ssongko 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://ejurnal.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.

# Devia Aninda

---

## ORIGINALITY REPORT

---

10%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[ejournal.kopertais4.or.id](http://ejournal.kopertais4.or.id)

Internet Source

5%

---

2

[ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id)

Internet Source

5%

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On