



Journal of Professional Elementary Education JPEE



Vol. 1, No. 1, Maret, 2022 hal. 1-120

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>

MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5

Tri Yusnanto¹, Moch Ali Mahmudir², Sugeng Wahyudiono³

^{1,2}STMIK Bina Patria

³Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

E-mail: yusnanto@gmail.com¹, aliadinata@gmail.com², haryoadiyatman@gmail.com³

Abstract

Multimedia as a fiqh learning medium at MI Ma'arif Darussolihin Jonggrangan which can increase students' learning interest so as not to quickly feel bored in receiving lessons, to improve student learning achievements as expected, especially in fiqh subjects, considering that the results of student learning achievements are currently not as expected. Namely, the average class is 6.8, while the common value of competency of fiqh subjects that apply today is 7.7. Currently, the approach applied by teachers in fiqh learning still uses a conventional approach. The research method used by researchers is the waterfall model. They are designing a multimedia-based fiqh learning media MI Ma'arif Darussolihin Jonggrangan using the Action Script programming language. Design the system using Adobe Flash CS5 version 9.0 software and graphics processing, using Adobe Photoshop CS5 version 11.0 and Corel Draw X7 software. At the time of all the pretests obtained an average score of 38.95, and students were declared incomplete, while posttests got an average score of 81.4 with a proportion of 92.1% completion with the results of 35 students declared complete while three were declared incomplete. So that it can be said that the application of learning media in the study of fiqh can improve student learning outcomes. The results of this study are a multimedia-based fiqh learning medium that can help solve problems about student achievement results that have not been in line with expectations.

Keywords: Fiqh, Adobe Flash CS5, Waterfall, Corel Draw x7, Multimedia, learning media

ABSTRAK

Multimedia sebagai media pembelajaran fiqh di MI Ma'arif Darussolihin Jonggrangan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam menerima pelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan, khususnya pada mata pelajaran fiqh, mengingat hasil prestasi belajar siswa saat ini masih belum sesuai yang diharapkan, yakni rata-rata kelas adalah 6,8 sedangkan nilai standar kompetensi mata pelajaran fiqh yang berlaku saat ini adalah 7,7. Dimana saat ini pendekatan yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran fiqh masih menggunakan pendekatan konvensional. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model air terjun (*waterfall*). Perancangan media pembelajaran fiqh berbasis multimedia MI Ma'arif Darussolihin Jonggrangan menggunakan bahasa pemrograman Action Script. Perancangan sistem dengan menggunakan software Adobe Flash CS5 versi 9.0. Sedangkan untuk pengolahan grafis menggunakan software Adobe Photosop CS5 versi 11.0 ,dan Corel Draw X7. Pada saat dilakukan *pretest* memperoleh nilai rata-rata 38,95 dan seluruh siswa dinyatakan tidak tuntas, sedangkan *posttest* mendapatkan nilai rata- rata 81,4 dengan persentase ketuntasan 92,1% dengan hasil 35 siswa

dinyatakan tuntas sementara 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Sehingga dapat dikatakan penerapan media pembelajaran pada matapelajaran fiqh dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran fiqh berbasis multimedia yang dapat membantu memecahkan masalah tentang hasil prestasi siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: Fiqih, Adobe Flash CS5, Waterfall, Corel Draw x7, Multimedia, media pembelajaran

PENDAHULUAN

(Dewi, 2018) Keberhasilan dunia pendidikan tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran (*instruction method*) merupakan akumulasi konsep-konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Permasalahan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar yang dihadapi saat melihat proses belajar mengajar siswa di MI Ma'arif Darussolihi Jonggrangan adalah sebagai berikut: kemampuan siswa dalam memahami materi fiqh; kemampuan mengingat siswa yang masih kurang; kurangnya minat belajar; siswa akan cepat bosan bila cara mengajar monoton dalam waktu yang cukup lama. Permasalahan tersebut dapat berdampak negatif pada prestasi dan minat siswa dalam mengajar fiqh. Fiqih merupakan salah satu dari matapelajaran pendidikan agama islam yang disampaikan untuk mempersiapkan siswa dalam mengenal, menghayati, memahami dalam aktivitas ibadah setiap hari, serta menjadi pondasi serta panduan hidup(*way of life*) dengan berbagai kegiatan pengajaran, bimbingan, latihan serta pembiasaan hidup dimasyarakat(Zaenudin, 2015).

Pembelajaran di sekolah MI Ma'arif Darussolihi Jonggrangan masih menggunakan pendekatan konvensional, masih kurang menarik bagi siswa kelas 5, begitu pun dengan metode pembelajaran yang dilakukan. Bentuk pembelajaran konvensional siswa terkesan pasif dan guru bersifat aktif, siswa kurang diberi kesempatan untuk berinisiatif mencari jawaban sendiri serta menerapkan rumus. Sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa (Sidik, 2017). Model pembelajaran konvensional yang juga disebut pendekatan tradisional merupakan model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran sehari-hari dengan menggunakan model yang bersifat umum bahwa tanpa menyesuaikan model yang tepat berdasarkan sifat dan karakteristik dari materi pelajaran yang diajarkan(Magdalena,2018). Pembelajaran merupakan sebuah kolaborasi dari berbagai macam unsur baik itu material, manusia, perlengkapan, fasilitas serta beberapa prosedur yang berpengaruh dalam tercapainya suatu pembelajaran. Guru, tenaga pendidik, dan anak didik merupakan orang yang terlibat dalam pembelajaran tersebut. Selanjutnya buku, film, audio, fasilitas beserta perlengkapan seperti ruang kelas, perlengkapan audio, visual serta komputer merupakan alat bantu atau pelengkap dalam pemebelajaran(Masykur, 2019).

Oleh karena itu dapat dibuat sebuah media ajar yang lebih interaktif yaitu dengan sebuah media pembelajaran berbasis mutimedia. Sifat dasar media pembelajaran yang menantang (*challenging*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka, oleh karenanya aplikasi pembelajaran tersebut diharapkan dapat dengan mudah di mengerti oleh anak - anak.

Aplikasi tersebut adalah media pembelajaran, media pembelajaran fiqh berbasis multimedia yang dapat meningkatkan keinginan belajar dan tidak merasa bosan.

(Ananda, n.d.) perkembangan teknologi yang sangat pesat merupakan salah satu hasil produktivitas dari manusia yang memiliki pengetahuan yang didapat dari pendidikan. Di mana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki implikasi yang luas dalam kehidupan manusia sehingga diharapkan manusia-manusia tersebut perlu mendalami untuk mengambil manfaatnya secara optimal dan mereduksi implikasi negatif yang ada. Teknologi hanya mungkin dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam mendidik peserta didik.

Dengan aplikasi yang berbasis grafis saja mungkin masih belum bisa meningkatkan keinginan belajar anak - anak, jika isinya sama seperti yang ada pada buku pelajaran yang hanya berisi soal-soal sehingga dapat membuat bosan anak. Oleh sebab itu dibutuhkan aplikasi yang dapat memberikan keasikan dalam menggunakan media pembelajaran ini, unsur grafis, animasi dan warna sangatlah berpengaruh untuk menambah daya tarik anak mempelajarinya dan tidak membuat bosan anak. Media pembelajaran berbasis Adobe Flash memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, yaitu dapat menampilkan materi secara visual diikuti dengan penjelasan suara, video, maupun animasi yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.(*Kathy Erney Sari, 2017*).

Selain itu Adobe Flash Professional CS5 adalah program pembuat animasi yang menarik dan inovatif, biasanya digunakan untuk membuat tampilan web yang menarik. Software ini digunakan oleh berbagai kalangan untuk membuat animasi pada halaman website, profil perusahaan, CD interaktif, game, dll. Saat ini penggunaannya telah berkembang untuk pembuatan game di mobile device. Animasi membuat tampilan presentasi semakin menarik (Pratini & Prihatini, 2020). Media pembelajaran dengan berbantuan adobe Flash CS5 sangat berguna baik bagi guru atau pengajar sebagai peserta didik. Disamping digunakan untuk keperluan pembuatan animasi biasa dan animasi situs web, Flash juga dapat digunakan untuk membuat game, presentasi, dan animasi kartun. Sekarang juga sudah mulai berkembang penggunaan *Flash* untuk pembuatan *game* di *mobile device* seperti handphone, PDA (*Ahmad amela dkk, 2015*)

Dengan adanya permasalahan tersebut diatas, maka penulis akan mencoba untuk mengatasi masalah tersebut dengan membuat sebuah rancangan dan mengimplementasikannya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan ini masud kedalam penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini diaharapkan dapat menghasilkan model pebelajaran yang mudah dipahami karena ada gambar dan menggunakan *macro media flash* CS5 pada

tahap selanjutnya dilakukan pengujian *pretest* dan *post test*. Dalam model pemngembanganya menggunakan *Model Waterfall* yang merupakan salah satu model SDLC yang sering digunakan dalam pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak. Model ini menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tahapan dalam model ini dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap pengelolaan (maintenance) dan dilakukan secara bertahap. Pengembang perlu mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana proses pengembangan sistem jika menggunakan model waterfall dan juga karakteristik dari model waterfall tersebut(Wahid, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Untuk mengidentifikasi masalah yang ada, yaitu masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di MI Miftahul Hidayah Semen, jenis analisis yang dilakukan yaitu analisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity and Threat*) yang merupakan analisa terhadap kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman sistem.

1. *Strength* (Kekuatan)

Siswa dapat belajar dengan mudah tanpa harus menggunakan berbagai media yang mahal, cukup dengan alat tulis saja. Selain itu, pembelajaran tidak tergantung listrik, sehingga tetap dapat berjalan baik tanpa terpengaruh adanya gangguan listrik.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Pembelajaran fiqih dengan cara guru menerangkan dan latihan, cukup membuat jemu para siswa. Pembelajaran juga kurang interaktif dan variatif.

3. *Opportunity* (Peluang)

Pembelajaran konvensional tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal, sehingga merupakan alternatif yang menarik bagi sekolah untuk menggunakananya.

4. *Threat* (Ancaman)

Berbagai aplikasi baru yang lebih modern untuk memudahkan pembelajaran fiqih semakin berkembang.



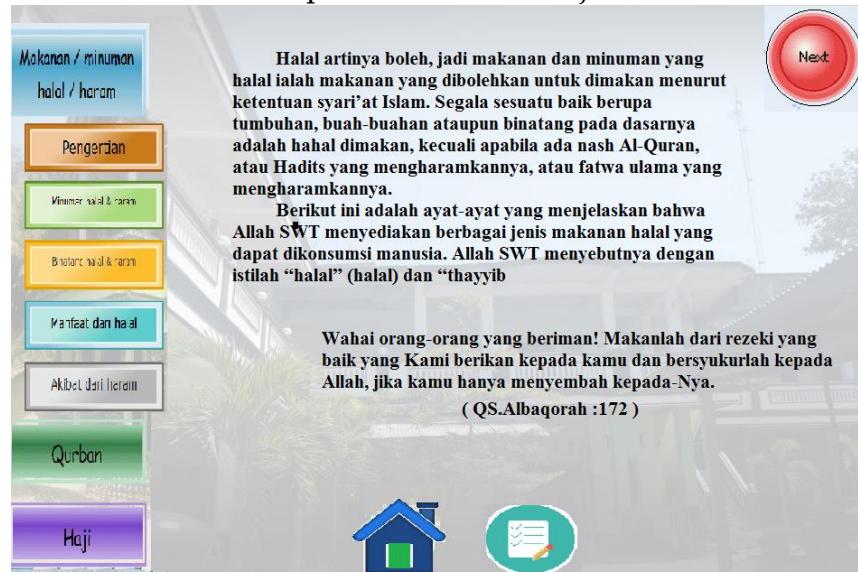
Gambar 1. Halaman Layar Depan

Halaman layar depan ini merupakan layar depan *media pembelajaran* tersebut. Terdapat tombol mulai yang dapat menuju ke halaman selanjutnya,, yaitu ke menu utama.



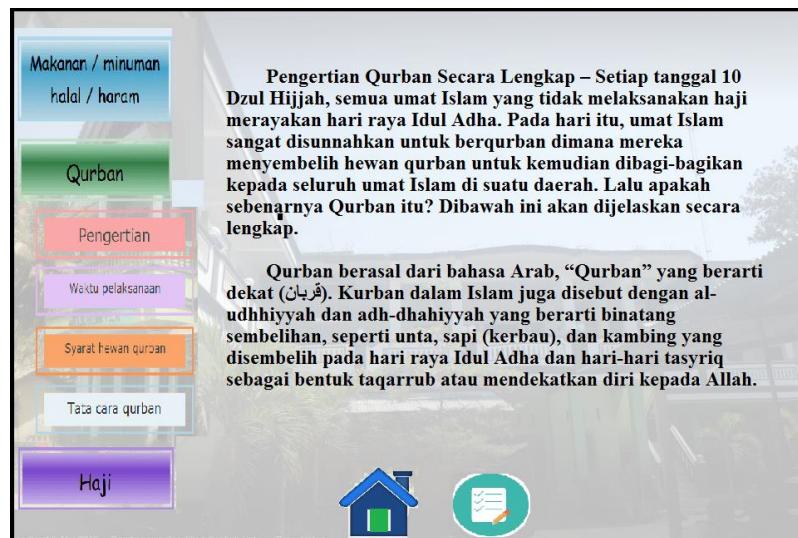
Gambar 2. Rancangan Menu Utama

Halaman menu utama terdapat pilihan tombol menuju ke halaman makanan/minuman, halaman qurban, halaman haji dan halaman kuis



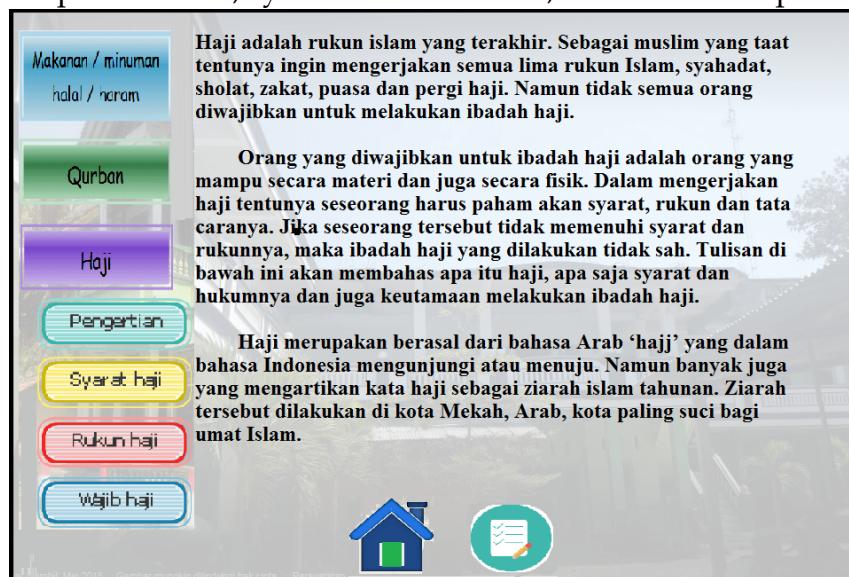
Gambar 3. Rancangan Halaman Makanan dan minuman

Menampilkan submenu dari materi makanan dan minuman yang halal dan yang haram



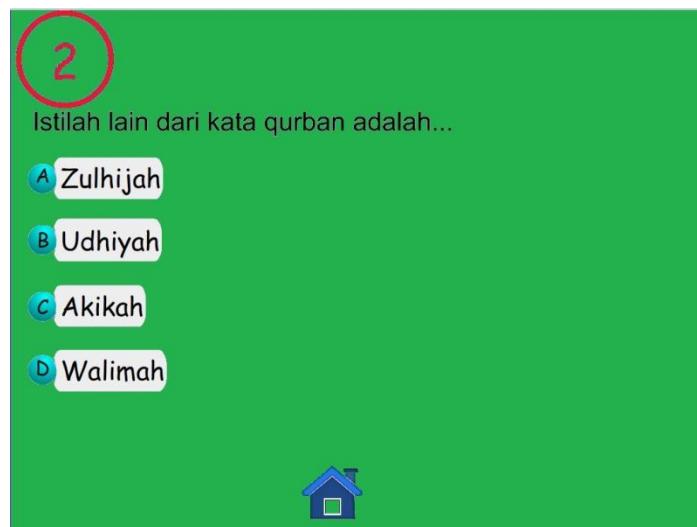
Gambar 4. Rancangan Halaman Qurban

Menampilkan submenu dari materi ibadah qurban. Yang terdiri dari pengertian qurban, waktu pelaksanaan, syarat dan ketentuan, serta tata cara qurban.



Gambar 5. Rancangan Halaman Haji

Menampilkan submenu dari materi Ibadah Haji, yang terdiri dari pengertian haji, syarat haji, rukun haji dan wajib haji.



Gambar 6. Rancangan Halaman Kuis

Pada halaman tersebut siswa diminta untuk menjawab soal tersebut dengan meng-klik pada pilihan (a,b,c, dan d). Pengguna akan mendapatkan informasi skor yang telah mereka dapatkan dari hasil jawaban benar yang mereka pilih.

Metode Tes

Pada penelitian ini yang digunakan satu kelompok sampel siswa yaitu kelas lima yang diberikan tes awal (*pre-test*) selanjutnya diberi perlakuan tertentu, kemudian memberikan tes akhir (*post-test*) untuk pengukuran kemampuan setelah diberikan media tersebut(Susanti & Purmintasari, 2015).

(Akhir, 2017) Kegiatan tersebut digunakan untuk mengetahui kesesuaian dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi belajar yang diingikan dengan cara:

Pre Test

Pada tahap ini, siswa diberi pretest yang telah disiapkan untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa terhadap materi gambar teknik sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

1. *Requirement*
2. tahap *design*
3. tahap *Implementation*
4. tahap *verivication*
5. tahap *maintenance*.

Post Test

Pada tahap akhir, siswa diberi post test yang soalnya sama dengan *pre test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

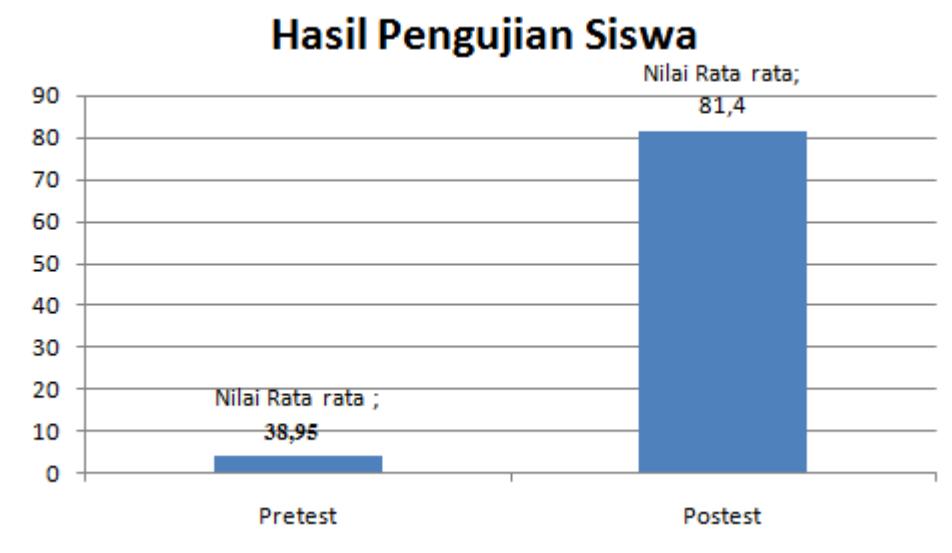
Tabel 1. Tabel *Pretest* dan *Posttest*

No	Aspek	Nilai Siswa	
		Pretest	Posttest

1	Jumlah siswa	35 Siswa	35 Siswa
2	Jumlah siswa yang tidak tuntas	35 Siswa	3 Siswa
3	Jumlah siswa yang tuntas	-	32 Siswa
4	Nilai rata-rata siswa	38,95	81,4
5	Ketuntasan klasikal (%)	0 %	92,1 %

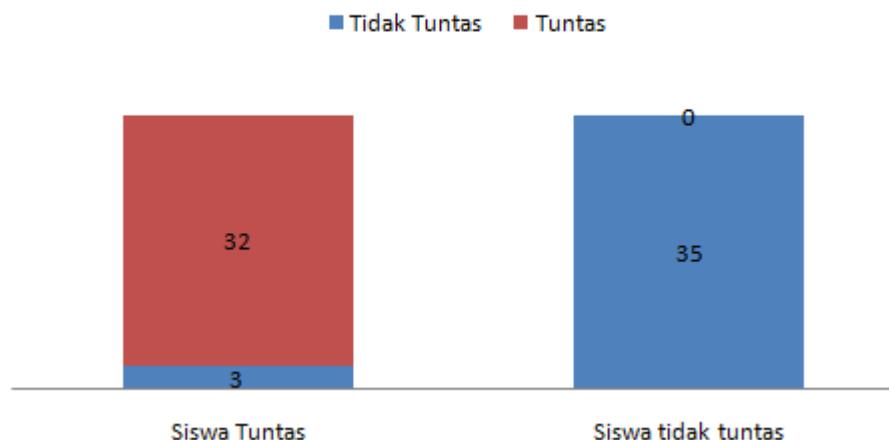
Berdasarkan tabel hasil *pretest* dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa, tidak ada satupun siswa yang tuntas belajar, sedangkan hasil *posttest* dari 35 siswa, siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 3 siswa dan siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa. Nilai rata-rata siswa pada *pretest* sebesar 38,95 dengan ketuntasan klasikal 0%, karena nilai semua siswa yang didapat kurang dari 80, dengan rincian yang mendapatkan nilai antara 0 - 39 sebanyak 21siswa, nilai antara 40- 79 sebanyak 14 siswa. Sedangkan nilai rata-rata siswa pada *posttest* sebesar 81,4 dengan ketuntasan klasikal 92,1%.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum penerapan media pembelajaran dan sesudah penerapan media pembelajaran yaitu sebesar 42,45. Sedangkan ketuntasan klasikal belajar siswa juga mengalami peningkatan persentase sebelum penerapan media pembelajaran dan sesudah penerapan media pembelajaran yaitu sebesar 92,1%.



Gambar 7. Cart perbandingan rata rata hasil belajar *Pretest* dan *Posttest*

Pengujian Pretest dan Postest



Gambar 8. Cart Perbandingan Jumlah siswa yang tidak tuntas dan tuntas

Dengan demikian dari hasil belajar siswa pada penerapan media pembelajaran dengan ketuntasan belajar klasikal yang dicapai sebesar 92,1%, Sehingga dapat dikatakan ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai karena persentasenya sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu sebesar >80%. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata diklat gambar teknik dapat meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5* pada pelajaran fiqih teknik kelas 5 di MI Ma’arif Darussolihi Jonggrangan, maka dapat diambil kesimpulan t yaitu:

Prosedur pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan 5 tahap, yaitu tahap *Requirement*, tahap *design*, tahap *Implementation*, tahap *verification*, dan tahap *maintenance*. Hasil belajar siswa pada *pretest* memperoleh nilai rata-rata 38,95 dan seluruh siswa dinyatakan tidak tuntas, sedangkan *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 81,4 dengan persentase ketuntasan 92,1% dengan hasil 35 siswa dinyatakan tuntas sementara 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Sehingga dapat dikatakan penerapan media pembelajaran pada matapelajaran fiqih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 27.SKRIPSI_KATHY ERMEY SARI_12402241010.pdf. (n.d.).
5318-11275-1-PB.pdf. (n.d.).
Akhir, M. (2017). Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 30.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9313>
Ananda, R. (n.d.). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK*. 15.

- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Magdalena, M. (n.d.). *KESENJANGAN PENDEKATAN MODEL PEMBELAJARAN CONVENTIONAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PANCASILA DI PROGRAM STUDI TEKNIKA AKADEMI MARITIM INDONESIA MEDAN*. 19.
- Masykur, M. R. (n.d.). *Jurnal Al-Makrifat Vol 4, No 2, Oktober 2019*. 14.
- Pratini, H. S., & Prihatini, E. Y. R. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN RUANG SISI DATAR BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 123. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i1.971>
- Susanti, S., & Purmintasari, Y. D. (2015). (*SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, AND REVIEW*). 13(1), 8.
- Wahid, A. A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. 6.
- Zaenudim, Z. (2015). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH MELALUI PENERAPAN STRATEGI BINGO. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.21043/edukasia.v10i2.796>
- Sidik, N. A. (2017). ANIMASI INTERAKTIF PENGETAHUAN DASAR BAHASA DAN MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA. *Techno Nusa Mandiri*, 14(2), 83–90. Retrieved from <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/techno/article/view/488>