PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM PENGAJARAN SHOLAT JANAZAH DI SMP ISLAM SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

SULTAN MUHAMMAD ZAHIRUL ALAM A NIM. DO1208197



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL FAKULTAS TARBIYAH JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SURABAYA 2012

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM PENGAJARAN SHOLAT JANAZAH DI SMP ISLAM SIDOARJO

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Ilmu Tarbiyah

	AKAAN PEL SURABAYA		man planted a
22	:T.2012/PAI/	No. REG	No. KLAS
		ASAL BUKU	1.2012
	: (0)	TANGGAL	224

Oleh:

SULTAN MUHAMMAD ZAHIRUL ALAM A NIM. DO1208197

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL FAKULTAS TARBIYAH JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SURABAYA 2012

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

Nama : Sultan Muhammad Zahirul Alam Azzahy

NIM : D01208197

Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia

Flash 8 Dalam Pengajaran Sholat Janazah Di SMP ISLAM SIDOARJO.

Surabaya, 12 Juni 2012.

Pembimbing

<u>Dra. Hj. Fauti Subhan, M.Pd.I</u> NIP. 195410101983122001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Sultan Muhammad Zahirul Alam Azzahy ini telah dipertahankan di

depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 10 September 2012

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Dr. H. Nur Hamim, M.Ag NIP. 1962031211991031002

Ketua,

Dra. Hj. Fauti Subhan, M.Pd.I NIP. 195410101/983122001

Sekretaris,

Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto D,Lc,M.HI

NIP. 197311162007101001

Penguji I,

Yahya Aziz, M. Ag

NIP. 197208291999031003

Pengyji II,

Drs. Sutiyono, MM.

NIP. 195108151981031005

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sultan Muhammad Zahirul Alam Azzahy

NIM : D01208197

Jurusan / program studi : PAI

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 12 Juni 2012 Yang membuat pernyataan

Sultan Muhammad Zahirul Alam Azzahy D01208197

ABSTRAK

Sultan Muhammad Zahirul Alam Azzahy. D01208197. 2012. *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM PENGAJARAN SHOLAT JANAZAH di SMP ISLAM SIDOARJO*. Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah. Institute Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci; Penerapan, Media Pembelajaran, Ibadah.

Maraknya kemajuan teknologi yang tak terbendungkan lagi disekitar kita. Bahkan hingga teknologi yang terbaru berupa gadget, sehingga para peserta didik maupun pengajar bisa mengakses pengetahuan hanya dengan segenggam alat yang ada di tangan mereke. Akan tetapi kemajuan teknologi masih belum banyak tersentuh oleh para guru sekaligus sebagai pendidik para peserta didik. Maka dari itu disini peneliti mengambil judul penelitian : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM PENGAJARAN SHOLAT JANAZAH di SMP ISLAM SIDOARJO. Skripsi ini merupakan hasil penelitian lapangan yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah yang pertama tentang pembuatan animasi Sholat Janazah dalam pemanfaatan media pembelajaran dengan macromedia flash 8, kedua mengenai Bagaimana pemanfatan Media Pembelajran tentang Sholat Janazah di SMP Islam Sidoarjo.

Untuk mengetahui permasalahan dan mendapatkan data yang jelas, disini penulis menggunakan metode observsi (pengamatan lapangan), interview dan wawancara. Dalam mengganalisis data penulis menggunakan tehnik analisis deskriptif kulitatif.

Dari penelitian ini dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di SMP Islam Sidoarjo sudah baik. Di buktikan dari usaha guru untuk menggunakan media berupa power point dll. Sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini yang pada akhirnya berpengaruh dalam suasana belajar peserta didik. Meskipun masih ada segelintir guru yang belum bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi sekarang, tetapi tindakan kepala sekolah untuk mengatasi perbuatan tersebut sudah sangat baik. Salah satu guru PAI sudah baik untuk memulai pemanfaatan media pembelajaran yang lebih lanjut.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul
Halaman Juduli
Halaman Persetujuan Pembimbingii
Halaman Pengesahaniii
Abstrakv
Mottovi
Persembahanvii
Kata Pengantarvii
Daftar Tabelxi
Daftar Gambarxi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah1
B. Rumusan Masalah4
C. Tujuan Penelitian5
D. Kegunaan Penelitian5
E. Asumsi Penelitian6
F. Definisi Operasional7
G. Sistematika Pembahasan8
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Media Pembelajaran10
1. Pengertian Media Pembelajaran10
2. Peran dan Fungsi Media Pembeljaran13
3. Macam-macam Media Pembelajaran

		4.	Manfaat Media Pembelajaran	.20
	B.	Ma	acromedia Flash 8	.22
		1.	Pengertian Macromedia Flash 8	.22
		2.	Sejarah Macromedia Flash 8	.25
		3.	Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash 8	.28
		4.	User Interface Macromedia Flash 8	.29
		5.	Fasilitas-fasilitas Macromedia Flash 8	.32
	C.	Sh	alat Jenazah	.33
		1.	Pengertian, Hukum dan Dalil Shalat Jenazah	.33
		2.	Syarat dan Rukun Shalat Jenazah	.34
		3.	Tata Cara Shalat Jenazah	.35
BAB I	II N	MET	TODE PENELITIAN	
A.	Pe	ndek	katan dan Jenis Penelitian	.40
B.	K	ehad	liran Peneliti	.43
C.	Lo	kasi	Penelitian	.43
D.	Su	mbe	r Data	.44
E.	Ме	etode	e Pengumpulan Data	.45
F.	Te	knik	Analisis Data	.48
G.	Pe	meri	ksaan Keabsahan Data	.50
BAB I	VF	IAS	IL PENELITIAN DAN PAPARAN DATA	
A.	De	skri	psi Obyek Penelitian	.52
		1.	Identitas Sekolah	.52
		2.	Sejarah Singkat SMP Islam Sidoarjo	.52
		3.	Visi, Misi dan Tujuan SMP Islam Sidoarjo	.54
		4.	Struktur organisasi SMP Islam Sidoarjo	57
		5.	Keadaan Siswa SMP Islam Sidoarjo	57
		6.	Keadaan Guru SMP Islma Sidoarjo	.59
		7.	Keadaan Sarana dan Prasarana	60
В.	Pa	para	an Data	61
		1.	Proses Pembuatan Animasi Shalat Jenazah dalam Pemanfaatan	I
			Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash 8	61

2. Pemanfaatan Macromedia Flash 8 dalam Pengajaran Shalat
Jenazah7
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN
A. Proses Pembuatan Animasi Shalat Jenazah dalam Pemanfaatan Media
Pembelajaran Dengan Macromedia Flash 8
B. Pemanfaatan Macromedia Flash 8 dalam Pengajaran Shalat Jenazah 79
BAB VI PENUTUP
A. Kesimpulan85
B. Saran86
DAFTAR PUSTAKA88
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DIWAVAT HIDID

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
4.1	Struktur Organisasi SMP Islam Sidoarjo	81
4.2	Jumlah Siswa dan Rombel dalam Empat Tahun Terakhir	80
4.3	Jumlah Guru Menurut Tinggat Pendidikan	82
4.4	Sarana dan prasarana	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1	Tampilan Awal Macromedia Flash 8	30
Gambar 2	Lingkungan Kerja User	30
Gambar 3	User Interface Macromedia Flash 8	62
Gambar 4	Pembuatan Layer	64
Gambar 5	Gambar Background	64
Gambar 6	Pembuatan Balon Percakapan	65
Gambar 7	Pembuatan Karakter Pak Ustadz	65
Gambar 8	Tampilan Movie Clip	66
Gambar 9	Pembuatan Animasi Orang Sholat	67
Gambar 10	Import Movie Clip ke dalam Stage	68
Gambar 11	Tampilan tombol interaktif	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan hingga kini masih dipercayai sebagai media yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasaan sekaligus kepribadian anak manusia menjadi lebih baik. Oleh karena itu pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Dan pendidikan dalam Islam juga menekankan pada perbaikan sikap mental yang akan terwujud dalam amal perbuatan, baik bagi keperluan diri sendiri dan orang lain. Bahkan sangat jelas tujuan akhir pendidikan islam adalah untuk membentuk insan kamil yang bertaqwa seumur hidup dan mati dengan keadaan berserah diri kepada Allah. Dalam Al-Qur'an sudah sangat jelas yang menerangkan tujuan akhir dari sebuah pendidikan.

¹ Akhmad Muhaimin Azzet. *Urgensi pendidikan karakter di Indonesia.* (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA. 2011). 9

Artinya:

"Wahai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kamu kepada Allah dengan sebenar-benarnya taqwa; dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan muslim (menuntut ajaran islam)". (Q.S. Ali Imron 102)

Ayat diatas sangat jelas bahwa manusia yang sempurna jika meninggal akan menghadap Tuhannya, dan itu merupakan tujuan akhir dari proses pendidikan Islam menjadi manusia yang sempurna, dalam kata lain adalah memanusiakan manusia.² Dalam islam pun menganjurkan untuk mendidik dan mempelajari tentang sikap taqwa dan menjadi insan kamil. Untuk menjadi orang yang bertaqwa diperlukan beberapa karakter pendukung dalam mewujudkan insan yang kamil. Dalam rangka mewujudkan hasil peserta didik yang unggul diharapkan, proses pendidikan juga senantiasa dievaluasi dan diperbaiki. Dan dalam proses pembelajran pun, tidak luput dari media pembelajaran yang menarik seperti dalam landasan PAKEM (Pembelajran Aktif, Kreatif, Efektif, dan menyenangkan). Salah satu upaya perbaikan kualitas pendidikan adalah dengan menjadikan media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih mengefektifkan tempat, waktu, dan tenaga yaitu dengan sistem visual berupa animasi animasi dasar pada pembelajaran di indonesia.

² Zakiah Daradjat dkk. *Ilmu Pendidikan Islam.* (Jakarta : Bumu Aksara.2006). 31

Tulisan ini mengupas tentang prosedur dan efektifitas pengembangan media pembelajaran Sholat Janazah menggunakan Macromedia Flash 8 di SMP Islam Sidoarjo. Hal ini, disebabkan pembelajaran Sholat Janazah masih menggunakan metode tradisional, yaitu dengan praktik secara dhohiriah yang sangat memakan banyak tempat dan waktu, belum cukup untuk memberi gambaran yang menyeluruh tentang Sholat janazah karena keterbatasan waktu dan mata pelajaran lain yang harus diselesaikan. Akibatnya, siswa tidak memiliki pemahaman yang konkrit tentang pelaksanaan Sholat janazah.

Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien perlu diadakan suatu pengembangan media pembelajaran. Salah satu usaha untuk mewujudkannya adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang menunjang pembelajaran berbasis multimedia. Macromedia Flash 8 menjadi alternatif dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah mengetahui prosedur dan efektifitas pengembangan media pembelajaran Sholat Janazah menggunakan Macromedia Flash 8 di SMP Islam Sidoarjo. Masalah ini selanjutnya akan difokuskan pada pembahasan tentang model pengembangan dan pentahapannya. Sedangkan, efektifitas pengembangan media dinilai dari empat aspek yaitu aspek kualitas tampilan, penyajian materi, interaksi pengguna dan interaksi program.

Adapun jenis penelitian ini adalah penulisan kualitatif deskriptif. Penulisan ini dilakukan dengan mencari data-data yang sesuai dengan judul dari berbagai sumber. Data-data tersebut kemudian dianalisa dengan cara memeriksa kembali data-data yang sudah ada dan disusun dalam kerangka yang sudah ditentukan dan akhirnya dilakukan analisa data dengan teknik induktif.

Atas dasar tersebut peneliti bermaksud untuk membuat Media pembelajaran tentang bab Sholat Jenazah dengan menggunakan Macromedia Flash 8. Maka peneliti mengajukan judul "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DALAM PENGAJARAN SHOLAT JANAZAH DI SMP ISLAM SIDOARJO".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merasa sangat perlu merumuskan masalah agar pembahasan mengarah pada suatu titik konkrit dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun perumusan masalah tersebut adalah:

- Bagaimana proses pembuatan animasi Sholat Janazah dalam pemanfaatan media pembelajaran?
- 2. Bagaimana pemanfaatan Media Pembelajran tentang *Sholat Janazah* berupa media Flash di SMP Islam Sidoarjo?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



C. Tujuan Penelitian

Untuk mencapai hasil yang optimal dalam melakukan kegiatan apapun, seseorang harus memiliki tujuan yang akan dicapai. Begitu pula dengan penelitian ini. Ada beberapa tujuan yang hendak penulis paparkan, antara lain :

- Untuk menambah pengetahuan mengenai animasi dasar tentang sholat janazah dalam keefektifan pembelajaran?
- 2. Untuk mengetahui pemanfaatan Media Pembelajaran yang efektif dan efesien di SMP Islam Sidoarjo?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna:

 Secara teoritis adalah sebagai upaya memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan wawasan akan pentingnya media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien

2. Secara praktis

 a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi pengembangan pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan sholat janazah. b. Bagi pendidik merupakan suatu bahan informasi untuk upaya meningkatkan dan menambah pengetahuan serta dapat mengaplikasikannya dalam pendidikan.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Variabel adalah indikator yang mempunyai nilai bervariasi. Apabila nilai-nilai dari indikator akan membentuk sebuah konsep, maka variabel dapat di definisikan sebagai konsep yang mempunyai variasi dalam nilai (ukuran).3 Variabel ada dua macam yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable).

Secara definisi, variable bebas (independent variable) adalah suatu variabel yang variasi nilainya akan mempengaruhi nilai variabel yang lain. Sedangkan variabel terikat (dependent variable) adalah suatu variabel vang variasi nilainya di pengaruhi atau dijelaskan oleh variasi nilai variabel yang lain. Dan untuk kepentingan analisi data, variabel bebas diberi notasi " X " sedangkan variabel terikat diberi notasi "Y".4

Bertolak dari masalah penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka dengan mudah dikenali variabel-variabel penelitiannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

a. Variabel bebas (Independent Variabel) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pendidikan karakter tentang tanggung jawab. Disebut demikian karena kemunculannya atau keberadaannya tidak dipengaruhi variabel lain.

Zainal Mustafa E Q. Mengurai variable hingga instrumentasi. (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2009). 23
 Ibid. Hal 24

b. Variabel terikat (Dependent Variabel)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah ibadah sholat di SMP Islam Sidoarjo. Disebut demikian karena kemunculannya atau keberadaan dipengaruhi variabel lain.

2. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, kualitas dan kuantitas sekolah sangat diperlukan. Oleh karena itu penulis akan memaparkan kualitas dan kuantitas SMP Islam Sidoarjo.

Adapun kualitas pendidikan di SMP Islam Sidoarjo meliputi : visi dan misi, proses belajar mengajar, penyempurnaan system penilaian, penataan organisasi dan manajemen sekolah serta peningkatan kualitas guru dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan kuantitas pendidikan di SMP Islam Sidoarjo meliputi : pengadaan buku pelajaran, pengadaan sarana dan prasarana belajar, jumlah guru dan siswa.

Begitu banyak macam kualitas dan kuantitas di SMP Islam Sidoarjo . namun, peneliti ingin menfokuskan penelitian ini pada pemanfaatan Aplikasi Flash dalam pembelajaran. Maka penelitian dibatasi hanya meneliti proses pembuatan aplikasi, penanaman dalam pembelajaran, dan penerapan serta aplikasinya.

F. Definisi Operasional

- Pemanfaatan Media Pembelajran Dengan Menggunakan Macromedia Flash Dalam Pengajaran Sholat Janazah
 - a) Pemanfaatan

Pengertian pemanfaatan adalah menjadikan ada manfaatnya atau menjadikan berguna.⁵

b) Media Pembelajaran

Media⁶ Pembelajaran adalah sebuah pesan yang di berikan kepada siswa, guna untuk merangsang perasaan, pengertian, dan perhatian. Sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif.

c) Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah salah satu software untuk membuat bahan yang bertema gerak, atau disebut dengan pembuatan animasi gerak.⁷

d) Sholat Janazah

Sholat Janazah adalah salah satu praktik ibadah sholat yang dilakukan oleh umat muslim jika ada muslim yang lainnya meninggal.⁸

G. Sistematika Pembahasan

BAB I

Pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian kepustakaan, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, metode penelitian meliputi (jenis penelitian, pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisi data) dan sistematika pembahasan.

⁵ Poerwodaminto. Kamus Umum Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka. 1993) 1059.

⁶ Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar

⁷ Imam Kuswardayan. Aplikasi Mobile. (surabaya: 2008) 1

⁸ Moh. Rifa'I, Kumpulan Salat-Salat Sunnat, (CV Toha Putra, Semarang, 1993)

BAB II

Bab ini akan menjelaskan hal – hal yang berhubungan dengan pengertian singkat dan proses pembuatan Media Pembelajaran Macromedia Flash tentang Sholat Janazah.

BAB III

Bab ini membahas mengenai hasil penerapan Macromedia Flash di sekolah

BAB IV

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran tentang diskripsi data atau penyajian data.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BABII

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan memalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru pada peserta didik, yang dimaksud dengan pesan atau informasi tersebut dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya. Pemilihan bentuk informasi tentu saja harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran.

Melalui komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi maka perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi tersebut yakni media. Kata media berasal dari bahasa Latin medio? Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat

komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media pembelajaran¹.

Satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi².

Ahmad Rohani menyebutkan "media pembelajaran ini dengan istilah media instruksional edukatif, yang berarti segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat untuk proses komunikasi (proses

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*, (Bandung : Remaja Rosdarya,

² Arief S. Sadiman, Media Pendidikan, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2008, hal. 6

belajar mengajar)"³. Sedangkan menurut Suyanto menjelaskan bahwa: Pada prinsipnya media belajar berguna untuk memudahkan siswa belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks.⁴

Media belajar anak tidak harus mahal, bahkan dapat siperoleh dari benda-benda yang tibak dipakai. Untuk itu, sebaiknya guru membuat daftar benda yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam belajar mengajar yang berupa prangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan epesien sehingga tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah dan memiliki sifat yang mendidik. Terdapat beberapa ciri umum media pembelajaran menurut Ahmad Rohani sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung;
- b. Media pembelajaran digunakan dalam proses komusikasi instruksional;

³ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001), cet 2 hal 183

⁴ HMS Prodjoditoro, DKK. *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam pada Pendidikan Dasar*, Laporan Penelitian Proyek Perguruan Agama Islam, IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 1998, hal 63

- c. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam penyampaian tujuan pembelajaran;
- d. Media pembelajaran memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen system instruksional lainnya.

2. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar seorang guru harus memiliki gagasan yang ditujukan dalam disaian instruksional sebagai titik awal dalam melasanakan komusikasi peserta didik. Karena itu dalam menyusun disaian instruksional pembelajaran, disamping gagasan guru hal yang perlu diperhatikan adalah, adanya unsur-unsur yang dapat menunjang proses pembelajaran serta adanya tujuan dari pembelajaran. Hal ini berarti bahwa agar proses komunikasi dalam pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. perlu mengenalan tentang peranan dan fungsi media pembelajaran. Menurut Ahmmad Rohani menjelaskan bahwa "peranan dan fungsi media instruksional edukatif (media pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh ruang. waktu, pendengar (penerima pesan atau peserta didik) serta sarana dan prasarana yang tersedia⁵, disamping sifat dari media pembelajaran". Lebih lanjut lagi Rohani menjelaskan peranan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Mengatasi perbedaan penglaman pribadi peserta didik:

⁵ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*,(Jakarta: PT Rineka Cipta. 1997) hal. 30

Media dapat mengatsi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik dikarenakan setiap kepribadian peserta didik mempunyai tiga psikologi dasar yaitu ia berperan sebagai anak yang visual, auditorial, maupun kinestetikal. Dan apabila media yang disajikan kepada para peserta didik terdiri dari ketiga unsur itu maka setiap perserta didik di sebut sama sehingga tidak ada perbedaan guru dalam mengajar.

- b. Mengatasi batas-batas ruang kelas;
 - Satu gambar bisa mengatakan seribu kata. Inilah yang menyebabkan bahwa pengajaran lebih efektif dengan adanya media pembelajaran. Karena. Tanpa kita keluar dan bahkan tanpa perlu peserta didik pergi ke suatu tempat yang jauh dapat dijangkau dari media yang di sajikan.
- Mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil atau besar;

Dalam kasus ini yaitu ketika peserta didik mempelajari tentang pelajaran kimia ataupun biologi tapi tidak menutup kemungkinan dalam materi keagamaan sendiri juga bisa diterapkan. Salah satu contoh kasus yaitu tentang materi penciptaan manusia dari setetes mani hingga menjadi bayi. Tanpa peserta didik menilik bentuk dari *nutfah* atau mani itu sendiri peserta didik sudah dapat mengetahui tanpa harus *njelimet* (Berbelit). Bahkan proses terlahirnya manusia juga bisa dilihat dari media yang disajikan.

- d. Mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik;
 - Media pembelajaran yang mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu yang menjadi pusat perhatian peserta didik ini terjadi dalam pelajaran fisika. Dan letak peran media yaitu bisa lewat media *frame by frame* atau pergerakan dari detik ke detik. Atau bisa juga dengan penerapan video menggunakan mode *slow motion* atau gerak lambat.
- e. Mengatasi hal-hal yang telalu kompleks. Sehingga, dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk mengamati secara terpisah;
 - Media yang digunakan untuk yang diatas dalam pembelajaran organ tubuh manusia. Yang dapat dilakukan dengan media organ tubuh manusia buatan. Dan dari situlah peserta didik dapat memahami bagian bagian terpisah dari organ tubuh manusia itu.
- f. Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga;
- g. Mengatasi peristiwa-peristiwa alam, misalnya banjir;
 - Kejadian alam tidak bisa sewaktu waktu terjadi sehingga untuk mendapatkan media tentang peristiwa alam berupa bencana tidak bisa langsung di ketahui jika tidak adanya media yang menjelaskan ataupun

yang menggambarkan tentang peristiwa tersebut. Maka dari itu peran media dalam pendidikan sangatlah berpengaruh dalam pendidikan.

- h. Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar. Misalnya kunjungan kemusium;
- Memberikan kesamaan/ kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peresta didik berbeda-beda;
- j. Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan semangat belajar peserta didik.⁶

Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Mc Known meliputi 4 fungsi, yaitu:

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instuksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan dari peserta didik.
- b. Membangkitkan motifasi belajar peserta didik karena:
 - Media pembelajaran pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik, sehingga menarik perhatian peserta didik.
 - Penggunaan media pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional.

⁶ Ibid. hal 50

- 3) Media pembelajatan lebih konkret dan mudah difahami.
- 4) Memungkinkan peserta didik untuk berbuat sesuatu.
- 5) Mendorong peserta didik untuk ingin tau lebih banyak.
- c. Memberi kejelasan (clarification)
- d. Memberikan rangsangan (stimulation)

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Klasifikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Media Pembelajaran, Ada banyak klasifikasi yang telah dibuat oleh para ahli untuk memberi batasan pada suatu media. Rudi Bretz menggolongkan media ke dalam 8 kelas yaitu : Media audio visual gerak Media audio visual diam Media audio semi gerak Media visual gerak Media visual diam Media semi-gerak Media audio Media cetak⁷.

Media pembelajaran Seels dan Glasgow membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realita. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal teleconference) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan hypermedia)⁸.

⁷ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Latuheru, 2002) hal. 20

⁸ John D, Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini, (Jakarta: Depdikbud & P2LPTK, 1988) hal. 10

Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok: media hasil teknologi cetak media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berbasis komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sihkabuden dalam bukunya mengklasifikasikan media dalam bentuk dan ciri fisiknya, yaitu: Media pembelajaran dua dimensi Media pembelajaran tiga dimensi Media pandang diam Media pandang gerak Benda sebenarnya presentasi verbal Presentasi grafis Potret diam Film Rekaman suara Simulasi.

Sedangkan Thomas menggolongkan media pembelajaran berdasarkan pengalaman, yaitu; pengalaman langsung, pengalaman tiruan, pengalaman dari kata-kata. Menurut Schramm media digolongkan menjadi media rumit. mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu: Liputan luas dan serentak seperti TV. radio. dan facsimile Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video. slide, poster audio tape Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon⁹.

Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu

-

⁹ Sihkabuden, *Media Pembelajaran*, (Malang: Elang Press, 2005) hal. 37

merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pebelajar, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan adanya beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan media dapat diklasifikasikan menjadi tiga: Media dua dimensi (media cetak, potret diam, media grafik, presentasi grafik) Media tiga dimensi (film, simulasi, diorama, benda sebenarnya) Media pandang dengar (audio visual, film, rekaman suara, dsb) Dari beberapa pengelompokkan media yang dikemukakan di atas, tampaknya bahwa hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi media yang baku. Dengan kata lain, belum ada klalsifikasi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran). Meskipun demikian, apapun dan bagaimanapun cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya itu memberikan informasi tentang spesifikasi media yang sangat perlu kita ketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.Multimedia yang akan dikembangkan termasuk dalam kategori media hasil teknologi audio-visual.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Menurut Hamalik pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan juga berpengaruh pada psikologis siswa.

Levie & Lentz mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- 2. Fungsi *afektif* yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3. Fungsi *kognitif* yaitu mengungkapkan gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- 4. Fungsi *kompensatoris* yaitu berfungsi mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menarima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Menurut Kemp & Dayton fungsi media pembelajaran meliputi :

- 1. Memotivasi minat atau tindakan
- 2. Menyajikan informasi
- 3. Memberi instruksi

Menurut Dale audio-visual memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat teralisasikan hal2 sbb :

- 1. Meningkatkan rasa pengertian & simpati dalam kelas
- 2. Menumbuhkan perubahan tingkah laku siswa
- Menunjukan hubungan mata pelajaran & minat siswa dg meningkatnya motivasi siswa
- 4. Membawa kesegaran & motivasi
- 5. Hasil belajar siswa lebih bermakna
- 6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna
- 7. Memberikan umpan balik yang diharapkan
- 8. Melengkapi pengalaman
- 9. Memperluas wawasan
- 10. Meyakinkan bahwa kejelasan pikiran yang siswa butuhkan dengan membangun struktur konsep dan gagasan yg bermakna.

B. Macromedia Flash 8

1. Pengertian Macromedia Flash

Ketika melihat gambar animasi yang indah, dan film kartun yang ada pada sekitar tahun 1990 hingga saat ini. Maka itulah salah satu produk yang bisa di gunakan dengan menggunakan software Macromedia Flash (Adobe Flash). Macromedia Flash sangat populer dikalangan para animator animator dunia.

Macromedia Flash atau lebih akrab didengar dengan Flash adalah sebuah perangkat lunak yang mampu mewujudkan khayalan masyarakat dan diwujudkan ke dalam komputer dalam bentuk animasi kartun. Flash juga bisa digunakan sebagai desain sebuah situs web, profil perusahaan, cd interaktif, game dan lain lain. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script. filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback *FLV*. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan Database dengan pendekatan *XML*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keingginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fiture-fiture baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fiture-fiture baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk

mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk mendebug script. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis. Untuk memahami keamanan Adobe Flash dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan JavaScript dimana didalamnya terdapat banyak tools yang dapat diambil dari SWF termasuk ActionScript. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu. semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui server. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi web yang standar adalah akan menjamin dan mengamankan penyimpanan dan perpindahan data.

Dan bahkan di beberapa versi yang ada macromedia flash sudah dapat berkembang dan dapat digunakan kedalam *mobile device*, PDA dll.

Dalam macromedia flash juga ada kemudahan untuk memutar film dalam situs web yaitu berupa FLV. Flash Video adalah format file yang digunakan untuk mengirimkan video atau film melalui Internet menggunakan Flash Player, sekarang Adobe Flash Player yang awalnya diproduksi oleh Macromedia versi 6-10. Konten video flash juga tertanam di dalam file SWF.

Ada dua format file video yang berbeda didefinisikan oleh Adobe Systems dan didukung dalam Adobe Flash Player: FLV dan F4V. Audio dan video FLV data dalam encoded dalam cara yang sama ketika mereka berada dalam file SWF. Yang terakhir format file F4V didasarkan pada basis ISO format file media dan didukung dimulai dengan Flash Player 9 Update 3.

FLV semakin cepat memantapkan dirinya sebagai pilihan format video web yang terkemuka pengguna Flash Video format termasuk YouTube, Google Video, Yahoo! Video, youtube, Reuters.com, dan banyak penyedia layanan berita lainnya terutama web tv. Standar dokumentasi untuk BBC Online deprecates penggunaan format lain yang sebelumnya digunakan pada situs seperti RealVideo atau WMV.

Walaupun Flash Video Player merupakan Open Source alias gratis, sebagian besar format kompresi yang digunakan telah dipatenkan. Flash Video FLV file biasanya berisi materi encoded dengan mengikuti code Sorenson Spark atau VP6 format kompresi video. Terbaru rilis publik Flash Player juga mendukung H.264 video dan audio HE-AAC.

Program Pihak Ketiga Support Flash.

2. Sejarah Macromedia Flash

Flash lahir dari kepala seseorang bernama Jonathan Gay. Jon yang geek gemar menulis game dan membuat animasi di komputer. Ia menciptakan game Mac Airborne! tahun 1985, ketika ia masih duduk di bangku sekolah.

Tahun 1993 ia mendirikan FutureWave Software dengan produk pertama SmartSketch. Inilah cikal bakal Macromedia Flash. Tahun 1995 SmartSketch berganti nama menjadi CelAnimator. Menjelang akhir 1995. FutureWave sempat

mengalami masalah finansial dan mencari pembeli. Tiga calon yang ketika itu didekatinya adalah John Warnock dari Apple, lalu juga Adobe dan Fractal Designs.

Juli 1996 CelAnimator berubah nama kembali menjadi FutureSplash Animator. Produk ini menimbulkan minat di kalangan industri. Tak kurang dari Microsoft yang menggunakan dan amat menyukainya. Disney juga sama. Ketika itu MSN ingin dibuat mengikuti model televisi, dan animasi-animasi full screen dibuat dengan FutureSplash.

Desember 1996, Macromedia yang sedang membujuk Disney agar memakai Shockwave plugin browser untuk produk animatornya bernama Director mendekati Jon. Akhirnya terjadilah deal dan FutureSplash Animator berubah nama menjadi Flash 1.0.

Ada desas-desus bahwa jika Macromedia membeli FutureWave, maka Microsoft akan mencaplok Macromedia. Ternyata dugaan tersebut tidak benar, karena Microsoft kemudian mengubah haluan dan menjadikan MSN lebih berbasis teks ketimbang televisi.

Selanjutnya Flash 2 dirilis pertengahan 1997 dan mendapatkan pujian di manamana. Flash 3 dan Generator menyusul April 1998. Karena tekanan Adobe yang mempromosikan format SVG Macromedia mengumumkan membuka format file *.swf bagi publik.

Flash 4 dan 5 menyusul 1999 dan Juli 2000. Sementara itu semakin banyak software lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan .swf, antara lain QuickTime dan CorelDRAW. Versi 5 menambahkan integrasi dengan XML, Generator, dan ActionScript. Penetrasi browser terus meningkat hingga kini mencapai 96%. Player Flash telah tersedia untuk berbagai platform: Windows, Mac, Unix, BeOS, hingga OS/2 dan PocketPC. Jonathan Gay kini bekerja sebagai developer untuk Macromedia.

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash dikarenakan Macromedia yang merupakan produsen pembuat flash profesional kini telah merjer dengan adobe corp, perubahan terjadi pada macromedia flash series 9 menjadi Adobe Flah CS3 pada April 16, 2007) merupakan tools yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis internet. Pada awalnya, Flash yang dilengkapi bahasa pemrograman ActionScript digunakan oleh developer web untuk mendesain web menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam animasi. Namun. kemudian Flash banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Seperti iklan banner, intro film, CD interactive, hingga pembuatan dan animasi.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember

2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Riwayat produk sampai awal 2010:

- a. FutureSplash Animator (10 April 1996)
- b. Flash I (Desember 1996)
- c. Flash 2 (Juni 1997)
- d. Flash 3 (31 Mei 1998)
- e. Flash 4 (15 Juni 1999)
- f. Flash 5 (24 Agustus 2000) ActionScript 1.0
- g. Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002)
- h. Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) ActionScript 2.0
- i. Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003)
- j. Flash Basic 8 (13 September 2005)
- k. Flash Professional 8 (13 September 2005)
- Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007) ActionScript 3.0
- m. Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)
- n. Adobe Flash CS5 Professional (as version 11, to be released in spring of 2010, codenamed "Viper)

Semakin populernya penggunaan software Flash ini membuat banyak Program pihak ketiga yang mensuport flash dengan membuat program pembuat animasi yang menghasilkan file yang berekstensi SWF. Jika pada Flash sourse filenya berupa FLA maka program pihak ketiga bukan FLA.

Cukup banyak program pihak ketiga misalnya shotink yang mengeluarkan Shotink Easy, Shotink Quicker, Sothink SWF Decompiler bahkan software ini bisa mengkompilasi file SWF ke FLA. Program pihak ketiga lain yang gak kalah menariknya seperti Swift dan Swish bahkan Coral sekalipun dapat menghasilkan file import ke SWF.

3. Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash 8

Setiap software memiliki kelebihan dan kekurangan. Adobe photoshop memiliki fitur untuk menggambar yang luar biasa, tetapi tidak bisa menganimasikan. Adobe after effect memiliki kemampuan animasi yang luar biasa, tetapi tidak untuk menggambar objek. Objek-objek yang digunakan dalam adobe after effect adalah import dari output software lain. Software 3D Studio Max jauh lebih dasyat, bisa menggambar objek 3 dimensi dan menganimasikannya. Namun, perlu tenaga estra untuk mempelajarinya karena terlalu banyak fiturnya.

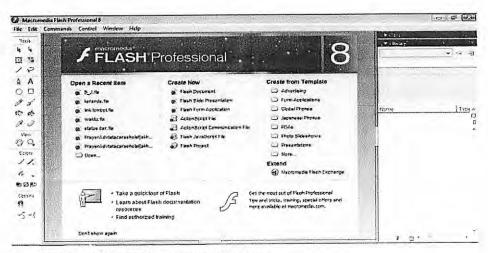
Sedangkan Flash sepertinya berada pada posisi moderat di antara software software terkenal tersebut. Selain memiliki kemampuan untuk menggambar, flash juga bisa sekaligus menganimasikannya. Memang efek efek gambarnya tidak

secanggi dan seberagam adobe photoshop, tapi sudah cukup uuntuk menggambar objek objek agar terlihat cantik dan artistik.

Di dalm flash, juga bisa memasukkan rumus fisika, matematika atau rumus rumus lainnya dalam bentuk *Action Script*. Sehingga bisa menyimulasikan mobil yang bergerak dengan kecepatan dan percepatan tertentu, dan semua media pembelajaran akan menjadi lebih muda dengan Flash.

4. User Interface Macromedia Flash 8

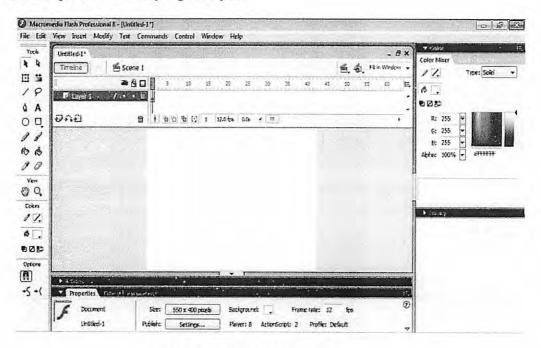
User Interface adalah tampilan software dari Macromedia Flash agar kita bisa lebih akrab dan mengenali software yang kita gunakan. Jika sebelumnya sudah pernah mengenal user interface dari macromedia flash mx 2004, maka tidak jauh



Gambar 1: Tampilan Awal Macromedia Flash 8

beda dari sebelumnya hanya saja ada tampilan yang lebih simple dan menarik.

Pada gambar 1 adalah gambar tampilan awal yang ada pada Macromedia Flash 8, tampilan itu tidak jauh berbeda dengan versi sebelumnya. Dan pada tampilan itu User dapat lebih mudah memilih fitur fitur yang ada pada Flash tersebut seperti New atau yang lainnya.



Gambar 2: Lingkungan Kerja User

Lingkungan Kerja Macromedia Flash 8

- Title Bar, merupakan nama file atau jdul program yang sedang aktif atau sedang digunakan.
- Menu Bar, berisi perintah-perintah operasi yang ada di macromedia flash
 letaknya di bawah Title Bar.
- Timeline Panel, panel yang digunakan untuk pengaturan layer, timming objek, pengaturan panjang atau lamanya durasi dari movie yang dibuat.
- 4. **Properties Panel**, panel yang menampilkan informasi informasi yang berkaitan dengan objek yang sedang aktif seperti, gambar, teks, stage dl.

- 5. **Stage**, halaman kerja yang digunakan untuk menempatkan berbagai macam objek flash yang akan ditampilkan.
- 6. **Toolbox**, kumpulkan tool atau peralatan yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk berbagai keperluan seperti desain, editing dan pengaturan gambaran atau objek.
- 7. **Components Panel**, panel yang berisi komponen-komponeen flash untuk membuat aplikasi yang dibuat lebih interaktif.
- 8. Color Mixer Panel, panel yang berfungsi untuk pengaturan warna dari gambar atau objek.
- 9. **Library Panel**, panel yang menyimpan objek-objek seperti movie clip, graphic, button, sound, video dll, yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

5. Fasilitas-fasilitas Macromedia Flash 8

1. Halaman start

Ketika pertamakali membuka macromedia flash 8, maka akan muncul start page.

2. Toolbox

Fasilitas toolbox seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan tool atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desaain dsb, berikut ini penjelasan setiap tool yang ada di toolbox.

3. Layer

Layer dapat dianalogikan sebagai kanvas suatu lukisan. Jumlah layar bisa lebih dari satu, dalam kata lain berlapis-lapis. Layer yang betada paling atas adalah kanvas yang terdepan.

4. Timeline

Timeline atau gari waktu mempunyai fungsi untuk membantu penempatan objek pada fungsi waktu.

Pada timeline terdapat angka angka yang menunjukkan garis waktu.

5. Keyframe

Keyframe adalah sekumpulan frame frame yang berisi objek di dalam timeline. Keyframe yang berisi objek ditandai dengan bulatan hitam sedangkan keyframe yang tidak diisi objek ditandai dengan bulatan kosong dan disebut Blank Keyframe.

6. ActionScript

actionScript adalah bahasa pemrogaman di flash. Macromedia Flash 8 mendukung semua versi ActionScript dari mulai 1, 2 sampai versi terbaru yaitu ActionScript 3.0.

ActionScript digunakan untuk mengontrol objek, navigasi, animasi, untuk membuat program yang dibuat lebih interaktif

C. Sholat Janazah

1. Pengertian, Hukum dan Dalil Shalat Jenazah

Shalat jenazah adalah shalat yang dikerjakan sebanyak 4 kali takbir, dan hukum dari shalat jenazah adalah fardu kifayah (kewajiban yang ditujukan kepada orang banyak, tetapi bila sebagian sudah melaksanakan maka gugurlah kewajiban bagi yang lain).

Rasulullah SAW bersabda : "Shalatkanlah mayat-mayatmu!" (HR. Ibnu Majah).

"Shalatkanlah olehmu orang-orang yamg sudah meninggal yang sebelumnya mengucapkan Laa ilaaha illallaah." (HR. Ad-Daruruquthni).

Keutamaan orang yang menshalatkan jenazah dijelaskan dalam hadits berikut :

Dari Abu Hurairah ra, Rasulullah bersabda: "Siapa yang mengiringi jenazah dan turut menshalatkannya maka ia memperoleh pahala sebesar satu qirath (pahala sebesar satu gunung), dan siapa yang mengiringinya sampai selesai penyelenggaraannya, ia akan mamperoleh dua qirath." (HR. Jama'ah dan Muslim).

2. Syarat dan Rukun Shalat Jenazah

Syarat-syarat Shalat Jenazah

- Menutup aurat, suci dari hadats besar dan kecil, bersih badan, pakaian dan tempat dari najis serta menghadap kiblat. Hal ini sama seperti sholat biasa.
- 2. Jenazah telah dimandikan dan dikafankan.

3. Letak jenazah di sebelah kiblat orang yang menshalatkan kecuali shalat ghoib.

Rukun Shalat Jenazah

- 1. Niat
- 2. Berdiri bagi yang mampu.
- 3. Takbir empat kali.
- 4. Membaca surat Al-Fatihah.
- 5. Membaca sholawat atas Nabi.
- 6. Mendoakan mayat.
- 7. Memberi salam.

Sunnat Shalat Jenazah

- 1. Mengangkat tangan pada tiap-tiap takbir (empat takbir)
- 2. Merendahkan suara bacaan (sirr)
- 3. Membaca ta'awuz
- 4. Disunnahkan banyak pengikutnya
- 5. Memperbanyak shaf

"Setiap orang mu'min yang meninggal, lalu dishalatkan oleh umat Islam yang banyaknya sampai tiga shaf akan diampuni dosanya. Oleh sebab itu Malik bin Hubairah selalu berusaha membentuk tiga shaf, jika jumlah orang yang shalat jenazah tidak banyak. (Diriwayatkan oleh Ahmad, Abu Dawud dan Ibnu Majah).

3. Tata Cara Shalat Jenazah

Tata Cara Shalat Jenazah

1. Niat (untuk mayit perempuan)

Ushallii alaa haadzihil mayyiti arba'a takbiiraatin fardhal kifaayati ma'muuman lillaahi ta'aalaa.

- 2. Takbir Pertama Setelah takbiratul ihram, yakni setelah mengucapkan "Allahu akbar" sambil meletakan tangan kanan di atas tangan kiri di atas perut (sidakep), kemudian membaca Al-Fatihah, setelah membaca Al-Fatihah lalu takbir "Allahu akbar"
- 3. Setelah takbir kedua, lalu membaca shalawat:

Allahumma shalli 'alaa Muhammad

Artinya:

"Ya Allah, berilah shalawat atas Nabi Muhammad"

Lebih sempurna lagi jika membaca shalawat sebagai berikut:

Allahumma shalli 'alaa Muhammadin wa'alaa aali Muhammadin. Kamaa shallaita 'alaa Ibrahim wa 'allaa aali Ibrahim. Wa baarik 'alaa Muhammadin wa 'alaa aalii Muhammad. Kamaa baarakta 'alaa Ibrahim wa 'alaa aali Ibrahim fil-'aalamiina innaka hamiidummajid.

Artinya:

"Ya Allah, berilah shalawat atas Nabi Muhammad dan atas keluarganya, sebagaimana Tuhan pernah memberi rahmat kepada Nabi Ibrahim dan keluarganya. Dan limpahkanlah berkah atas Nabi Muhammad dan para keluarganya, sebagaimana Tuhan pernah memberikan berkah kepada Nabi

Ibrahim dan para keluarganya. DI seluruh ala mini Tuhanlah yang terpuji Yang Maha Mulia."

4. Setelah takbir yang ketiga, kemudian membaca doa:

Artinya:

"Ya Allah, ampunilah dia, berilah rahmat dab sejahtera, maafkanlah dia." Lebih sempurna lagi jika membaca doa:

Artinya:

"Ya Allah, ampunilah dia, dan kasihanilah dia, sejahterakan ia dan ampunilah dosa dan kesalahannya, hormatilah kedatangannya, dan luaskanlah tempat tinggalnya, bersihkanlah ia dengan air, salju dan embun. Bersihkanlah ia dari

segala dosa sebagaimana kain putih yang bersih dari segala kotoran, dan gantikanlah baginya rumah yang lebih baik dari rumahnya yang dahulu, dan gantikanlah baginya ahli keluarga yang lebih baik daripada ahli keluarganya yang dahulu, dan peliharalah ia dari siksa kubur dan azab api neraka."

(HR. Muslim)

Keterangan:

Jika mayit perempuan kata lahu menjadi lahaa.

Jika mayit anak-anak doanya adalah:

Artinya:

"Ya Allah, jadikanlah ia sebagai simpanan pendahuluan bagi ayah bundanya dan sebagai titipan, kebajikan yang didahulukan, dan menjadi pengajaran ibarat serta syafa'at bagi orangtuanya. Dan beratkanlah timbangan ibu-bapaknya karenanya, serta berilah kesabaran dalam hati kedua ibu bapaknya. Dan janganlah menjadikan fitnah bagi ayah bundanya sepeninggalnya, dan janganlah Tuhan menghalangi pahala kepada dua orang tuanya."

5. Selesai takbir keempat, lalu membaca:

Allahumma laa tahrimnaa ajrahu wa laa taftinnaa ba'dahu waghfir lanaa wa lahu.

Artinya:

"Ya Allah, janganlah kiranya pahalanya tidak sampai kepada kami (janganlah Engkau meluputkan kami akan pahalanya), dan janganlah Engkau member kami fitnah sepeninggalnya, dan ampunilah kami dan dia."

6. Kemudian setelah salam membaca:

As-sallamu 'alaikum warahmatullahi wa barakaatuh.

Artinya:

"Keselamatan dan rahmat Allah semoga tetap pada kamu sekalian." 10

¹⁰ Moh. Rifa'l, Risalah Tuntunan Shalat Lengkap, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2006) hal. 167

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, data diskriptif, metode ini dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki, dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan obyek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau bagaimana adanya, metode deskriptif memusatkan perhatiannya pada penemuan fakta-fakta sebagaimana keadaan sebenarnya.

1 Penelitian kualitatif adalah deskriptif. Data yang dikumpulkan lebih

Penelitian kualitatif adalah deskriptif. Data yang dikumpulkan lebih mengambil bentuk-bentuk kata-kata atau gambar-gambar dari pada angka-angka. Hasil penelitan tertulis berisi kutipan-kutipan dari data untuk mengilustrasikan dan menyediakan bukti presentasi. Data tersebut mencangkup transkip wawancara. catatan lapangan, fotografi. *videotape*, dokumen pribadi, memo, dan rekaman-rekaman resmi lainnya. Dalam mencari data untuk pemahaman itu melalui analisis data dengan segala kekayaannya sedapat dan sedekat mungkin dengan bentuk rekaman dan transkipnya.²

¹ Hadari Nawawi, Mimi Nartini, *Penelitian Terapan* (Jakarta : Gajah Mada University Pers, 1996).

² Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 3

a. Pendekatan Penelitian Kualitatif

Menurut Bogdan dan Taylor mendefinisikan "Metodologi Kualitatif" sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis.³

b. Jenis Penelitian Kualitatif

Penelitia kualitatif merupakan penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas social, sikap, kepercayaan, presepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian fenomenologis. Penelitian fenomenologi merupakan penelitian yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan tentang realitas dan memahami perilaku mansia terutama dari sudut pandang pelakunya sendiri. Penelitian fenomenologis melihat secara dekat interpretasi individual tentang pengalamanpengalamannya. Penelitian ini berusaha memahami makna dari sebuah pengalaman dan prespektif partisipan.

³ Lexy J, Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT, Remaja Rosda Karya, 2001), h. 3

Penelitian fenomenologi ini memperkenalkan bahwa terdapat banyak cara yang berbeda untuk menginterpretasikan pengalaman yang sama dan tidak perna berasumsi bahwa peneliti mengetahui apa makna sesuatu bagi orang yang diteliti⁴. Penelitian dengan metode deskriptif ialah suatu penelitian yang diusahakan untuk mengindra secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta yang ada, penelitian dilakukan hanya untuk menerapkan suatu fakta melalui sajian-sajian data tanpa menguji hipotesis.⁵

Oleh karena itu penelitian ini menggunakan data deskriptif, jadi jenis penelitian ini memakai pendekatan kualitatif karena melalui pendekatan tersebut lebih tepat untuk mengidentifikasikan permasalahan yang berkaitan dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dalam Pengajaran Shalat Jenazah di SMP Islam Sidoarjo.

Maksud dari hasil penelitian ini adalah memberi gambaran secara utuh tentang bagaimana *Pemanfaatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dalam Pengajaran Shalat Jenazah di SMP Islam Sidoarjo*.

Nur Syam, *Metodologi Penelitian Dakwah* (Surabaya: Ramadhani, 2000), h. 68

-

⁴ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: analisis data*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 22

B. Kehadiran Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrument sekaligus pengumpul data. Peneliti menjadi pengamat yang mengumpulkan data melalui observasi non partisipan, wawancara, library reasech dan dokumentasi. Penelitian berada di dalam kegiatan yang dilakukan kelompok. Dia menciptakan peranan-peranan sendiri tanpa melebur dalam kepentingan kelompok.

Intensitas kehadiran peneliti perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti yang merangkap sebagai alat pengumpul data harus sering berada dalam lokasi penelitian untuk dapat mengumpulkan informasi sebanyak dan seakurat mungkin. Dalam penelitian ini, status peneliti diketahui oleh sebagian informan akan tetapi beberapa informan tidak mengetahui status peneliti.

C. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMP ISLAM Sidoarjo yang berada di Jln. Pahlawan III Sidoarjo. Sekolah tersebut di dalam gang perkampungan warga samping makam pahlawan.

Alasan memilih SMP ISLAM Sidoarjo adalah karena letak lokasi yang masuk perkampungan dan tidak terlihat dari jalan raya. Sekolahan yang tergabung dalam yayasan WALISONGO dan berdiri pada tahun 1976 yang baru memiliki gedung sendiri pada tahun 2007. Peneliti ingin melaukan penelitian di sana karena sekolah tersebut menggunakan kurikulum berkarakter. Bagaimana penerapan kurikulum berkarakter PAI yang

dikhususkan dalam mata pelajaran fiqih terutama tentang shalat jenazah di SMP ISLAM Sidoarjo.

D. Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Patton menjelaskan bahwa data kualitatif merupakan data deskriptif dan dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: 1) hasil pengamatan yang terdiri dari uraian rinci tentang situasi, kejadian, interaksi dan tingkah laku yang diamati di lapangan; 2) hasil pembicaraan yang berupa kutipan langsung dari orang-orang tentang pengalaman, sikap, keyakinan dan pemikiran mereka dalam kesempatan wawancara mendalam; 3) bahan tertulis yang terdiri dari petikan atau keseluruhan dokumen, surat-menyurat, rekaman dan kasus sejarah.

Data dalam penelitian ini berupa informasi dari hasil observasi. wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap beberapa informan. Data tersebut berupa catatan hasil observasi, catatan hasil wawancara dan catatan laporan ibadah sholat serta gambar lokasi dan aktifitas ibadah di sekolah. Data hasil observasi dan wawancara tersebut berbentuk deskriptif dan narasi.

Data diperoleh dari beberapa informan atau subyek penelitian yang ditentukan dengan teknik bola salju (*snowball sampling*). Informan dalam penelitian ini terdiri dari guru (baik guru mata pelajaran, guru tatipsi, guru BK dan juga bapak kepala sekolah) dan para siswa yang melaksanakan aktifitas tersebut. Masing-masing mereka secara tidak langsung terlibat dalam aktifitas

tersebut dan memiliki persepsi yang berbeda atau bahkan sama mengenai fokus masalah yang ingin peneliti ketahui.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pangumpulan data antara lain:

a. Teknik Observasi Non Partisipatif

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu. Adapun observasi ilmiah adalah perhatian terfokus terhadap gejala, kejadian atau sesuatu dengan maksud menafsirkan, mengungkapkan faktorfaktor penyebabnya, dan menemukan kaidah-kaidah yang mengaturnya.

Observasi dibedakan berdasarkan tingkat pengontrolan ada dua macam, yaitu observasi sederhana dan observasi sistematis. Sedangkan dibedakan berdasarkan peran penelitian, dapat dibagi menjadi dua yaitu observasi partisipan (participant observation) dan observasi non partisipan (non-participant observation).

Observasi non partisipan adalah observasi yang menjadikan peneliti sebagai penonton atau penyaksi terhadap gejala atau kejadian yang menjadi topic penelitian. Dalam observasi ini peneliti melihat atau mendengarkan pada situasi social tertentu tanpa partisipasi aktif di dalamnya.

Dalam masalah ini peneliti mengamati secara langsung mengenai kegiatan bagaimana pemanfaatan media pembelajaran terutama menggunakan macromedia flahs di SMP Islam Sidoarjo mulai dari awal proses pembelajaran sampai akhir pelaksanaan pembelajaran. Dengan observasi langsung peneliti akan mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pengajaran shalat jenazah di SMP Islam Sidoarjo.

b. Teknik Interview atau wawancara

Wawancara dalam suatu penelitian yang bertujuan mengumpulkan keterangan, merupakan suatu pembantu utama dari metode observasi (pengamatan), sudah tentu para peneliti, walaupun dibantu oleh banyak asisten yang dapat menggantikan observasi mereka secara bergiliran, karena kekurangan data yang di dapat dari observasi harus di isi dengan data yang didapat dari wawancara.

Ada bermacam-macam cara pembagian jenis wawancara yang dikemukakan dalam kepustakaan. Cara pembagian pertama dikemukakan oleh Patton sebagai berikut: a). wawancara pembicaraan informal, b). pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara, dan c). wawancara baku terbuka. Pembagian wawancara yang dilakukan oleh Patton didasarkan atas perencanaan pertanyaannya.

⁶ Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Jakarta: PT, Raja Grafindo Persada, 2003). h.

Dengan wawancara peneliti mendapatkan informasi langsung tentang sejarah berdirinya SMP Islam Sidoarjo, visi dan misi, dan tentang proses pembelajaran di SMP Islam Sidoarjo sebagai sarana untuk mendapatkan pemahaman tentang proses pembelajaran biasanya juga bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pengajaran shalat jenazah di SMP Islam Sidoarjo.

c. Library Research

Adalah teknik kepustakaan yang mana sebagai pelengkap dari teknik yang ada dan juga sebagai landasan teoritis dalam penelitian. Dari sini peneliti berusaha memadukan antara teori dan realitas yang terjadi di lapangan.

d. Teknik Dokumen Lokasi

Disampin observasi, wawancara dan library research, juga dapat menggunakan berbagai dokumen-dokumen dalam menjawab pertanyaan terarah. Cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda, rapot, materi pengajaran, laporan berkala, wibsite dan sebagainya.

Metode ini peneliti gunakan untuk mencermati data-data yang bersangkutan dengan pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pengajaran shalat jenazah di SMP Islam Sidoarjo.

F. Analisis Data

Analisi data kualitatif yang digunakan peneliti adalah analisis data menurut Miles dan Huberman ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif yaitu: a). Reduksi data; b). Model data (data display); c). Penarikan / verifikasi kesimpulan.

a) Reduksi data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan. penyederhanaa, abstraksi, dan pentransformasian "data mentah" yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. Sebagaimana diketahui, reduksi data terjadi secara kontinu melalui kehidupan suatu proyek yang diorientasikan secara kualitatif.

Sebagaimana pengumpulan data berproses, terdapat beberapa episode selanjutnya dari reduksi data (membuat rangkuman, pengkodean, membuat tema-tema, membuat gugus-gugus, membuat pemisah-pemisah, menulis memo-memo). Dan reduksi data/pentransformasian proses terus menerus setelah kerja lapangan hingga laporan akhir lengkap.

b) Model data (data display)

Langkah utama kedua dari kegiatan analisi data adalah model data. Model didefinisikan sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk yang paling sering dari model data kualitatif selama ini adalah *teks naratif*.

c) Penarikan/verifikasi kesimpulan

Langkah ketiga dari aktivitas analisis adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan data, penelitian kualitatif mulai memutuskan apakah "makna" sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola. penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal, dan proposisiproposisi. Penelitian yang kompeten dalam menangani kesimpulankesimpulan secara jelas, memelihara kejujuran dan kecurigaan (skeptisme), tetapi kesimpulan masih jauh, baru mulai dan pertama masih samar. kemudian meningkat meniadi eksplisit dan mendasar. menggunakan istilah klasik Glasser dan Strauss (1967). Kesimpulan "akhir" mungkin tidak terjadi hingga pengumpulan data selesai, tergantung pada ukuran korpus dari catatan lapangan, pengodean, penyimpanan dan metode-metode perbaikan yang digunakan, pengalaman penelitian, dan tuntutan dari penyandang dana. Tetapi kesimpulan sering digambarkan sejak awal, bahkan ketika seseorang peneliti menyatakan telah memproses secara induktif

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu konfigurasi Gemini. Kesimpulan juga diverifikasi sebagaimana penelitian memproses.⁷

Kesimpilan awal dalam penalitian kualitatif ini bersifat sementara dan akan berubah bila terdapat bukti-bukti baru. Namun bila kesimpulan yang awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian

⁷ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h 130-134

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kembali ke lapangan maka kesimpulan tersebut merupakan kesimpulan yang kredibel.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan temuan atau data dilakukan peneliti dengan teknik triangulasi data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding satu sama lain. Denzin membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yaitu:

- a. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Yakni membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.
- b. Triangulasi metode, menurut Patton terdapat dua strategi yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.
- c. Triangulasi dengan penyidik yakni dengan jalan memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data.

d. Triangulasi dengan teori, menurut Lincoln dan Guba, berdasarkan anggapan bahwa fakta tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori. Di pihak lain, Patton berpendapat lain yaitu bahwa hal itu dapat dilaksanakan dan hal itu dinamakannya penjelasan banding (rival explanation).⁸

⁸ Lexy, J, Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, h. 332

BABIV

HASIL PENELITIAN dan PAPARAN DATA

Pada bab ini, peneliti akan membahas setting, hasil penelitian dan paparan datadata yang telah terkumpul.

A. Deskripsi Obyek Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMP Islam Sidoarjo

Alamat : Jln. Pahlawan III. Sidoarjo

No Telepon : (031) 8953399

Kecamatan : Sidoarjo

Kabupaten : Sidoarjo

Status / Akreditasi Sekolah : Terakreditasi "A"

NSS : 204050201017

Tahun didirikan : 1976

Status Tanah : Yayasan

Luas Tanah : 1600m²

Luas Seluruh Bangunan : 1152m²

2. Sejarah

Bermula dari berdirinya SMP Islam Sidoarjo, pada tanggal 5 Januari 1976 dengan TANDA BUKTI TERDAFTAR dari Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur Bidang Pendidikan Menengah Umum No 1231/PP/PMU/7610/77. Tertanggal: Surabaya, 27 Desember 1977, maka beriringan dengan berkembangannya situasi, sewajarnyalah Yayasan Pendidikan "Raden Patah" yang dikomandoi Bapak H. Sonhadji yang merupakan pengelolah SMP Islam.

Sebelum memiliki gedung sendiri, sementara menempati gedung Madrasah Ibtidaiyah (MINU) Kutuk Sidoarjo. Dua tahun kemudian pindah kejalan Raden Patah 78 Sidoarjo, dan sudah merjer dengan MTs. NU, Aliyah NU, dan SMK Diponegoro dibawah naungan Yayasan Pendidikan Walisongo. Yang diketuai oleh Bapak H. M. Sholichan Tahib. Dengan akte Pendirian Yayasan Nomor: 2 tanggal 3 September 1984 oleh Nyonya Ari Soenardjo, SH. Pada tahun 1996 Bapak H. M. Sholichan Tahib wafat dan ketua Yayasan diganti oleh Bapak Drs. H. Masroechin.

Perlu diketahui secarah cikal bakal SMP Islam Sidoarjo adalah Madrasah Mu'allimin Sidoarjo yang berdiri sejak 1958. Pada tahun ajaran 2003-2004 awal SMP masuk pagi. Meningkat kepengurusan Yayasan Walisongo pasif, maka kepengurusan dihandel Pengurus Cabang NU Sidoarjo, karena Walisongo merupakan asset NU Cabang Sidoarjo, dengan nama Badan Peaksara Pendidikan Ma'arif NU (BPPM NU) Walisongo Sidoarjo. Yang di ketuai oleh : Bapak H. Hisyam Dasuki, S.Ag.

Dan pada tanggal 16 Juli 2007 SMP Islam resmi memiliki gedung sendiri di Jln Pahlawan II. Sidoarjo. 61213.

3. Visi, Misi dan Tujuan SMP Islam Sidoarjo

a) Visi

Visi SMP Islam Sidoarjo adalah Berprestasi, Terampil dan Berakhlak Mulia.

Indikator dari Berprestasi:

- Meningkatkan perolehan NUN.
- Meningkatkan prestasi siswa dibidang olah raga dan seni.
- Menyiapkan siswa dalam karya ilmiah.
- Menempatkan budaya belajar sebagai pilar proses pendidikan.

Indikator Terampil:

- > Terampil dalam operasional komputer.
- Terampil dalam bermain musik.
- > Terampil dalam BTQ.
- Terampil membuat karya seni.

Indikator Berakhlak Mulia:

- Terwujudnya prilaku berimtaq yang optimal.
- Terbentuknya rasa patuh terhadap Orang Tua dan Guru.
- Mampu mensosialisasikan mutu sekolah (senyum, sapa, salam, santun dan disiplin).
- Mampu mengamalkan ajaran Ahlisunnah Waljamaah.

b) Misi

- 1. Melaksanakan dan mengamalkan nilai-nilai agama secara optimal.
- 2. Meningkatkan profesionalisme guru.

- 3. Melaksanakan inovasi pembelajaran.
- Menyusun bahan ajar semua tingkat dan setiap mata pelajaran yang berkualitas.
- 5. Melaksanakan pelatihan ketatausahaan.
- 6. Melaksanakan managemen berbasis MBS secara optimal.
- 7. Mengoptimalkan peran masyarakat dalam mewujudkan MBS.
- Melaksanakan pengadaan media pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran.
- Menyusun instrumen penilaian secara lengkap dan melaksanakannya.
- 10.Melaksanakan pembinaan siswa berprestasi non akademik secara optimal.
- 11. Mengalang kerjasama dengan pihak luar.
- 12.Melaksanakan penerapan aqidah dan akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

c) Tujuan SMP Islam Sidoarjo

Tujuan Pendidikan adalah tahapan atau langkah untuk mewujudkan visi sekolah dalam jangka waktu tertentu. Tujuan ini merupakan rumusan mengenai apa yang diinginkan SMP ISLAM SIDOARJO pada tahun 2011.

Tata Nilai Pendidikan:

- > INPUT VALUES: Insan Pendidikan
- > PROCESS VALUES: Kepemimpinan dan Manajemen yang prima

> OUTPUT VALUES : Pemerataan dan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu

Insan Pendidikan:

- AMANAH
- PROFESIONAL DAN PERCAYA DIRI
- ANTUSIAS DAN BERMOTIVASI TINGGI
- BERTANGGUNG JAWAB
- KREATIF
- O DISIPLIN
- PEDULI

Kepemimpinan dan Manajemen yang Prima:

- VISIONER DAN BERWAWASAN
- MENJADI TELADAN MEMOTIVASI
- MENGILHAMI
- MEMBERDAYAKAN
- MEMBUDAYAKAN
- TAAT ASAS
- KOORDINATIF DAN BERSINERGI DALAM KERANGKA

KERJA TIM

AKUNTABEL

Pemempatan dan Penyelenggaraan Pendidikan yang Bermutu:

- PRODUKTIF (EFEKTIF DAN EFISIEN)
- GANDRUNG MUTU TINGGI

- DAPAT DIPERCAYA
- RESPONSIF DAN INOVATIF
- DEMOKRATIS
- PEMBELAJARAN SEPANJANG HAYAT

4. Struktur Organisasi SMP Islam Sidoarjo

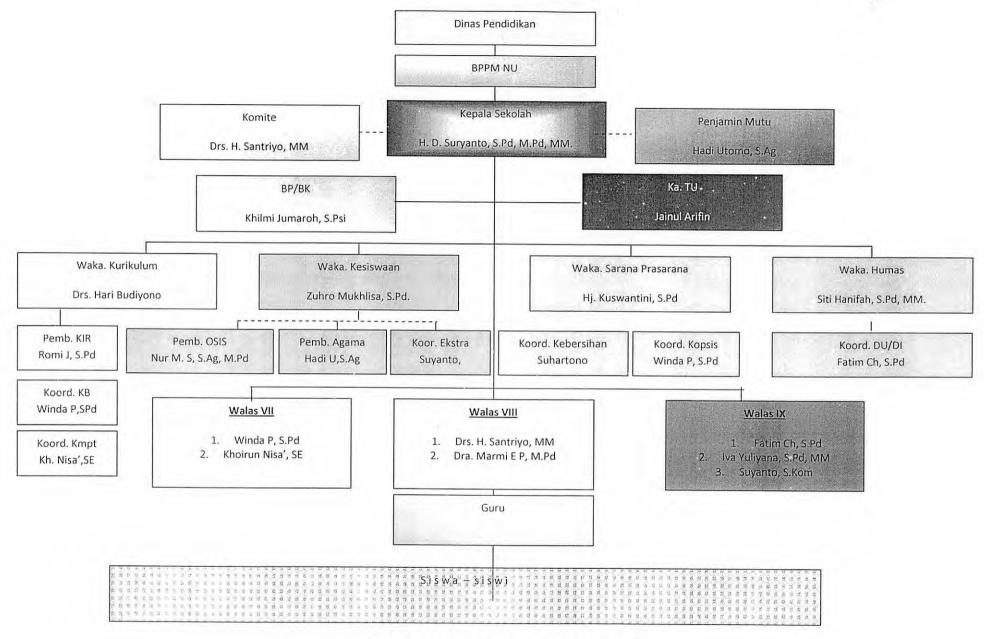
Organisasi adalah kerjasama antara beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama dengan mengadakan pembagian dan tugas kerja. Sedangkan secara struktural bentuk organisasi dan susunan pengurus yang terdapat di SMP Islam Sidoarjo adalah sebagai berikut: (lihat tabel 4.1)

5. Keadaan Siswa SMP Islam Sidoarjo

Jumlah Siswa dan Rombel dalam Tiga Tahun Terakhir

Tabel 4.2

No	Keadaan Siswa	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Jumlah
TAH	UN PELAJAR	AN 2009/2010	1		
1.	Jumlah	119	102	138	359
	Siswa				
2.	Rombel	3	3	3	9
TAH	UN PELAJAR	AN 2010/2011			
1.	Jumlah	73	110	98	281
	Siswa				
2.	Rombel	2	3	3	8
TAH	UN PELAJAR	AN 2011/2012	J.,		
1.	Jumlah	73	73	101	247
	Siswa				
2.	Rombel	2	2	3	7



Tabel 4.1 Struktur Organisasi SMP Islam Sidoarjo

6. Keadaan Guru SMP Islam Sidoarjo

Keadaan guru dilihat dari Tingkat Pendidikan

Tabel 4.3

No	Keahlian		Ket				
	Realitian	D1	D2	D3	S1	S2	
1.	Kepala Sekolah					1	
2.	Pendidikan Agama Islam				1	1	
3.	Pkn				1	1	
4.	Bahasa Indonesia				3		
5.	Bahasa Inggris				3		
6.	Matematika				2		
7.	IPA				2		
8.	IPS				2	1	
9.	Seni Budaya				1		
10.	Keterampilan TIK				2		
11.	Mulok Lokal (Bahasa Daerah)				1	1	
12.	Pengembangan Diri				1		
13.	Penjas Orkes				2		

Data guru tahun pelajaran 2011-2012

1. Jumlah Guru : 26 orang

2. Guru Tetap Yayasan (GTY) : 3 orang

3. Guru Tidak Tetap Yayasan (GTTY) : 22 orang

4. Guru Perbantukan (DPK) : 1 orang

5. Tenaga Tata Usaha : 4 orang

6. Bidang Keahlian Guru yang ada : - orang

7. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Islam Sidoarjo

Pelaksanaan proses belajar mengajar tidak terlepas dari sarana dan prasarana, hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana mampu menunjang dan menetukan tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun data sarana dan prasarana yang peneliti peroleh yang terdapat di SMP Islam Sidoarjo adalah:

Sarana dan Prasarana.

Tabel 4.4

No.	Jenis Bangunan	Jml	Luas (m²)	Permanen			Semi Permanen		
				Baik	Rusak Berat	Rusak Ringan	Baik	Rusak Berat	Rusak Ringan
1.	Ruang kelas	7	441	√					
	RuangPerpustakaan Konvensional	l	144	1					
3.	Koperasi/Toko	l	8	V					
4.	Ruang BP/BK	1	24	1					
	Ruang Kepala Sekolah	1	16	V					
6.	Ruang Guru	ı	28	√					
7.	Ruang TU	l	12	√					
8.	Ruang OSIS	j	8	V					

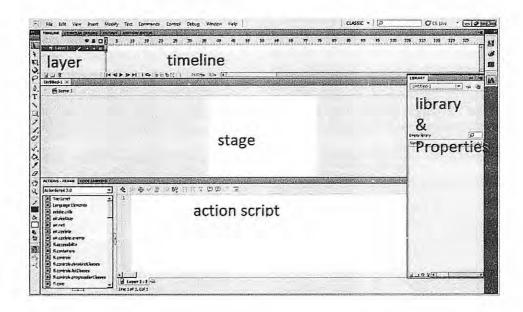
9.	Kamar Mandi/WC Guru	l	4	1			
1 111	Kamar Mandi/WC Siswa Putra	1	4	V			
	Kamar Mandi/WC Siswa Putri	1	4	7			
12.	Gudang	l	6	V			
13.	Aula	l	126	1			

B. Paparan Data

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh data tentang pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash dalam pengajaran shalat jenazah di SMP Islam Sidoarjo. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, interview/wawancara dan dokumentasi. Pada bab ini disajikan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian data dimaksudkan untuk menyajikan atau memaparkan data yang diperoleh dari penelitian di SMP Islam Sidoarjo dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu:

Pembuatan Animasi Shalat Jenazah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.

Dalam pembuatan animasi flash kali ini, akan ada beberapa yang harus di ketahui sebelum bekerja. Yang pertama ada subuah halaman stage, layer, timeline, properties, dan action script.



Ketika para animator sudah mengenal halaman pembuatan animasi maka animator dapat dengan mudah untuk mengerjakan animasi yang akan ia kerjakan. Pada halaman layer terdapat beberapa tool yaitu new layer, new folder dan delete layer. Halaman layer berfungsi untuk menempatkan gambar pergambar yang akan di letakkan didalam stage sehingga antara gambar satu dan gambar yang lain tidak tertindih. Sedangkan halaman timeline berfungsi untuk mengatur pergerakan animasi gambar yang akan kita animasikan. Yang mana animasi itu menggunakan sistem fps. Dalam panel propertise terdapat informasi dan tool-tool dari gambar yang di *select* atau detail file. Dan dalam palnel *Library* yang mempunyai arti perpustakaan, panelini berfungsi untuk menyimpan file file yang kita masukkan ke dalam stage. Dalam library mayoritas animator hanya menggunakan *symbol*: *Movie Clip, Button, dan Graphic*. Sedangkan pada panel *Action Script* adalah panel yang sangat jarang

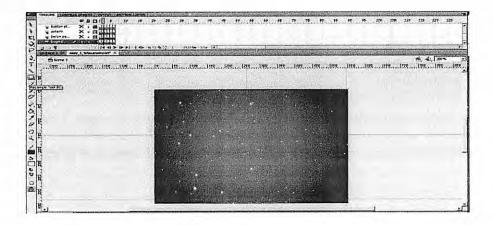
di gunakan oleh para animator amatir, di karenakan pada panel itu hanya berfungsi dan hanya dapat menbaca bahasa pemograman atau bisa disebut Bahasa Sin (Syntax). Disinalah letak kesulitan demi kesulitan yang akan ditemui oleh para animator. Karena ketika kita salah ketik atau hanya salah menggunakan titik atau koma animasi yang kita buat tidak akan berjalan dengan mudah dan bahkan akan mengulang pekerjaan kita dari awal. Disinlah letak penghargaan yang luar bisa bagi para animator animator dunia khususnya di Indonesia.

Setelah mengetahui fungsi / *UserInterFace* dari adobe flash. Sekarang mari mencoba proses pembuatan yang akan penulis buat untuk memenuhi proses belajar dalam program strata satu di kampus IAIN Sunan Ampel Surabaya.

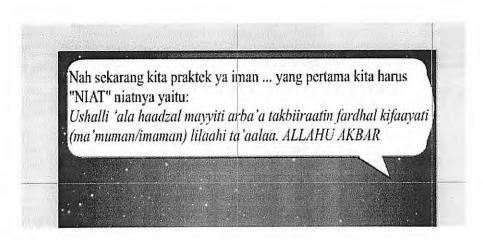
Langkah awal yang harus dikerjakan yaitu dengan membuka layer baru dengan shortkey Ctrl+N. pada halaman baru akan muncul seperti gambar di atas. Di dalam stage akan mulai mengambar satu demi satu gambar yang ada. Pertama buatlah enam layer pada panel layer seperti gambar dibawah ini. dan berinama setiap layer dengan nama: Layer1 = background, Layer2 = Balon Peracakapan, Layer3 = Ustadz, Layer4 = Sholat, Layer5 = Tombol, Layer 6 = Action Script



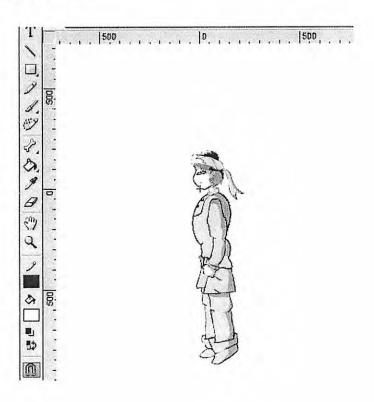
Langkah kedua. Pada layer pertama gambarlah seperti gambar di bawah ini dengan menggunakan Rectanggle Tool.



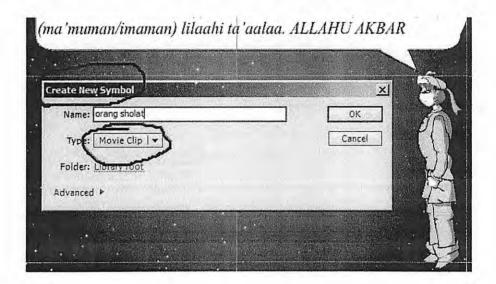
Sehingga tampak gambar seperti di atas. Setelah menggambar bacground pada layer satu. Langkah ke 3 yaitu menggambar balon percakapan yang di letakkan di dalam layer balon percakapan tetap dengan menggunakan Rectangle Tool, lalu menuliskan kalimat "Sebelum Kita memulai Sholat yuk kita Niat" penulisan text di lakukan dengan Text Tool sehingga tampak seperti di bawah ini:



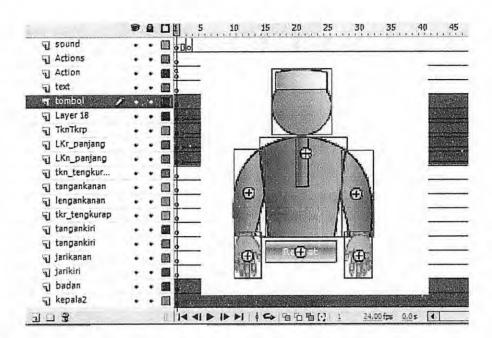
Setelah tampilan aplikasi seperti gambar di atas. Kita akan masuk ke langkah ke 4, yaitu membuat animasi "pak ustadz" dengan menggunakan brush tool lakukan dengan amat hati hati dan sebagus mungkin seperti contoh di bawah ini.



Jika langkah yang di atas sudah bisa di gunakan sekarang kita melangkah pada langkah selanjutnya yaitu membuat gambar orang sholat. Pada gambar orang sholat, bisa menggunakan *insert new symbol* atau tekan Ctrl+F8 dan pilihlah *Movie Clip seperti tampak di bawah ini*.

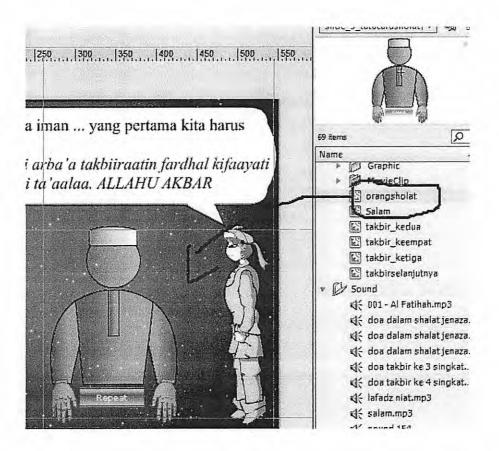


Didalam panel *Movie Clip* akan terdapat sebuah halam baru yang berada di dalam *Scane* di situ akan ditemui halaman kosong yang dapat di gambar dan di import ke dalam *scane*. Pada halaman movie clip (MC) buatlah 8 layer. Dan beri nama masing masing layer dengan nama sebagai berikut : Kepala, Badan, Lengan kanan, Lengan kiri, Tangan kanan, Tangan kiri, Jari Kanan, Jari kiri. Sehingga tampak seperti dibawah ini :



Setelah terbuat gambar sebagaimana contoh di atas. Langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar tersebut sehingga bisa bergerak seperti yang diinginkan. Cara menganimasikan di lakukan dengan menggunakan frame by frame yang ada di dalam panel timeline. Dengan fasilitas insert frame, insert keyframe, insert blank keyframe dll. Bahkan di dalam software adobe yang terbaru bisa menggunakan bone tool sehingga bisa mempermudah para animator untuk menggerakkan animasi sesuka yang ia mau.

Setelah animasi terbuat dan bisa berjalan sesuai gerakan orang bertakbiratul ihram sekarang mari kembali kepada scane 1 dan import gambar
yang ada di dalam library ke dalam stage dengan cara men-drag file yang ada
di dalam library.



Animasi yang sudah diletakkan akan bisa di mainkan pada sesi *Test*Movie. Atau dengan menekan Enter.

Sekarang mari menuju ke langkah selanjutnya yaitu mengisi layer daftar tabel. Buatlah pada layer tombol, sebuah gambar kotak dengan menggunakan *Ractangle Tool* seperti ini :



Setelah terbuat, *Import* tombol dari panel library dengan cara Window
-> Common Libraries -> Buttons. Di sini ada beberapa macam jenis dan
model tombol yang bisa digunakan secara instant sehingga dapat
mempermudah pembuat dalam mendesain tombol.

Setelah mempelajari cara menggambar sebagai bahan gambar, sekarang mari mempelajari Action Script yang akan di gunakan. Disini penulis hanya menjelaskan action script yang paling banyak di gunakan oleh penulis.

Action Script yang pertama adalah Action Script "stop ();" yang mempunyai fungsi untuk menghentikan cara jalan animasi yang telah dibuat.

Selanjutnya ada Action Script "play ();" yang berfungsi untuk menjalankan animasi yang di gunakan.

Setelah itu animasi "gotoAndPlay" yang mana tulisannya sebagai berikut:

```
niat.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_8);

function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_8(event:MouseEvent);

getcAndPlay(1);

14 ;
```

Action Script "StopAllSounds" yang berfungsi untuk menghentikan setiap suara yang sedang berjalan.

```
3    niat.addEventListener(MouseEvent.CLICX, fl_ClickToStopAllSounds_13);
4
5    function fl_ClickToStopAllSounds_13(event:MouseEvent):void
6    {
7         SoundMixer.stopAll();
8    }
```

Action Script "gotoPrevScane" yang berfungsi untuk pergi ke scane atau frame sebelumnya.

```
prev_frme2.addEventListener(MouseEvent.CDICK, fl_ClickToGoToPreviousScene);

18

19  function fl_ClickToGoToPreviousScene(event:MouseEvent):void
20  {
21     MovieClip(this.root).prevScene();
22 }
```

Dan Action Scritpt "Load/Unload" yang berfungsi untuk memanggil animasi dari file lain yang akan dimasukkan kedalam stage yang akan di mainkan didalam stage atau animasi.

```
next.addEventListener(MouseEvent.ClICK, fl_ClickToLoadUnloadSWF);
      import fl.display.ProLoader;
13
     var fl_ProLoader:FroLoader;
14
15
      //The residuals senie of the transfer
     var fl_ToLoad:Boolean = true;
18
     function fl_ClickToLoadUhloadSWF(event:MouseEvent):Wold
19
20
         if (fl_ToLoad)
21
22
             fl_ProLoader = new ProLoader();
23
            fl_ProLoader.load(new URLRequest("Ewisyalides.a(f"));
24
            addChild(fl_Proloader);
25
26
27
28
29
30
31
         1
         else
            fl_FroLoader.unload();
            removeChild(fl_Proloader);
            fl Proloader = null;
32
33
34
35
         fl_ToLoad = !fl_Toload;
```

Dan masih banyak action script yang lain yang tidak bisa penulis jelaskan di dalam tulisan ini.

2. Pemanfaatan Media Pembelajran Tentang Sholat Jenazah Berupa Media Flash di SMP Islam Sidoarjo.

Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran shalat jenazah berupa media flash ini, maka peneliti memperoleh data menggunakan metode wawancara atau interview dan observasi langsung yang bersangkutan dengan media pembelajaran. Wawancara ditujukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dari hasil wawancara yang diperoleh peneliti bahwa guru mata pelajaran pendidikan agama Islam sudah banyak mengetahui

tentang media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Bapak Nur M. Sholichudin, S.Ag, M.pd. mengenai media pembelajaran:

"Iya menurut saya media pembelajaran adalah sarana untuk mempermudah siswa dalam belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran itu sangat penting dalam proses pembelajaran, karena mas kalau guru itu tidak menggunakan media pembelajaran maka dalam kelas seakan seperti kuburan, saat mereka ditanya hanya mengangguk-angguk saja tapi pada kenyataannya tidak banyak anak didik yang faham tentang materi yang disampaikan". 1

Dari pernyataan di atas peneliti mencoba mencari tahu lebih dalam tentang media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Karena observasi yang dilakukan peneliti dalam kelas dan ruang-ruangan yang ada bahwa di SMP Islam sudah tersedia media berupa LCD, TV dan Proyektor. Seperti yang di katakana oleh Ibu Hj Khuswanti, S.Pd sebagai WAKA Sarana da Prasarana:

"Memang betul Mas di sini telah disediakan sarana media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses pembelajaran. Bahkan bukan hanya dalam kelas saja kita menggunakan media untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran tapi kita juga menggunakan media saat rapat atau tukar informasi sesame guru saat rapat atau sekedar kumplan biasa Mas. Kepala Sekolah kita sengaja mengharuskan setiap guru dapat menggunakan media yang telah disediakan, fungsinya akan kita para guru juga belajar menggunakan media Mas. Apalagi sekarang zamannya sudah elektronik"².

Saat wawancara dengan Ibu Khuswanti maka peneliti mengerti mengapa sekolah SMP Islam yang dapat dikatakan sekolah swasta sudah

² Khuswanti, waka sarana dan prasarana, kamis 03 mei 2012

¹ Nur M. Sholichudin, guru mata pelajaran PAI kelas I, wawancara pribadi kamis 03 mei 2012

tersedia media untuk proses pembelajaran guru dan anak didik dalam memahami materi. Akan tetapi yang menjadi pertanyaan peneliti tentang media pembelajaran yang disampaikan hanyalah media yang berhubungan dengan elektronik saja. Maka peneliti mencari apakah media dibenak semua guru hanyalah yang berhubungan dengan elektronik semata. Maka Ibu Hj Khuswanti S.Pd mengatakan:

"Lho ya tidak dong Mas, media pembelajaran itu macamnya banyak. Apa pun yang dapat dipakai untuk menyampaikan materi atau informasi pelajaran itu dikatakan media pembelajaran seperti kertas atau hal lainnya. Hanya saja dari sekolahan menyediakan sarana media berupa LCD, TV, Proyektor yang berhubungan dengan elektronik saja. Kalau seperti kertas atau hal lain yang dapat dibawa dengan mudah dari sekolah tidak menyediakan. Toh kalau LCD dan lainnyakan tidak mungkin setiap guru harus membawanya, maka dari itu sekolah menyediakan".

Seperti halnya yang dikatakan oleh Bapak Nur M. Sholichudin, S.Ag, M.pd. sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas VII mengatakan:

"Bahwa di sini setiap guru menggunakan media pembelajaran yang berbedabeda dalam menyampaikan materi pelajaran pada proses pelajaran berlangsung. Ada yang menggunakan LCD dalam menyampaikan ada bula yang dengan TV bahkan tempelan-tempelan kertas. Akan tetapi kebanyakan guru menggunakan media pembelajaran yg menggunakan LCD seperti PPT, video atau yang lainnya karena lebih mudah menyiapkannya dari pada dengan tempelan-tempelan kertas".

Media pembelajaran banyak digunakan setiap guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dengan media pembelajaran maka peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Nur M. Sholichudin, S.Ag, M.pd.:

" Media itu fungsinya banyak Mas, dengan media maka peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Yang kedua agar guru tidak capek dalam menjelaskan, hakekatnya pembelajaran itu menuangkan informasi kepada peserta didik. Jadi kalau tidak membawakan materi yang bagus maka solusi yang tepat menggunakan media yang cocok dan metode yang sesuai. Bahkan pengaruh media pembelajaran sangat besar pada proses pembelajaran dalam kelas. Dengan media maka minat anak didik sangat besar dalam belajar, media juga menjadikan guru lebih belajar lagi untuk menyampaikan materi dengan semenarik mungkin yang menyebabkan anak didik memahami materi yang disampaikan. Juga dengan media antara guru dan peserta didik lebih banyak berinteraksi dalam kelas, anak didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahkan Nich Mas dengan saya menggunakan media prestasi anak didik lebih meningkat dari sebelumnya. Mereka lebih kritis dalam bertanya dan menjawab soal-soal yang saya kasih".

Dalam proses pemanfaatan media pembelajaran macromedia flash 8 dalam pengajaran shalat jenazah yang peneliti buat, maka meneliti melakukan observasi langsung saat proses pelajaran di kelas VII dengan materi shalat jenazah dan juga wawancara. Dalam hal ini peneliti mendapat kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung dari awal masuk para peserta didik sangat siap dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembukaan pertama dilakukan guru dengan sangat baik dalam memberi motivasi belajar peserta didik.

Pada saat guru menggunakan media pembelajaran macromedia flash 8 dalam materi shalat jenazah yang peneliti buat, terlihat bahwa semua peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan memperhatikan media tersebut dengan seksama. Sempat ada tawa dan juga teriakan anak didik saat menyaksikan materi shalat jenazah dengan

macromedia flash 8 yang peneliti buat. Akan tetapi saat materi selasai terlihat antusias para peserta didik berebut melontarkan pertanyaan pada guru dalam kelas.

Dan pada akhir pelajaran para peserta didikpun antusias menjawab pre test yang ada pada media pembelajaran. Mereka dengan berebut menjawab pertanyaan dengan benar. Dari hasil observasi peneliti mencoba bertanya tentang pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dalam pengajaran shalat jenazah. Maka peneliti melakukan wawancara atau interview kepada Bapak Nur M. Sholichudin, S.Ag, M.pd., beliau mengatakan:

"Wah Ma situ sangat membantu saya dalam menyampaikan materi shalat jenazah, karena saya binggung, materi ini sangat sulit karena banyak do'a yang harus dihafal oleh peserta didik dan juga tata cara shalat jenazah. Materi ini sangat sulit untuk disampaikan pada anak SMP apalagi kelas VII. Dari kemarin saya bingung bagaimana akan menyampaikan materi tersebut. Untuk saja Mas meringkasnya dengan sedemikian rupa dalam media pembelajaran dengan macromedia flash 8 ya itu namanya. Meski membuat saya dan anak didik ketawa Mas menyaksikan awal mula ceritanya. Saya berharap kedepannya Mas dapat membikin media pembelajaran seperti ini lagi dengan materi-materi yang berbeda lebih baik lagi. Tapi dengan media yang Mas buat ini sudah sangat membantu anak-anak dalam menghafal do'a-do'a dan tata cara shalat jenazah dengan baik".

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Setelah peneliti mengumpulkan semua data dengan wawancara/interview, observasi dan juga dokumentasi, maka selanjutnya akan menganalisis data untuk untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian tersebut.

Sesuai dengan penelitihan data yang peneliti pilih yaitu menggunakan kualitatif dengan menggunakan analisa deskriptif (pemaparan) untuk menjelaskan lebih lanjut dari hasil wawancara/interview, observasi dan juga dokumentasi.

Data yang diperoleh dipaparkan oleh peneliti sesuai dengan yang telah peneliti peroleh. Paparan data akan dianalisis dengan mengacu dari rumusan masalah. Di bawah ini adalah analisa peneliti, yaitu:

A. Pembuatan Animasi Shalat Jenazah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran

Komunikasi adalah salah satu hal vital dalam pendidikan. Seorang guru atau dosen, sedang melakukan komunikasi dengan para peserta didik/mahasiswanya ketika proses belajar mengajar. Dengan komunikasi yang efektif, maka transfer ilmu dan nilai bisa berjalan efektif pula. Begitu juga sebaliknya, jika komunikasi tidak efektif, maka transfer ilmu dan nilai pun tidak akan optimal. Dampak yang

terjadi misalnya siswa lambat dalam memahami pelajaran. Lebih bahaya lagi adalah bisa jadi muncul misinterpretasi. Peserta didik salah menginterpretasikan maksud dari guru sehingga yang dia pahami justru suatu hal yang salah.

Sebuah pepatah menyebutkan *I hear I forget, I see I know, I do I understand.*Berdasarkan penelitian De Porter, manusia dapat menyerap suatu materi sebganyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat, sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka experiental learning harus tetap diutamakan. Namun, ada kalanya kegiatan belajar mengajar (KBM) dihadapkan pada materi yang tidak dapat dilakukan eksperimennya. Misalnya suatu percobaan membutuhkan waktu terlalu lama atau terlalu mahal. Pada saat seperti inilah diperlakukan alat bantu pengajaran, salahsatunya adalah pembelajaran menggunakan animasi interaktif.

Contoh kecil saja misalnya, kadang kala siswa susah dalam melakukan abstraksi terhadap materi haji dan merawat jenazah atau sholat jenazah. Peserta didik didik susah membayangkan seperti apa ibadah haji itu, dan cara merawat jenazah dan mensholatinya. Dan ketika ingin melakukan experiental learning,

http://phet.colorado.edu diakses pada 1 April 2010

terdapat kendala kendala. Dan ini membuka peluang bagi software-software animasi semacam Adobe Flash yang sekarang tersebar luas untuk membantu dalam memvisualisasikan materi pelajaran tersebut dalam bentuk animasi materi pelajaran sercara interaktif. Guru maupun perserta didik dapat mensimulasikan materi ajar dengan baik².

Maraknya pembelajaran animasi atau lebih akrabnya dengan *Educational Animation*. Di haruskan karena UNESCO beberapa tahun yang lalu mengundang 20 pergururan tinggi di seluruh Indonesia yang memiliki fakultas keguruan untuk mengirimkan seorang dosen untuk mengikuti *National Training Programme for Teacher Educators on ICT-Pedagogy Integration*. Kegiatan tersebut diadakan oleh Asia Pacific Programme of Educational Innovation for Development (APEID) dII, Jakarta, pada 6-10 Maret 2006. Diadakannya workshop ini mengindikasikan pentingnya keterampilan TIK dan keterampilan mengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, inovatif, dan menyenangkan³.

Ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Software-software presentasi juga sudah familiar di masyarakat. Namun, kebanyakan software presentasi sekarang baru sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis. Dan salah satu yang bisa menjadi alternatif adalah

http://e-edukasi.net diakses pada 22 Mei 2010

² Andi Pramono, *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*, (yogyakarta: pertbit ANDI yogyakarta 2004). Hal. 9

educational animation, yang kalau kita ambil pengertian sempitnya adalah visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam KBM.

B. Pemanfaatan Media Pembelajran Tentang Shalat Jenazah Berupa Media Flash di SMP Islam Sidoarjo.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran tentang shalat jenazah dengan macromedia flash 8, peneliti memperoleh data dengan wawancara atau interview, observasi dan dokumentasi. Sesuai dengan paparan data yang telah ada setiap guru telah memahami arti tentang media pembelajaran. Yang dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang membantu guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran agar dapat difahami oleh setiap peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Bovee dalam Ouda Teda Ena "Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan".⁴ Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sependapat dengan

⁴ Ouda TedaEna, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*, (Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Ciurse Universiatas Sanata Dharma, 2001), h. 2 www.ialf.edu/kipbipa/papers/oudatedaena.doc

pendapat Azhar Arsyad bahwa "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran".⁵

Dengan fungsi dan pengaruhnya media pembelajaran dalam proses .

pembelajaran dalam kelas dapat menjadikan setiap anak didik lebih terfokus pada materi pelajaran yang disampaikan, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Juga membuat guru lebih siap dalam mempersiapkan materi dan pelajaran yang akan disampaikan. Di samping itu interaksi antara guru dan peserta didik juga lebih baik karena peserta didik lebih antusias dalam belajar dan guru hanya sebagai fasilitator anak didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Bahkan dengan media pembelajaran minat peserta didik dalam belajar juga lebih meningkat, ditunjukan dengan prestasi belajar anak didik saat menggunakan media pembelajaran dengan saat tidak menggunakan media pembelajaran.

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h. 12

Selaras dengan pendapat Edgar Dale Dalam Sigit Prasetyo dikatakan bahwa "Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama".6

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Sigit Prasetyo mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- 1. Penyampaian materi dapat diseragamkan
- 2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4. Efisiensi waktu dan tenaga
- 5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar

⁶ Sigit Prasetyo, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*, (Semarang: UNNES, 2007), h. 6

8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.⁷

Dalam pemanfaatan media pembelajaran dengan macromedia flash 8 dalam materi shalat jenazah yang peneliti buat. Maka peneliti mengumpulkan data dengan wawancara, observasi dan juga dokumentasi. Saat observasi dalam proses pembelajaran di kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi shalat jenazah. Peneliti melakukan uji pemanfaatan media pembelajaran yang peneliti buat dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut.

Saat awal proses pembelajaran guru membuka pelajaran dengan sangat baik, motivasi belajar yang diberikan pada anak didik membuat anak didik semangat untuk belajar. Dalam proses pembelajaran berlangsung saat menggunakan macromedia flash 8 dalam materi shalat jenazah, mereka sangat antusias dalam memperhatikan dan mempelajari materi tersebut.

Dalam pertanyaan yang ada di media pembelajaran tersebut, setiap anak didik berebut menjawab pertanyaan sebagai pre test dan post test yang di sediakan dalam media pembelajaran yang peneliti buat.

Sesuai dengan pendapat Sigit Prasetyo, bahwa multimedia pembelajaran harus memiliki beberapa fungsi penting yaitu:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

⁷ Ibid. 7

- Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri
- Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan
- Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.⁸

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

⁸ Ibid, 10

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi pembelajaran yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.

Jadi mengenai pemanfaatan media pembelajaran dengan macromedia flash 8 dalam materi shalat jenazah dapat dikatakan berjalan dengan baik, karena sudah sangat terlihat bahwa dengan media pembelajaran tersebut peserta didik lebih mudah memehami materi shalat jenazah dan juga mereka lebih antusias dalam proses pembelajran.

BAB VI

PENUTUP

Pada bagian akhir dari pembahasan skripsi ini, penulis mengambil beberapa kesimpulan dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan dan juga disesuaikan dengan tujuan pembahasan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga memberikan saran-saran yang dirasa perlu, dengan harapkan dapat dijadikan sumbangan pikiran khususnya bagi Pendidikan Agama Islam nantinya.

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai pemanfaatan media pembelajaran dengan macromesia flash 8 dalam pembelajaran shalat jenazah, bahwa dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Bahwa dalam pembuatan media pembelajaran dengan macromedia flash 8 dalam materi shalat jenazah memang rumit dan sungguh penuh dengan perjuangan, karena semua pembelajaran pemograman tidak pernah dipelajari sedikitpun oleh pihak kampus sehingga penulis hanya bisa percaya dan yakin bahwa Allah akan senantiasa menolong dan percaya bahwa "Orang lain Bisa maka Saya juga harus Bisa" inilah yang membuat penulis dapat percaya diri dalam pembuatan materi ini.
- 2. Untuk pemanfaatan media pembelajaran dengan macromedia flash 8 dalam materi shalat jenazah dapat dikatan bahwa sangat baik, karena dalam proses pembelajaran terlihat bahwa setiap peserta didik antusias untuk memperhatikan materi yang disampaikan lewat media

pembelajaran tersebut. Bahkan banyak anak didik yang berebut menjawab pre test dan post test yang ada di dalam media pembelajaran tersebut. Mereka lebih mudah memahami dan menghafal do'a-do'a yang ada dan juga lebih mengerti tentang tata cara shalat jenazah yang baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran dengan macromesia flash 8 dalam pembelajaran shalat jenazah di SMP Islam Sidoarjo dan dari kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang di ajukan sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Agar setiap guru mampu membuat media pembelajaran dengan baik untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Diharapkan dengan media pembelajaran yang telah guru rancang untuk memberi semangat belajar peserta didik juga diharapkan dapat meninggkatkan prestasi belajar siswa dalam setiap pelajaran. Dengan lebih kreatif menggunakan media-media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

2. Guru

Sebaiknya guru harus lebih meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Lebih memepersiapkan materi yang akan disampaikan dengan sebaik mungkin. Kreatif menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga setiap peserta didik tidak jenuh dalam proses pelajaran. Juga lebih banyak

belajar mengenai tentang media pembelajaran yang ada dan sesuai dengan materi pembelajaran. Agar setiap peserta didik mampu meninggkatkan pemahaman dan prestasi belajarnya setiap hari.

3. Siswa

Lebih memeperhatikan guru saat dalam proses pembelajaran dengan atau tanpa media pembelajaran. Serius dalam belajar dan meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

Daftar Pustaka

- Arief S Sadiman, dkk. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Latuheru,
- John D.1988.Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini.Jakarta:Depdikbud &P2 LPTK
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden. 2005. Media Pembelajaran. Malang: Elang Press
- Harjanto.1997, peRencanaa pengajAran, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nanna Sudjana dan Ahmad Rivai.2007. Teknologi Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006, Strategi Belajar Mengajar ,Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsad Azhar, 2008, Media Pembelajaran ,Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Fred Percival dan Henry Ellington, 1998, Teknologi Pendidikan, Jakarta: Erlangga
- Pramono, Andi, 2004, presentasi multimedia dnegan macromedia flash, yogyakarta: pertbit ANDI yogyakarta.
- Wirawan Istiono, 2008, Education Game with Flash 8.0, Jakarta PT Elex Media Komputindo.
- Ivan, 2002, Macromedia Flash 4, Yogyakarta: ANDI Yogyakarta
- DigiBook, 2009, Solusi Instan Animasi Karakter Dengan Adobe Flash, Yogyakarta:

 Andi Yogyakarta
- Bilqis Amaliah, 2008, Desain Web pikti.its, Surabaya: Pikti ITS Surabaya

Priyanto Hidayatullah, 2011, Animasi Pendidikan Menggunakan Flash, Bandung : Informatika bandung

Sudirman, 2011, Animasi kartun lucu dengan flash CS5, Palembang: Maxikom Palembang.

Sudirman, 2011, Animasi kartun Indonesia banget dengan flash CS5, Palembang: Maxikom Palembang.

Dherry Iswidharmanjaya, 2011, Chibi Figure + Photoshop Simple Guidance, Jakarta:
PT Elex Media kompetindo

http://phet.colorado.edu diakses pada 1 April E\2010

http://e-edukasi.net diakses pada 22 Mei 2010