

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA
MATA PELAJARAN PAI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 GUNUNG TOAR
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

Jamiatul Fitri^{1*}, Sarmidin², Ikrima Mailani³

^{1,2,3}Universitas Islam Kuantan Singingi

*Email : JamiatulFitri05@gmail.com

Abstrak

Dalam observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Gunung Toar menemukan gejala - gejala yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* sebagai berikut : 1) Dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan karena guru belum bisa mengembangkan media pembelajaran *macromedia flash 8* dengan baik. 2) Guru tidak kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran *macromedia flash 8* sehingga pembelajaran tidak menarik. Melihat kondisi dilapangan. Peneliti tertarik mengkaji permasalahan tersebut dengan tujuan agar dapat mengetahui bagaimana pengembangan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran PAI, dan apa saja kelebihan dan kekurangan *macromedia flash 8* ini. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan observasi. Adapun jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) Langkah - Langkah penelitian atau pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan , mengembangkan produk, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai. dan teknik analisa data menggunakan kuantitatif yang dikategorikan menjadi analisi deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pengembangan *macromedia flash 8* yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi yang sangat baik. karena berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang berarti pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* dinilai valid dan tidak direvisi.

Abstrack

In the process student learning feel bored because teacher haven't been able to develop media *Macromedia flash 8* is well. and teachers less creative in learning media developing *macromedia flash 8* so that learning is not interesting. Look at field condition. Reseacher interest for discuss with goals in order that can knowing *macromedia flash 8* developing on study Islamic Religious Education that benefit and deficiency this *macromedia flash 8*. Reseacher gathered data use questionnaire, interview, dan observation. Kind of research use R & D (Research and Development) research and development measures consist of studies about the research findings of a product to be developed, development of product, conducting a field test in keeping with background where the product is going to used. Analize data technique is quantitative descriptive. Based on the research results got that *macromedia flash 8* development is very well qualified. Because validation result by materi

expert and media expert is learning media development macromedia flash 8 at the value of the valid and not revision. The comparison of the old and new work systems is so vastly different in that old work system is valued at 31,52% and the new system 85,37% it is show that learning media development macromedia flash 8 is success.

Kata Kunci : Pengembangan, Macromedia Flash 8, Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Masalah pendidikan adalah salah satu wacana yang amat penting bagi kehidupan manusia, karena peradaban umat manusia tidak terlepas dari peran pendidikan. Sebagai suatu sistem pendidikan terus mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan dan kemajuan di bidang IPTEK. Para pakar pendidikan terus berusaha merumuskan berbagai hal yang berkaitan dengan pendidikan mulai dari tujuan, kurikulum, metode, dan lain sebagainya ke arah yang lebih baik.¹ Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. kecerdasan, akhlak mulia, sertaketerampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Prof. Langeveld seorang ahli pedagogik dari negeri Belanda mengemukakan batasan pendidikan, bahwa pendidikan ialah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu

kedewasaan.² Lain halnya dengan John Dewey yang mendefinisikan pendidikan sebagai rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman agar lebih bermakna, sehingga pengalaman tersebut dapat mengarahkan pengalaman yang didapat selanjutnya. Dalam GBHN 1973, dikemukakan pengertian pendidikan yang pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah, dan berlangsung seumur hidup.³ Dengan adanya pendidikan, kita dapat belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari yang melibatkan individu secara keseluruhan baik fisik maupun psikis untuk mencapai suatu tujuan. Belajar adalah suatu proses yang menitikberatkan proses pembangunan ingatan, retensi, pengolahan informasi dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya. Informasi yang baru maupun yang telah ada pada dirinya mengalami serangkaian proses yang dapat menghasilkan informasi atau pengetahuan baru yang lebih valid kebenarannya. Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam menghasilkan kualitas lulusan.⁴

¹ Usman Sutisna. 2 Juli 2016. Pengaruh Kewibawaan Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk A lkautsar. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

² Salam. Burhanudin. Pengantar PEDAGOGIK (Dasar-Dasar Ilmu Mendidik). Jakarta: PT Rineka Cipta. hal.1

³ Ibid hal.4

Jurnal. Yuli Ratna Wati. 2014. Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tea Assisted Individualization (TAI) Dengan Media Komik Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Teknologi informasi dan komunikasi memberikan kontribusi yang luar biasa dalam hal penyebaran materi informasi ke seluruh belahan dunia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sedemikian pesatnya membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi, sehingga menciptakan kultur baru bagi semua orang dalam berbagai bidang tanpa terkecuali di bidang pendidikan.⁵Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi guru dan peserta didik serta besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan. Manfaat aktivitas kemajuan ilmu dan teknologi dalam pembelajaran adalah peserta didik dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus. Aktivitas pembelajaran berbasis teknologi dapat direalisasikan salah satunya dengan pembuatan media pembelajaran.

Menurut Cecep Kustandi media sebagai alat bantu mengajar, dengan berkembang segitu hebatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun sangat banyak dan dapat disesuaikan dengan kondisi, waktu dan materi yang akan disampaikan. Karakter dan kemampuan masing-masing perlu mendapatkan perhatian dari para pengajar sehingga mereka dapat

memilih media yang mereka inginkan sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membawa informasi kepada peserta didik. Jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran cukup beragam mulai dari yang sederhana sampai yang canggih. Untuk mempelajari jenis media, karakter dan kemampuannya, dan penggolongan media pembelajaran. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih, sederhana dan murah.⁶

Sejauh ini masih banyak guru yang memakai media papan tulis dalam pembelajaran yang biasanya akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh, padahal ada beberapa media yang lebih menarik dan mudah untuk diterapkan yaitu salah satunya dengan media *Flash*. Menurut Gora, *macromedia flash8* adalah sebuah program yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game bahkan perangkat ajar.⁷ Menurut Arsyad *macromedia flash8* memiliki banyak keuntungan dalam proses pembelajaran yaitu memperbaiki sistem pengajaran, lebih nyaman, kemudahan pengajaran, serta mempersingkat waktu. Dapat menumbuhkan dan

Pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2012/2013. Universitas Sebelas Maret: *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* (3.2).. h.16

⁵Darmawan, D. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

⁶Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hlm 1-2

⁷Gora dkk. Dalam Jurnal Betty Holiwarni. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/Cia) Untuk Pembelajaran Kimia Sma*. Lembaga Penelitian Universitas Riau. 2015. hlm 8

meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran⁸

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.⁹Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah sebagai berikut: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual Communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.¹⁰

a. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:¹¹

- 1) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa.

- 3) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 4) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik.
- 5) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif: beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek yang penting lain dalam proses belajar mengajar. Media memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Arief S. Sadiman menyebutkan kegunaan media pembelajaran yaitu:¹²
 - 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
 - 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
 - 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
 - 4) Mempersamakan rangsangan, pengalaman, dan persepsi. Penggunaan media

⁸Arsyad Dalam Jurnal Betty Holiwarni. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/Cia) Untuk Pembelajaran Kimia Sma. Lembaga Penelitian Universitas Riau. 2015. hlm 7

⁹Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011. Hlm.9

¹⁰Cecep Kustandi dan Bambang sutipjo, Op.cit.

¹¹Kemp & Dayton, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Praseda. 20016. Hlm.25

¹² Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pesada.

pembelajaran di kelas dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Tayangan presentasi yang ditampilkan oleh guru akan memperjelas dan mempermudah penyampaian materi.

2. *Macromedia Flash8*

Macromedia flash 8 adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi *interaktif, game, company profile, presentasi, movie* dan tampilan animasi lainnya.¹³

Macromedia Flash 8 merupakan versi terbaru dari *software Macromedia Flash* sebelumnya (*Macromedia Flash 7*). *Macromedia Flash* adalah *software* yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan *bitmapy* yang sangat menajubkan untuk membuat suaru situs web yang interkatif, menarik dan dinamis. *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web,

presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran.¹⁴ Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Oleh karna itu, pada bagian ini akan diuraikan teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru.¹⁵ Walker & Hess memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas sebagai berikut:¹⁶

1). Kualitas Teknis

- Keterbacaan
- Mudah digunakan
- Kualitas tampilan/tayangan
- Kualitas Pengelolaan Programnya

Fungsi *Macromedia Flash 8*

Menurut Andriyanto bahwa *software Macromedia Flash 8* sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam *Macromedia Flash* kita dapat memasukkan elemen-elemen seperti gambar atau movie, animasi, presentasi, game, dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web,

¹³ Andi, *Macromedia Flash 8.C.V ANDI OFFSET.2010.* hal.1
Page | 27

¹⁴ Nur Hadi Waryanto, *Tutorial Komputer Multimedia* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010)., hlm.1

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Praseda. 20016. Hlm.101

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.175

dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.¹⁷

3. Pendidikan Agama Islam

Menurut Hamruni, Pendidikan Agama Islam adalah proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi fitrahnya. Sehingga mencapai pribadi yang utama sesuai dengan ajaran Islam.¹⁸

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁹ Langkah - Langkah penelitian atau pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai.²⁰

Variabel Penelitian

¹⁷Andriyanto *Tutorial Komputer Multimedia* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010), hlm.4

¹⁸Hamruni, *Konsep Educatinment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2010), hal.63.

¹⁹Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung, 2017. Hal.297

²⁰Setyosari punaji, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012) hlm. 194-195

Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash

Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan mengembangkan sesuatu yang dilakukan secara bertahap, teratur yang menjurus pada sasaran yang dikehendaki. Pengembangan Media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang penyampaiannya menggunakan Macromedia Flash 8. Media pembelajaran ini berbasis interaktif yang mana didalam media tersebut terdapat unsur teks, suara, video dan sebagainya.

Hasil Dan Pembahasan Penyajian Data

1. Proses Pengembangan BahanAjar

Tahap proses produksi pengembangan bahan ajar ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Dalam hal ini program adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis macromedia flash. 8 Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dicek dan divalidasi.

Proses produksi media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dibagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pascaproduksi.

2. PraProduksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi produk

multimedia pembelajaran interaktif. Berikut merupakan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi komputer/ laptop, Softwar

Tahap proses produksi pengembangan bahan ajar ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Dalam hal ini program adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis macromedia flash. 8 Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dicek dandivalidasi.

Proses produksi media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dibagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pascaproduksi.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8

Pengembangan media ajar *macromedia flash 8* ini didasarkan pada kenyataan bahwa pengembangan media ini lebih membuat siswa untuk aktif dan tidak merasa bosan terhadap pembelajaran yang telah diajarkan.

Prosedur pengembangan media ajar ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

a. Tahap pra pengembangan dengan melakukan penilain kebutuhan dan anlisis kurikulum.

b. Tahap pengembangan dengan melakukan penyusunan media ajar.

c. Tahap uji produk dengan melakukan validasi ahli dan guru mata pelajaran.

d. Tahap pasca pengembangan yang dilakukan dengan uji coba lapangan terhadap media ajar yang telah dikembangkan.

Berkaitan dengan hasil pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* Sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu media pembelajaran *macromedia flash 8* ini bisa membantu guru untuk mempermudah menerangkan materi yang diajarkan.

2. Validasi Desain

Berdasarkan Hasil Validasi aspek materi dan media dapat diketahui kualitas materi media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa. Hasil validasi ahli materi ini di perkuat dengan data wawancara saya dengan ibuk Pendidikan Agama Islam, beliau mengatakan bahwa pengembangan *macromedia flash 8* sangat baik/ layak untuk dipresentasikan kepada siswa kelas XI Ips 1 karena secara keseluruhan mulai dari materi dan evaluasi soal pembelajaran sinkron dan memudahkan saya untuk mengevaluasi siswa diakhir pembelajaran.²¹ Hasil validasi ahli media ini di perkuat dengan data wawancara saya dengan ibuk ahli media beliau mengatakan bahwa pengembangan *macromedia flash*

²¹Wawancara dengan Ibu Nengsih Darmita
S.Ag, Tanggal 21 Februari 2019

8sangat baik/ layak untuk dipresentasikan kepada siswa kelas XI Ips 1 , karena untuk membuat presentasi menggunakan *macromedia flash 8* ini tidak mudah, contohnya saja dari sekian banyak guru di SMA Negeri 1 Gunung Toar yang memakai *macromedia flash 8* ini hanya ibu Nengsih Delmita. Dan saya suka akan pengembangan yang saudara buat, karena akan mempermudah guru untuk menerangkan materi pembelajaran khususnya pada evaluasi. Berdasarkan Hasil Validasi aspek materi dan media dapat diketahui kualitas materi media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil Validasi materi pembelajaran dan validasi ahli media, rata-rata memilih sangat baik dan layak untuk dipresentasikan kepada siswa. Setelah memperoleh gambaran validasi diatas penulis akan membahas tentang pengolahan data hasil jawaban siswa, guru PAI, dan guru media. Angket ini berjumlah 10 item yang akan diberikan pada 22 siswa , 1 guru PAI, 1 guru media kelas XI Ips 1 SMA N 1 Gunung Toar. Pernyataan tersebut akan digolongkan dengan jawaban yang telah ditentukan sehingga angket ini bersifat tertutup.

Selanjutnya untuk menghitung sistem kerja baru cara menghitungnya seperti kinerja sistem lama. Skor ideal untuk seluruh sistem = $4 \times 10 \times 24 = 960$, skor ideal setiap butir $4 \times 24 = 96$. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka kinerja sistem baru secara keseluruhan = $915 : 960 = 0.953$ atau 95.3% dari kriteria yang diharapkan.

dari perhitungan sudah jelas ada perbedaan antara sistem kerja lama dan baru . dari sitem kerja lama 46.2 % dari yang diharapkan, sistem kerja baru 95.3% dari yang diharapkan. Bila dilihat kinerja sistem berdasarkan Desain cover dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $91 : 96 = 0.947$ atau 94.7% , Efek animasi dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $94 : 96 = 0.979$ atau 97.9% , Pemakaian jenis huruf dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $91 : 96 = 0.947$ atau 94.7%, Gambar (kosa kata) dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $89 : 96 = 0.927$ atau 92.7 % , Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $94 : 96 = 0.979$ atau 97.9% , Sistem pengoperasian media berbasis *macroedia flash 8* = $91 : 96 = 0.947$ atau 94.7% , Musik pengiring dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $87 : 96 = 0.906$ atau 90.6% , Kombinasi warna dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $90 : 96 = 0.937\%$ atau 93.7% , Keragaman warna dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $92 : 96 = 0.958$ atau 95.8% , Keseragaman warna dalam media berbasis *macromedia flash 8* = $96 : 96 = 1$ % Jadi kinerja sistem lama yang terendah adalah keseragaman warna dalam media berbasis *macromedia flash 8* mencapai 37.5 % dari yang diharapkan. Untuk sistem kerja baru aspek yang terendah adalah pada aspek musik pengiring dalam media berbasis *macromedia flash 8* mencapai 90.6% dari yang diharapkan tetapi masih sangat layak untuk di presentasikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan.

1. Pengembangan *macromedia Flash 8* menggunakan aplikasi *soft file macromedia flash 8*. Disana kita bisa membuat presentasi pembelajaran sesuai yang kita inginkan, dan didalam nya banyak sekali terdapat pilihan pilihan yang bisa kita gunakan contohnya, di awal membuka *macromedia flash 8* kita akan memasuki *menu bar*, yang mana ditampilkan *menu bar* ada beberapa petunjuk, ada *Toolbar, Layers, Stage, Timeline, panets, zoom, Properties*, dan *work aread*an disanalah awal membuat pengembangan *macromedia flash 8* ini. Dengan menggunakan langkah-langkah dan cara-cara tertentu untuk menghasilkan presetasi pembelajaran. Setelah membuat pengembangan *macromedia flash 8* Media pembelajaran yang sudah jadi tersebut kemudian di uji cobakan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran melalui angket pernyataan. Setelah dinyatakan layak, baru media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* bisa dipresentasikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran *macromedia flash 8* sudah bisa diuji cobakan di dalam pembelajaran karena sudah di validasi oleh guru materi, dan guru media yang hasilnya sangat baik/ sangat layak untuk di presentasikan kepada peserta didik.

Kelebihan *macromedia flash 8* ini sangat banyak contohnya saja Mudah diakses, mudah dan bebas dalam berkreasi, dapat menghasilkan file kecil, *macromedia*

flash 8 masih tergolong versi baru, dapat digunakan pada semua jenis komputer, dan *macromedia flash 8* ini dapat digunakan oleh seluruh lembaga pendidikan. Dan kekurangan dalam *macromedia flash 8* ini iyalah, waktu belajarnya lama grafisnya kurang lengkap, lambat login, bahasa programnya agak susah, kurang simpel. Dan kesimpulannya iyalah sebanyak apapun kelebihan dalam suatu media apabila kita tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakannya tidak akan berhasil juga. Sedangkan apabila banyak kekurangan yang terdapat di media tersebut tetapi kita sungguh dalam mengerjakannya maka akan berhasil kita dalam membuat media pembelajaran.

A. SARAN

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* pada mata pelajaran PAI serta kesimpulan di atas maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Gunung Toar hendaknya dapat memberikan arahan kepada guru untuk lebih bisa membuat media pembelajaran yang menarik contohnya *macromedia flash 8* ini, karena dengan adanya presentasi menggunakan *macromedia flash 8* ini akan lebih memudahkan guru dalam memberi materi pembelajaran. meningkatkan kinerja profesionalisme dalam agar pembelajaran akan lebih berefektifitas dan opimalisasi.
2. Kepada guru Pendidikan Agama Islam agar lebih bisa

mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam menerima pembelajaran sehingga siswa dapat benar- benar

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, 2016. Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Praseda.
- Ahmad Rohani, Media Intruksional Edukatif, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Arief S. Sadiman dkk, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Azhar Aryad, 2016. Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Praseda.
- Andriyanto Tutorial Komputer Multimedia (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010).
- Anita Anggraini, Pengembangan bahan ajar Berbasis Ensiklopedia dan CD Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV MI Bahrul Ulum Batu, Malang: Skiripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah , UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, Media Pembelajaran Manual dan Digital, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Chandrasegaran Dalam Jurnal Margarita Medina Icha. 2017. Pengaruh Pembelajaran memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
3. Kepada siswa agar mengikuti dengan serius dan seksama berbagai materi yang diajarkan.
- Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Berbantuan Mind Map Terhadap Kemampuan Multipelrepresentasi Siswa Pada Materi Hidrokarbon Kelas X Sma Negeri 1 Sungai Ambawang. Ar-Razi Jurnal Ilmiah. Vol. 5 No. 2
- Darmawan, D. 2012. Teknologi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gora dkk. Dalam Jurnal Betty Holiwarni. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/Cia) Untuk Pembelajaran Kimia Sma. Lembaga Penelitian Universitas Riau
- Hamruni, Konsep Educatinment dalam Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2011).
- Ibiz Fernandes. Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guinde, Hlm.14
- Karti Suenarto, ddk, Teknologi pembelajaran, Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2013, Hlm.98.
- Muhaimin, Paradigma Pendidikan Islam; Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012)

