

Pengembangan Computer Based Instructional Materi “Haji” di Madrasah Aliyah

Dadung Maulana¹, Mazrur², Setria Utama Rizal³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email: dadungmaulana332@gmail.com

Abstract

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.

Keywords: *Development of Learning Media material Hajj in Madrasah Aliyah*

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 sajana munjuga diperlukan bahan ajar yang tepat agar bias membantu proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Olehkarenaitupembelajarandengan 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 penilaian 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 materi Haji di Madrasah Aliyah

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada lingkungan sekolah ditujukan pada menciptakan kegunaan dan tujuan pendidikan nasional ditegaskan dalam Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 3 (2003:5) perihal sistem pendidikan Nasional, menyatakan pendidikan nasional berkedudukan menjadikan kemampuan dan pembentukansifat dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dimaksudkan untuk menjadi besar pada potensi siswasupaya terwujud manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu, sanggup, kreatif dan mandiri.

Menurut Rusman,dkk (2012:7) menerangkan kegunaan suatu hal dan arah pendidikan nasional di atas, harusnya dikerjakan dengan menaikkan tindakan pendidikan yang titik sentralnya aktivitas pembelajaran. Menaikkan taraf rutinitas pembelajaran harusnya tidak hanya terpaku memikirkan sesuatu pada pembelajaran kebiasaan semata. Pembelajaran harus dikembangkan agar memperoleh hasil yang tertinggi dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini rupanya sependapat dengan pendapat Rusman dalam bukunya “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi” yaitu upaya yang dapat dikerjakan mengenai dengan cara kualitas pembelajaran di sekolah adalah menjadikan maju sistem pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*Childern Center*) dan memberi tempat kebutuhan siswa akan diperlukan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi.

Penggunaan teknologi informasi pada dunia pendidikan ialah bagian yang tidak dapat dipisahkan. Pada zaman sekarang dunia pendidikan ikut berevolusi keranah kekinian. Dengan kemajuan teknologi, hendaknya untuk menjadikan sebagai pilihan pada pemecahan masalah dalam pembelajaran.

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 bawa 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.

B. METODE PENELITIAN

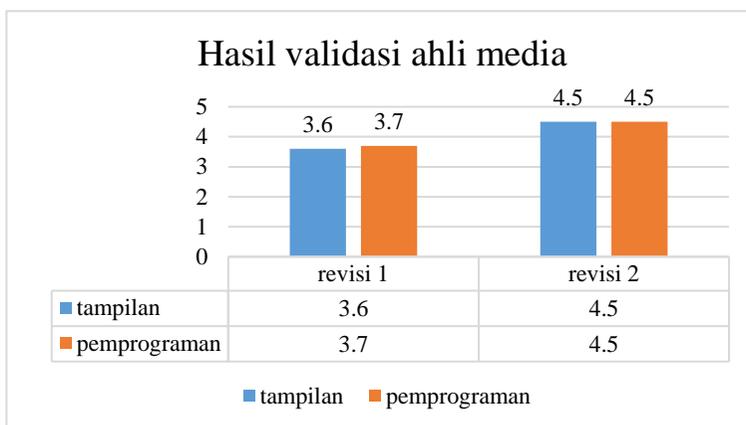
Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe flash CS 6* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dibatasi hanya pada uji coba kelompok kecil dengan 10 orang siswa kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Analisis data yang digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan analisis deskriptif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini pada tahap pertama yaitu analisis (*analysis*) peneliti memperoleh hasil analisis kebutuhan siswa bahwa siswa di kelas X berusia kisaran 15-17 tahun dan mereka pada saat proses belajar mata pelajaran Fikih tidak pernah menggunakan media selain dari metode ceramah dan Tanya jawab, sehingga pada saat peneliti menggunakan media *Adobe Flash CS 6* mereka sangat senang.

Langkah kedua yakni desain (*design*) dilangkah ini peneliti membuat *story board*, *flowchart*, RPP serta beberapa instrumen yang akan divalidasi oleh pakar/ahli.

Langkah ketiga yaitu pengembangan (*development*) pada tahap development peneliti melakukan Validasi terhadap ahli media dan materi sebelum diimplementasikan. Pertama yaitu validasi media hasil dari validasi tersebut menunjukkan hasil dari penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* materi haji bisa dilihat pada diagram dibawah ini:



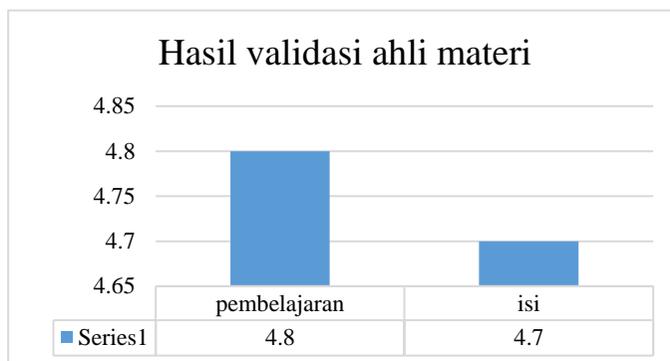
Gambar 1 Grafik penilaian oleh ahli media

Dari data diatas didapatkan hasil dan dinyatakan sangat baik setelah melalui beberapa revisi, adapun komentar serta saran dari validas iahli media sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil data komentarserta saran dari validasi ahli media

evisi	Komentar serta saran
	Urutkan menu dari kiri ke kanan, Tujuan dll. Pada profil beri nama pembimbing dan validator. Resitasi suara diganti asli orang bukan bot agar tidak salah baca.
	Semoga bisa dikonversikan ke bentuk html5, bukan swf agar dapat dionlinekan dan dapat dibuka dengan mudah melalui browser oleh siswa kapanpun dimanapun dan menggunakan operasi apa saja.

Selanjutnya validasi oleh ahli materi hasil dari validasi tersebut ada beberapa perbaikan dalam penyusunan materi pada media tersebut, perbaikan tersebut dapat dilihat pada gambar 2:



Gambar 2 Grafik penilaian oleh ahli materi

Dari data diatas didapatkan hasil bahwa media sangat baik dan layak untuk dikembangkan sesuai dengan komentar serta saran dari ahli materi sebagai berikut.

Tabel 2 hasil data komentar serta saran dari validasi ahli materi

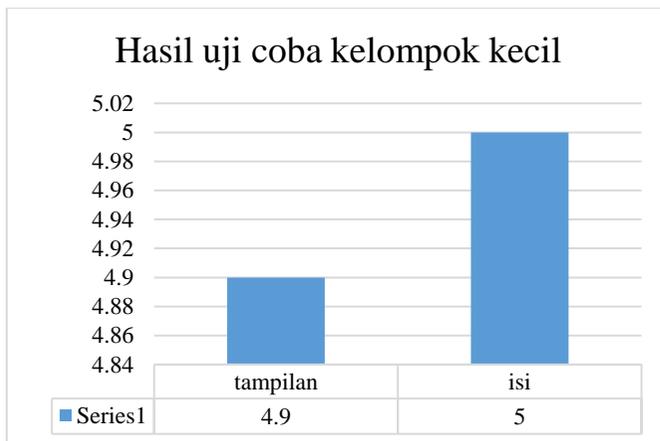
Revisi	Komentar serta saran
1	Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 sangat membantu sistem dan guru dalam pembelajaran dan juga sangat menarik apabila ditampilkan dengan desain yang bagus. Untuk pengembangan Adobe flash cs6 dalam pembelajaran diharapkan selalu menggunakan desain yang menarik.
2	Tidak ada revisi media layak di uji cobakan

Setelah melakukan perbaikan pada media pembelajaran selanjutnya melakukan uji coba perorangan kepada 3 siswa sebagai respon dan sebelum dilakukan uji coba pada kelas.

Tabel 3. Hasil Komentar Siswa Pada Uji coba Perorangan

Reponden	Komentar
Siswa 1	Media bagus
Siswa 2	Media ini sangat baik
Siswa 3	Media yang digunakan bagus

Dari data diatas menunjukkan bahwa siswa menilai bahwa media tersebut sangat baik. Selanjutnya langka himplementasi (*implementation*) yaitu uji dilakukan uji cobakelompokkecil di kelasuntuk melihat keterbacaan dan kepraktisan media pembelajaran. Setelah melakukan uji coba dikelas maka didapatkan hasil uji keterbacaan sebagai berikut.



Gambar 3 grafik penilaian terhadap uji coba kelompok kecil

Hasil dari implementasi pada kelompok kecil bahwa media dapat dikatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajarandan valid.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dapat disimpulkan Pengembangan Media *Adobe Flash CS 6* pada materi haji di MA Muslimat NU PalangkaRaya 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.

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”.

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.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung. : PT. Remaja Rosdakarya.

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.

Haryati, S., 2012. *Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan*. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), p.15.

Jannah, R. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: ANTASARI PRESS.

Jibril, A. 2011. *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer

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.

Sutopo, H.A. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Putra, N. 2011. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: suatu pengantar)*. Jakarta Rajawali Pers.