

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *ADOBE FLASH
PROFESSIONAL CS6* MATERI SHALAT DHUHA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH
KELAS IV MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

UMI MUFLIHATUZZULFAIN

1711100154

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/ 2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *ADOBE FLASH
PROFESSIONAL CS6* MATERI SHALAT DHUHA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH
KELAS IV MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

UMI MUFLIHATUZZULFAIN

1711100154

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I: Prof. Dr. H. Subandi, MM

Pembimbing II: Deri Firmansah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/ 2022 M**

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* Materi Shalat Dhuha Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI

Oleh

Umi Muflihatuzzulfain

Penelitian ini, merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Fiqih kelas IV MI pada materi shalat dhuha. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media dan materi, untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *research and development* (R&D) yang mengacu pada tahapan Borg and Gall yang kemudian dibatasi menjadi tujuh Langkah dari sepuluh langkah, yang mencakup potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Sebelum media digunakan dilakukannya validasi, validasi yang dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli IT, satu respon pendidik dan peserta didik uji skala kecil dan uji skala besar. Uji skala kecil yang dilakukan di MIN 4 Pringsewu dengan sepuluh peserta didik, dan uji skala besar yang dilakukan di MIN 1 Pringsewu dengan dua puluh dua peserta didik.

Berdasarkan tahapan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada muatan pembelajaran Fiqih materi shalat dhuha memperoleh rata-rata ahli materi sebelum revisi mencapai 66,15% dikategorikan “baik”, setelah direvisi mencapai peningkatan dengan rata-rata 87,69% dengan kriteria “sangat baik”. Penilaian oleh ahli media sebelum revisi mencapai 74,67% dikategorikan “baik”, setelah direvisi mencapai peningkatan dengan rata-rata mencapai 94,67% dikategorikan “sangat baik”. Penilaian oleh ahli IT sebelum revisi mencapai 84% dikategorikan “sangat baik”, setelah direvisi mencapai peningkatan dengan rata-rata mencapai 88% dikategorikan “sangat baik”. Adapun penilaian mengenai shalat dhuha sebelum menggunakan dalam uji skala kecil dengan jumlah peserta didik sepuluh mendapat peningkatan mulai 67 menjadi rata-rata 76 dan uji

skala besar dengan dua puluh dua peserta didik mengalami peningkatan mulai dari rata-rata 68 menjadi 74. Maka dapat dikatakan bahwa media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Adobe Flash Professional CS6, Shalat Dhuha*



ABSTRACT

Learning Media Development Interactive Based on Application *Adobe Flash Professional CS6* Theory Salat Dhuha in Fiqh Subjects Class IV MI

**By
Umi Muflihatuzzulfain**

Study this , is study learning media development interactive based *Adobe Flash Professional CS6* on the eyes lesson Fiqh class IV MI on the material Salat dhuha . study this aim for knowing how level appropriateness of media and materials , for knowing response educators and participants educate after using learning media interactive based *Adobe Flash Professional CS6* .

Research conducted by the author is study development with using a *research and development* (R&D) model which refers to the Borg and Gall stages which then restricted Becomes Seven Steps from ten steps , which include potential and problems , data collection , design product , validation design , revision design , trial product , and revision product . Before the media is used did validation , validation performed by one _ expert material , one media expert , one IT expert , one response educators and participants learn scale test small and scale test big . Scale test small thing done at MIN 4 Pringsewu with ten participant educate , and test scale great thing to do at MIN 1 Pringsewu with two twenty two participant educate .

Based on steps taken _ so could concluded that learning media interactive based *Adobe Flash Professional CS6* on payload learning Fiqh Theory Salat dhuha get expert average Theory before revision reached 66.15% categorized as " good " , after revised reach enhancement with an average of 87.69% with "very good " criteria . Judgment by media expert before revision reached 74.67% categorized as " good " , after revised reach enhancement with an average of 94.67 % categorized as "very good " . Assessment by IT expert before revision reached 84% categorized as "very good " , after revised reach enhancement with an average of 88 % categorized as "very good " . As for the assessment about Salat dhuha before use in scale test small with amount participant educate ten get enhancement from 67 to mean 76 and scale test big with two twenty two participant educate experience enhancement start from an average of 68 to 74.

Then could said that the media can increase understanding participant educate .

Keywords : *Learning Media , Adobe Flash Professional CS6 , Prayer Duha*





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBİYAH DAN
KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Muflihatuzzulfain
NPM : 1711100154
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* Materi Shalat Dhuha Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juli 2022
Penulis



Umi Muflihatuzzulfain
NPM:1711100154



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* Pada Materi Shalat Dhuha Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI

Nama : Umi Muflihatuzzulfain
NPM : 1711100154
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Prof. Dr. H. Subandi, MM
NIP. 196308081993121002

Pembimbing II,

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA MATERI SHALAT DHUHA MATA PELAJARAN FIQH KELAS IV MI** yang disusun oleh: **Umi Muflihatuzzulfain, NPM. 1711100154**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, Tanggal 06 Oktober 2022 pukul 15.00 – 17.00 WIB. Tempat Ruang Sidang PGMI

TIM MUNAQOSAH

Ketua Sidang : Dr. Bambang Sri Anggoro, M. Pd (.....)

Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H. Subandi, MM. (.....)

Penguji Pendamping II : Deri Firmansah, M. Pd. (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd

NIP: 196408281988032002

MOTTO

وَالَّذِينَ آمَنُوا وَهَاجَرُوا وَجَاهَدُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَالَّذِينَ آوَا وَنَصَرُوا أُولَٰئِكَ هُمُ
الْمُؤْمِنُونَ حَقًّا لَهُمْ مَغْفِرَةٌ وَرِزْقٌ كَرِيمٌ ٧٤

Artinya: “Orang-orang yang beriman, berhijrah, dan berjihad di jalan Allah, serta orang-orang yang memberi tempat kediaman dan memberi pertolongan (kepada orang Muhajirin), mereka itulah orang-orang mukmin yang sebenarnya. Bagi mereka ampunan (yang besar) dan rezeki yang mulia” (*Q.S. al-anfal: 74*)¹



¹Quran Kemenag, (<http://quran.kemenag.go.id/surah/2> diakses 10 oktober 2021, 2021)

PERSEMBAHAN

Berisi do'a dan rasa syukur serta senantiasa mengharapakan Ridho Allah SWT. yang tak henti memberikan Petunjuk-Nya dan Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa kebenaran. Dengan segenap jiwa dan kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam sepanjang perjalanan hidupku:

1. Kedua orang tuaku tersayang ibu Waliyah dan Bapak Insu Widodo yang menjadi alasan untuk setiap perjuanganku, harapanku, langkah kakiku, yang senantiasa mengingatkanku dalam setiap sujudnya selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk kehidupan anak-anaknya.
2. Kakakku tersayang Muhammad Okta Kurniawan, kakak ipar Istiqomah Nurul Zamani, dan adik Muhammad Lutfi Aziz yang selalu memberikan semangat untukku dalam menyelesaikan tugas-tugas. Menguatkanku dan memotivasiku supaya tetap percaya diri dalam menghadapi kehidupan. Semoga selalu dalam lindungan-Nya untuk menjadi anak yang tetap rukun dalam membanggakan kedua orang tua.
3. Keluarga besarku yang selalu mendukung disetiap langkahku dan mendoakan, memberikan dukungan penuh dalam segala aspek, sehingga langkahku sampai pada titik ini.
4. Almamater tercinta Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Bernama Umi Muflihatuzzulfain dilahirkan pada tanggal 10 Agustus 1999 di Pager Sari, Pekon Fajar Agung Barat, Pringsewu. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Insu Widodo dan Ibu Waliyah. Memiliki dua saudara kandung laki-laki yang Bernama Muhammad Okta Kurniawan dan Muhammad Lutfi Aziz. Riwayat Pendidikan dimulai pada jenjang sekolah dasar di MIN 1 Pringsewu pada tahun 2006 dan lulus tahun 2012. Kemudian melanjutkan kejenjang sekolah menengah pertama di MTs N 1 Pringsewu pada tahun 2012 dan lulus tahun 2014. Kemudian melanjutkan kejenjang sekolah menengah atas di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pringsewu pada tahun 2014 dan lulus tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2017 dengan memilih program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan melalui jalur Seleksi Prestasi Akademik Nasional-Perguruan Tinggi Keislaman Negeri (SPAN-PTKIN).

Selama menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah penulis pernah aktif dalam kegiatan organisasi dalam kampus, seperti UKM Pramuka. Selanjutnya penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Fajar Agung Barat Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu pada tanggal 06 Juli – 15 Agustus, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan Prpgram Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 3 Bandar Lampung pada tanggal 06 Oktober – 16 November 2020.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* Materi Shalat Dhuha Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI”.

Penulis skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Pembimbing II yang penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan memberi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. H. Subandi, M.Pd selaku pembimbing I, yang dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, pengetahuan serta membimbing penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memberi wawasan dan menyumbangkan ilmu selama penulis di bangku perkuliahan.
6. Ibu Umi Kalsum, S. Ag., M.Pd. I selaku kepala MIN 1 Pringsewu dan Ibu Nova Antina, S. Ag selaku kepala MIN 4 Pringsewu. Terimakasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian di Sekolah.

7. Bapak Wahyu Cahyo Wibowo, S.Pd. I selaku guru kelas IV di MIN 1 Pringsewu dan Bapak Hamim, S. Ag selaku guru mata pelajaran Fiqih di MIN 4 Pringsewu terimakasih telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orang tuaku, kakak, adik, keponakan dan seluruh keluarga yang selalu menghaturkan doa dan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Teruntuk sahabat ku tercinta Rizqa, Yesi, Lukman, Anisa dan Ningsih yang selalu membantu dan memberikan semangat serta menemani selama proses penyusunan skripsi ini dan teman-teman seperjuangan di kelas B Angkatan 2017 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan semangat serta motivasi sehingga skripsi ini selesai.
10. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga apa yang diberikan menjadikan amal soleh untuk diakhirat kelak.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang setimpal atas segala bantuan yang diberikan dan semoga tulisan ini bermanfaat. Aamiin.



Bandar Lampung, Juli 2022
Penulis

Umi Muflihatuzzulfain
1711100154

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
HALAMAN PERSETUJUAN	viii
HALAMAN PENGESAHAN	ix
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
RIWAYAT HIDUP	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah.....	8
D. Batasan Masalah	9
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Pengembangan.....	9
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
I. Sistematika Penulisan	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan.....	15
1. Pengertian Pengembangan	15
2. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan	16
3. Langkah-Langkah Penelitian	17
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	19
1. Pengertian Media Pembelajaran interaktif	19
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif	22
3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	24
C. Adobe Flash Professional	26
1. Pengertian <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	26

2. Dasar-dasar Pengenalan Mengenai <i>Tools</i> dari <i>Adobe Flash CS6</i>	28
3. Keunggulan dari <i>Adobe Flash CS6</i>	34
4. Kelemahan dari <i>Adobe Flash CS6</i>	34
D. Materi Shalat Dhuha	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	43
B. Desain Penelitian Pengembangan	43
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	44
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	51
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	52
F. Instrumen Penelitian	53
G. Uji-Coba Produk.....	60
H. Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	91
B. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>start page Adobe Flash CS6</i>	28
Gambar 2.2 Jendela program <i>Adobe Flash CS6</i>	29
Gambar 2.3 Tampilan <i>panel tool</i>	29
Gambar 2.4 <i>Timeline</i> dan komponen di dalamnya	32
Gambar 2.5 <i>Stage</i> atau lembar kerja	33
Gambar 2.6 <i>Panel properties</i>	33
Gambar 3.1 langkah-langkah penggunaan metode R&D	45
Gambar 3.2 prosedur metode R&D	48
Gambar 4.1 desain media pembelajaran	64
Gambar 4.2 diagram hasil ahli materi	72
Gambar 4.3 diagram hasil ahli media	74
Gambar 4.4 diagram hasil ahli IT	76
Gambar 4.5 grafik penilaian guru.....	80
Gambar 4.6 grafik respon peserta didik MIN 1 Pringsewu.....	82
Gambar 4.7 grafik respon peserta didik MIN 4 Pringsewu.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Panel Tools</i>	29
Tabel 3.1 Aspek penilaian oleh ahli materi	54
Tabel 3.2 Aspek penilaian oleh ahli media.....	54
Tabel 3.3 Aspek Penilaian Oleh Ahli IT	54
Tabel 3.4 Instrumen wawancara pra penelitian guru Fiqih.....	57
Tabel 3.5 Skor penilaian terhadap pilihan jawaban	59
Tabel 3.6 Skala kevalidan dan revisi produk	59
Tabel 3.7 Presentase kriteria kevalidan	61
Tabel 3.8 Presentase hasil respon siswa	62
Tabel 4.1 kriteria interpretasi hasil validasi.....	66
Tabel 4.2 hasil validasi ahli materi produk tahap awal.....	67
Tabel 4.3 hasil validasi ahli media tahap awal	68
Tabel 4.4 hasil validasi ahli IT pada produk awal	69
Tabel 4.5 data penilaian dan revisi ahli materi	71
Tabel 4.6 hasil validasi ahli materi setelah perbaikan.....	71
Tabel 4.7 data penilaian dan revisi ahli media.....	73
Tabel 4.8 hasil validasi ahli media setelah perbaikan	73
Tabel 4.9 data penilaian dan revisi ahli IT.....	75
Tabel 4.10 hasil validasi ahli IT setelah perbaikan.....	75
Tabel 4.11 hasil revisi desain	77
Tabel 4.12 hasil respon guru	79
Tabel 4.13 hasil respon peserta didik MIN 1 Pringsewu	81
Tabel 4.14 hasil respon peserta didik MIN 4 Pringsewu	82

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk memperjelas pokok bahasan skripsi ini, maka penulis memandang perlunya memberikan makna terhadap kata-kata penting yang terkandung di dalam judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Adobe Flash Professional CS6 Materi Shalat Dhuha pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI”**.

Pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk, dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah di produksi. Pengembangan ditekankan pada produk tertentu sebgaaian besar eksperimen atau studi untuk mengoptimalkan produk.¹

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.² Media pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu serta sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Adobe Flash Professional CS6 merupakan *software* yang banyak dimanfaatkan oleh kalangan guru atau pengajar untuk pembuatan media pembelajaran dalam dunia Pendidikan dengan lebih menarik, serta bagi untuk pembuatan presentasi, animasi, game dan lain sebagainya.³

¹ Nusa Putra, “*Research & Development*”, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 72

² M. Yaumi, “*Media & Teknologi Pembelajaran*”, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 7

³ Widada, Bakti Wulansari, “*Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*”, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2019), h.1

Makna dari shalat menurut Bahasa Arab ialah “doa”, ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang direncanakan guna mewujudkan suatu proses pembelajaran siswa secara aktif untuk meningkatkan kemampuan dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia serta keterampilan yang berguna untuk dirinya, masyarakat luas dan negara Indonesia. Salah satu upaya guna meningkatkan proses pembelajaran adalah adanya penggunaan media dalam proses kegiatan belajar. Penggunaan media dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para peserta didik.

Teknologi dan informasi yang berkembang sangat pesat di era modern seperti sekarang membawa dampak yang luar biasa pada berbagai sektor kehidupan kita seperti pendidikan. Disamping itu peserta didik harus mampu beradaptasi, mempunyai inisiatif, mampu mengakses dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.⁴ Di masa seperti sekarang ini kita tidak boleh buta terhadap teknologi yang berkembang pesat setidaknya ada beberapa teknologi yang dapat kita pahami walaupun hanya satu yang dapat kita pahami.

Dalam pernyataan diatas menjelaskan bahwa, dalam pendidikan tujuan yang akan dicapai itu tidak hanya hasil belajarnya saja, akan tetapi juga dalam proses pembelajarannya yang mampu mengetahui potensi akademik yang dimiliki peserta didik, dan permasalahan umum yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah kurangnya minat belajar peserta didik jika dalam proses pembelajaran penguasaan pendidik dalam penggunaan strategi, metode, model ataupun media pembelajaran sangat minim sehingga membuat peserta didik jenuh dalam

⁴ Herman Dwi Surjono, "Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan", (Yogyakarta: UNY Press 2017), h. 1

pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang bermutu dan berkualitas baik, harus diciptakannya suatu pembaharuan yang dapat meningkatkan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik.

Upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian peserta didik serta menjadi pembelajaran yang menyenangkan adalah menggunakan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain penggunaan strategi dan metode pembelajaran, pendidik juga harus kreatif untuk mempersiapkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Pendidikan dalam agama islam memiliki peranan yang sangat penting guna kemajuan dunia dan manusia. Tidak ada Batasan waktu bagi seseorang untuk terus belajar, yakni sejak lahir hingga seseorang meninggal dunia seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surat Ar-Rum berikut ini:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۗ ذَٰلِكَ
الدِّينُ الْقَمِيمُ وَلَكِنْ أَكْثَرُ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ {30}

Artinya:”Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.” (QS. Ar-Rum:30)

Berdasarkan Q.S Ar-Rum ayat 30 Allah SWT. terlihat jelas telah dikatakan bahwa menciptakan manusia menurut fitrahnya. Fitrah berarti naluri dari sebuah karakter yang dimiliki manusia oleh sebab itu untuk membentuk suatu karakter yang baik diperlukannya Pendidikan. Disisi lain, keberhasilan suatu bangsa dan negara ditentukan dari Pendidikan yang menjadi kebutuhan penting, sebab pendidikan merupakan keberhasilan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan dan konteks islam sangat penting sebagaimana dalam firman Allah SWT. :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ {44}

Artinya: “(Mereka Kami Utus) dengan membawa eterangan-keterangan (mu’jizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka supaya mereka memikirkan” (QS. An-Nahl: 44).

Berdasarkan surat An-Nahl ayat 44 maka Islam menganjurkan kepada umatnya untuk senantiasa berpikir, mengkaji ilmu, serta belajar dimanapun berada. Dan untuk jangan pernah berputus asa jika sesuatu yang diharapkan belum dapat diperolehnya maka dari itu dianjurkan kepada manusia untuk terus berusaha dan belajar dimanapun kita berada.

Media pembelajaran juga berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar karena di dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut harus lebih aktif dan pendidik juga harus kreatif dalam mengemas materi pembelajaran menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran supaya pembelajaran tersebut dapat menarik minat belajar siswa dan dapat meningkatkan potensi akademik peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah mencerna dan memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran saat proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁵ Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian

⁵ Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 3

atau yang dimaksud dari ini adalah guru, buku teks dan lingkungan merupakan media, yang dapat membangun kondisi peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap.⁶

Bahkan, Seels and Richey (1994: 17) menurunkan definisi dari *Commission on Instructional Technology* sebagai berikut: *“In its more familiar sense it means that media born of the communications revolution which can be used for instructional purpose alongside of the teacher, textbook, and blackboard... the pieces that make up instructional technology: television, films, overhead projectors, computers and other items of ‘hardware’ and ‘software’...”*

Berdasarkan definisi tersebut, media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi, istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.⁷

Pentingnya dalam menggunakan media pembelajaran juga dapat membawa pengaruh baik terhadap psikologis peserta didik yang dapat membangkitkan minat semangat belajar yang baru kepada peserta didik guna meningkatkan pemahaman serta memudahkan dalam memahami suatu materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi

⁶ *Ibid.*

⁷ Muhammad Yaumi, “*Media & Teknologi Pembelajaran*”, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 6.

pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.⁸

Di zaman modern seperti sekarang ini dalam suatu proses pembelajaran semakin berkembang, maka kehadiran media pembelajaran bisa dikatakan sangat diperlukan. Karena dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran serta alat bantu seperti media pembelajaran ini akan berdampak positif bagi peserta didik sehingga akan merasa lebih semangat dalam belajar dan akan lebih kondusif serta efisien.

Pembelajaran agama islam di MI terbagi menjadi empat mata pelajaran yakni fiqih, aqidah akhlak, SKI, dan al-qur'an hadist. Peneliti tertarik untuk mengambil mata pelajaran fikih karena kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran fikih di kedua sekolah tersebut dan kurang tercapainya nilai mata pelajaran fikih sesuai kkm dibandingkan dengan nilai agama lainnya yang sudah sesuai dengan kkm.

Berdasarkan hasil prasurvey di MIN 1 Pringsewu peneliti melakukan prasurvey dengan cara observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran Fiqih. Berdasarkan wawancara pada saat prasurvey yang dilakukan terhadap Bapak Wahyu Cahyo Wibowo, S.Pd selaku guru mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 1 Pringsewu diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dalam proses pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara berikut ini:

“proses pembelajaran mata pelajaran fiqih berjalan dengan lumayan baik, guru dalam proses pembelajaran fiqih masih menggunakan metode lama yakni berceramah, hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan guru di depan kelas. Terkadang juga ada beberapa siswa yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya. Guru sudah pernah beberapa kali menggunakan alat bantu media pembelajaran berupa video animasi dengan cara mencari bahannya di Youtube tanpa merancang sendiri sesuai dengan kebutuhan peserta didik,

⁸ *Ibid*, h.7-8

dan bukan untuk mata pelajaran melainkan mata pelajaran umum lainnya. Guru hanya beberapa kali menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih ini. Ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru dan minimnya fasilitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga nilai yang diinginkan belum tercapai sepenuhnya. Pembelajaran yang digunakan saat ini hanya menggunakan metode ceramah dan membuat pembelajaran kurang efektif karena siswa merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Guru masih belum mengetahui banyak tentang aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* oleh sebab itu masih terasa asing dengan aplikasi tersebut”.

Sedangkan, berdasarkan prasurveys kedua yang dilakukan di MIN 4 Pringsewu, peneliti melaksanakan prasurveys dengan cara observasi dan wawancara terhadap Bapak Hamim, S.Pd selaku guru mata pelajaran fiqih kelas IV di MIN 4 Pringsewu diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung guru sudah pernah menggunakan alat bantu media pembelajaran tetapi bukan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara berikut ini:

“proses pembelajaran mata pelajaran fiqih berjalan dengan baik, guru dalam proses pembelajaran fiqih belum menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran berupa video animasi. Guru menggunakan media pembelajaran berupa animasi untuk mata pelajaran umum saja. Terkadang juga terdapat beberapa peserta didik yang merasa bosan adapula yang senang bermain di dalam kelas. Ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru karena masih menggunakan metode ceramah kurang efektifnya proses pembelajaran yang dilaksanakan ketika menggunakan metode ceramah maka membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga nilai yang diinginkan belum tercapai sepenuhnya Guru juga belum begitu mengetahui banyak tentang aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* masih terdengar asing dengan aplikasi tersebut”.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang peneliti dapat dari guru mata pelajaran fiqih kelas IV MIN 1 Pringsewu dan MIN 4 Pringsewu yaitu dalam proses pembelajaran berlangsung guru mata pelajaran fiqih ada yang sudah menggunakan media pembelajaran dan ada pula yang masih menggunakan metode lama yakni berceramah di depan kelas. Proses pembelajaran akan terasa membosankan dan tidak efektif apabila banyak peserta didik yang merasa bosan ketika belajar menggunakan metode ceramah, akan tetapi ketika menggunakan media pembelajaran peserta didik sedikit merasa senang dan tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru.

Dari permasalahan diatas seharusnya dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran interaktif berupa animasi peserta didik akan semakin bersemangat dalam belajar dan tidak mudah merasakan bosan ketika belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai dengan mudah.

Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut tentang pelaksanaan pendidikan di sana secara umum dan lebih khusus lagi terkait dengan **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Adobe Flash Professional CS6 Materi Shalat Dhuha Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI”**.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peran pendidik yang dominan menggunakan metode ceramah membuat peserta didik kurang aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan strategi pembelajaran.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* di MI.

4. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik malas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu: Pada aspek pelajaran Fiqih, materi yang digunakan adalah materi Shalat Dhuha pada kelas IV MI?

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi shalat dhuha kelas IV MI?

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah peneliti lakukan, maka terdapat tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi pelajaran Fiqih materi shalat dhuha kelas IV MI.

G. Manfaat Pengembangan

Dengan tercapainya tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti:

Penelitian pengembangan ini memberi manfaat yang besar bagi peneliti dalam hal mengetahui dan memahami Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada Materi Shalat Dhuha Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI. serta diharapkan dapat menambahkan wawasan ilmu pengetahuan agar saat terjun langsung ke lapangan peneliti sudah memiliki bekal yang akan diberikan kepada peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Melalui penelitian pengembangan ini dapat memberikan solusi yang tepat dalam menangani masalah-masalah proses pembelajaran peserta didik yang kurang minat dalam belajar serta dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran supaya siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

d. Bagi Guru

Supaya lebih memanfaatkan dan kreatif terhadap teknologi yang mulai berkembang pesat saat ini untuk memajukan minat belajar siswa, contohnya membuat media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. **Linda Noviani**, Program Sarjana Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MI Matholi'ul Falah. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian tersebut mendapatkan penilaian kelayakan ahli materi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* memperoleh presentase 86% dengan kategori "sangat layak", sedangkan ahli media memperoleh presentase 92% dengan kategori "sangat layak". Dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk digunakan. Perolehan respon dari peserta didik mendapatkan hasil yang cukup positif yaitu 89% dari kelas VA dan 90% dari kelas VB.⁹

⁹ Linda Noviani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Matholi'ul Falah kab.Tulang Bawang Barat*. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, 2019). hal. 106

2. **Revy Dasari**, Program Sarjana Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dengan materi bilangan pecahan kelas VII SMP. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*. dengan memiliki kualitas sangat baik dengan hasil LKS Elektronik berbasis *Adobe Flash CS6* dengan memperoleh nilai rata-rata presentase dari ahli materi sebesar 74% dengan kriteria “layak” dan presentase dari ahli media sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”. Serta mendapat kriteria inpretasi “sangat menarik” dengan skor rata-rata 3,46. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berupa LKS Elektronik berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi bilangan pecahan kelas VII SMP adalah layak, menarik dan efektif untuk digunakan oleh siswa.¹⁰
3. **Triana Sekti**, Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada muatan sbdp materi mozaik siswa kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development*. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dinilai valid oleh pakar materi dan media dengan kriteria sangat layak serta memperoleh presentase penilaian kelayakan oleh pakar materi dan media sebesar 98%. Media *Adobe Flash* materi mozaik dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran sbdp.¹¹
4. **Baety Nur Rohmah**, Program Studi Pendidikan Akuntansi jurusan Pendidikan Akutansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul pengembangan media

¹⁰ Revvy Dasari, *Pengembangan LKS Elekonik Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Bilangan Pecahan kelas VII SMP*. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung,2018) hal. 79

¹¹ Triana Sekti, *pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada muatan sbdp materi mozaik siswa kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang*. (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019). hal. 60

pembelajaran *game edukatif fun spreadsheet quiz* berbasis *adobe flash CS6* pada mata pelajaran spreadsheet kelas X akuntansi SMK Negeri 4 Klaten. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan *game edukatif fun spreadsheet quiz* ini memperoleh penilaian dari ahli materi dengan kategori sangat layak dengan presentase sebesar 84,37%, dan memperoleh penilaian oleh ahli media dengan kategori sangat layak dengan presentase sebesar 84%. Penilaian siswa pada tahap uji coba dan tahap uji lapangan diperoleh hasil kelayakan 87,60% yang termasuk dalam kategori sangat layak.¹²

5. **Francisca Devi Romanasari**, Program studi Pendidikan Matematika jurusan Pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dengan judul pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash CS3 professional* pada materi kubus dan balik ditinjau dari prestasi belajar dan kepercayaan diri siswa SMPN 1 Ngawen. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* yang dikembangkan berkualitas karena memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash CS3 professional* telah memenuhi kriteria efektif dengan hasil presentase peningkatan kepercayaan diri sebanyak 93,33% serta berdasarkan hasil tes presentase tuntas sebanyak 77%.¹³

¹² Baety Nur Rohmah, *pengembangan media pembelajaran game edukatif fun spreadsheet quiz berbasis adobe flash CS6 pada mata pelajaran spreadsheet kelas X akuntansi SMK Negeri 4 Klaten*. (Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017) hal. 98

¹³ Francisca Devi Romanasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS3 Professional Pada Materi Kubus Dan Balik Ditinjau Dari Prestasi Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa SMPN 1 Ngawen*. (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2018) hal. 119

Penelitian terdahulu di atas berfungsi sebagai acuan penelitian karena agar memudahkan peneliti untuk mengaplikasikan penelitiannya. Penelitian ini model dan metodenya sama seperti penelitian terdahulu namun perbedaannya terletak pada objek yang akan diteliti, objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 1 Pringsewu dan MIN 4 Pringsewu, penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022 dan permasalahan yang terjadi disekolah yang akan diteliti oleh peneliti.

I. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

a. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan dan sistematika penulisan.

b. Bab II Kajian Teori

Bab ini membahas tentang teori yang peneliti kembangkan, teori tentang media pembelajaran, teori tentang media pembelajaran interaktif, teori tentang *adobe flash professional cs6* dan teori tentang shalat dhuha.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini peneliti bahas tentang waktu dan tempat penelitian, desain, prosedur, spesifikasi produk, subjek penelitian, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti membahas mengenai hasil penelitian, deskripsi dan analisis data hasil uji coba dan kajian produk akhir.

e. Bab V Penutup

Selanjutnya pada bab yang terakhir yaitu penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Prosedur penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* sudah selesai dikembangkan dan dibahas sesuai hasil penelitian dan pengembangan, hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih materi sholat dhuha kelas IV MI dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Fikih berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dapat dikembangkan menggunakan model Borg and Gall melalui 7 tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, uji coba produk, revisi desain, validasi desain, dan revisi produk. Video pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Fikih kelas IV materi sholat Dhuha telah selesai diuji cobakan dan dikembangkan oleh peneliti.
2. Media pembelajaran pada mata pelajaran Fikih materi sholat dhuha kelas IV MI yang dikembangkan “Sangat Baik atau Sangat Disetujui” untuk dijadikan bahan ajar, penilaian tersebut diperoleh dari berdasarkan pada ahli materi, ahli media dan ahli IT. Hasil penilaian dari dosen ahli materi mencapai kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 87,69%. Hasil penilaian dari dosen ahli media mencapai kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 94,67%. Hasil penilaian dari dosen IT memperoleh kriteria “Sangat Baik” dengan 88%.
3. Respon pendidik terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti mendapat respon yang sangat baik yaitu dengan persentase 96% dan dalam uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 peserta didik dengan persentase penilaian mencapai 93% dan uji coba skala besar dengan

melibatkan 22 peserta didik dengan persentase 97% mendapat kriteria penilaian “Sangat Baik”.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk pengembangan produk lebih lanjut, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar media pembelajaran video berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Fiqih materi sholat dhuha kelas IV MI dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan materi yang berbeda.
2. Pengembangan menggunakan media pembelajaran video berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Fiqih materi sholat dhuha kelas IV MI diujicobakan dalam penelitian berbeda.
3. Pembuatan media pembelajaran video berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Fiqih materi sholat dhuha kelas IV MI memiliki kesulitan dan beberapa kendala lain yang mungkin dapat menjadi motivasi dalam peneliti selanjutnya dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Fiqih materi sholat dhuha kelas IV menggunakan materi lainnya, seperti: memerhatikan dalam memilih konsep serta kata-kata yang tepat dengan menyertakan gambar yang berkaitan dengan materi yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zainuri. *Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam*. (Jurnal Medina-Te, Vol. 18 Nomor 1, Juni 2018)
- Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018)
- Asrean Hendi, dkk. “*Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*”, (Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 04, No. 02, November 2020)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2017)
- Baety Nur Rohmah, *pengembangan media pembelajaran game edukatif fun spreadsheet quiz berbasis adobe flash CS6 pada mata pelajaran spreadsheet kelas X akutansi SMK Negeri 4 Klaten*. (Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017)
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta, KENCANA ‘Divisi Prenadamedia Group’, 2020)
- Francisca Devi Romanasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS3 Professional Pada Materi Kubus Dan Balik Ditinjau Dari Prestasi Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa SMPN 1 Ngawen*. (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2018)
- Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. (Jurnal Kajian Keislaman, Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2017)
- Imarotussa’adah, Uza Sukmana.”*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi*”. (jurnal: Pendidikan, Sains dan Humaniora.Vol. 9, No. 7 Agustus 2021),

- Linda Noviani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Matholi'ul Falah kab.Tulang Bawang Barat*. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, 2019).
- Meiva Feronica, dkk "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SD" (Jurnal Teknik Informatika, Vol. 14, No.3 Juli-September 2019)
- Miftachul Jannah, *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V*. (Jurnal JPGSD. Volume 06 nomor 02 tahun 2018)
- M. Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019)
- Nanda Dewi, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi SI PVKB UNJ*. (Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, Vol. 7 No 2, Agustus 2018)
- Putra, Nusa, "*Research & Development*", (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019)
- Rasjid, Sulaiman, *Fiqh Islam (Hukum Fiqh Lengkap)*. (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2020)
- Ravika Oktaviai, dkk. "*Rancang Bangun Teknologi Augmented Reality 3 Dimensi dalam Pembelajaran Gerakan Shalat Wajib Pada Aplikasi Berbasis Mobile Android*" jurnal: e-Proceeding of Applied Science. Vol.6, no.2 Agustus 2020), hal. 2708.
- Revy Dasari, *Pengembangan LKS Elektronik Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Bilangan Pecahan kelas VII SMP*. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, 2018)
- Rijal Firdaos, *Desain Instrument Pengukuran Afektif*. (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2017)

- Ruban Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali,. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. (Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 8, No.2, 2017)
- Siti Nurul Anjumil Muniroh, *Fikih MI Kelas IV*. (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2020)
- Sri Rezeki, *Pemanfaatan Adobe Flash CS6 berbasis Problem Based Learning pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers*. (Jurnal Pendidikan Tambusai, V. 2 Nomor 4 tahun 2018)
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*. (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Sugiyono. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. (Bandung:Alfabeta, 2016), Cetakan ke-4
- Triana Sekti, *pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada muatan sbdp materi mozaik siswa kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang*. (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019).
- Wahid, Nur “*Historisitas dan Tujuan Aturan Umur Minimal Perkawinan dalam Perundang-undangan Keluarga Islam di Indonesia*”. (Jurnal Volksgeist. Vol. 2 No. 2, Desember 2019)
- Wahyuni, Dwi “*Agama Sebagai Media dan Media Sebagai Agama*” (Jurnal JIA, Program Studi Religious Studies, No. 2, Desember 2017)
- Widada, Bekti Wulansari, “*Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*”. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2019)
- Yuberti, “*Kotak POP-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya dan Alat-alat Optik Untuk Kelas VIII SMP*”. (jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, vol.9, no.2. 2018)

