

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
MENGUNAKAN 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  
MENGUNAKAN 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**

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K 1.2012 224 PA1	No. REG : T.2012/PA1/224 ASAL BUKU : TANGGAL :

Oleh :

**SULTAN MUHAMMAD ZAHIRUL ALAM A**  
NIM. DO1208197

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
FAKULTAS TARBİYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SURABAYA  
2012**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

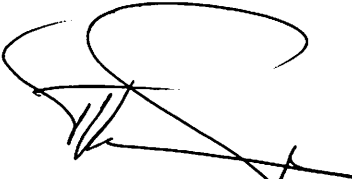
Nama : Sultan Muhammad Zahirul Alam Azzahy

NIM : D01208197

Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia  
Flash 8 Dalam Pengajaran Sholat Janazah Di SMP ISLAM SIDOARJO.

Surabaya, 12 Juni 2012.

Pembimbing



**Dra. Hj. Fauti Subhan, M.Pd.I**  
**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

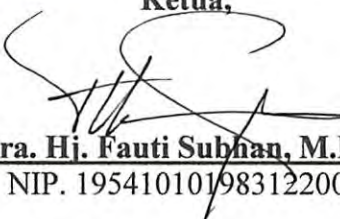
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,




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

Ketua,

  
**Dra. Hj. Fauti Subhan, M.Pd.I**  
NIP. 195410101983122001


Sekretaris,

  
**Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto D,Lc,M.HI**  
NIP. 197311162007101001

Penguji I,

  
**Yahya Aziz, M. Ag**  
NIP. 197208291999031003

Penguji 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**



















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.



































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 klasifikasi 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.







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 pemrograman 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 keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur 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 men-debug 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



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 mana-mana. 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 merger 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 Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember



























































Surabaya, 27 Desember 1977, maka beriringan dengan berkembangnya situasi, sewajarnya Yayasan Pendidikan “Raden Patah” yang dikomandoi Bapak H. Sonhadji yang merupakan pengelola SMP Islam.

Sebelum memiliki gedung sendiri, sementara menempati gedung Madrasah Ibtidaiyah (MINU) Kutuk Sidoarjo. Dua tahun kemudian pindah ke jalan Raden Patah 78 Sidoarjo, dan sudah merger 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 secara cikal bakal SMP Islam Sidoarjo adalah Madrasah Mu'allimin Sidoarjo yang berdiri sejak 1958. Pada tahun ajaran 2003-2004 awal SMP masuk pagi. Meningkatkan kepengurusan Yayasan Walisongo pasif, maka kepengurusan dihandel Pengurus Cabang NU Sidoarjo, karena Walisongo merupakan asset NU Cabang Sidoarjo, dengan nama Badan Peakara Pendidikan Ma'arif NU (BPPM NU) Walisongo Sidoarjo. Yang di ketuai oleh : Bapak H. Hisyam Dasuki, S.Ag.

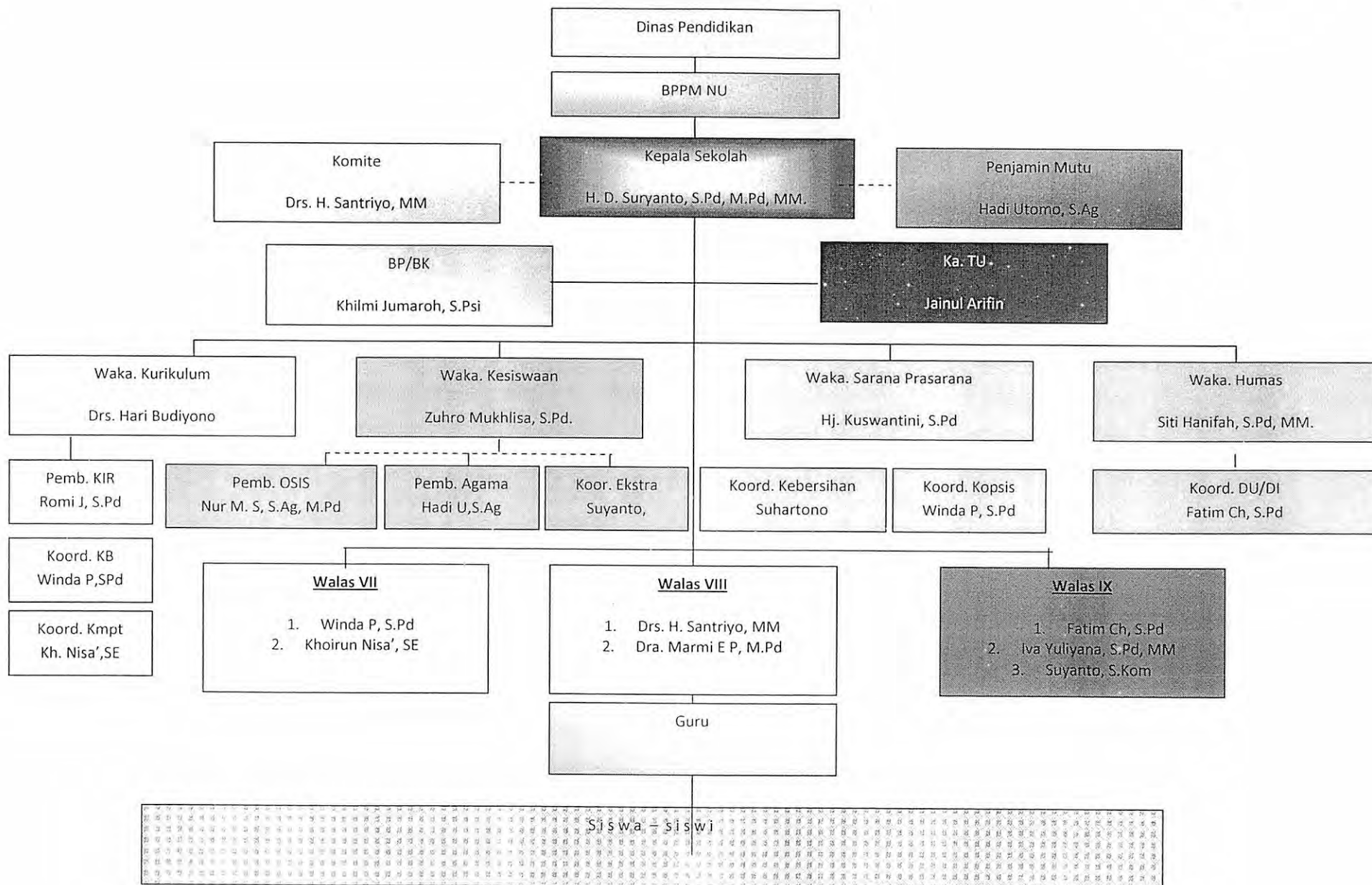
Dan pada tanggal 16 Juli 2007 SMP Islam resmi memiliki gedung sendiri di Jln Pahlawan II. Sidoarjo. 61213.











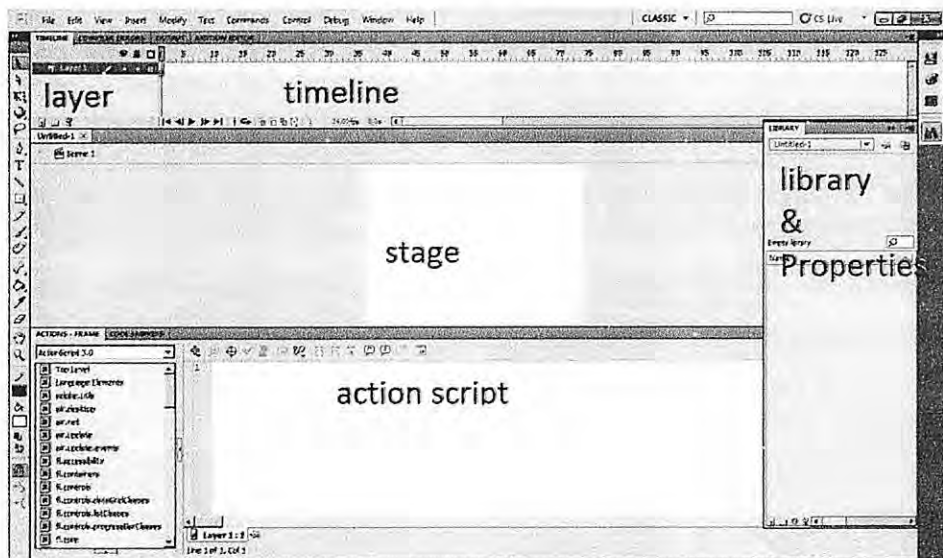
Tabel 4.1 Struktur Organisasi SMP Islam Sidoarjo











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 membaca bahasa pemograman atau bisa disebut Bahasa *Sin (Syntax)*. Disinilah 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. Disinilah 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 *shortcut* Ctrl+N. pada halaman baru akan muncul seperti gambar di atas. Di dalam stage akan mulai menggambar 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





















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 lainnya 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 berbeda-beda 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 selesai 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 bingung, 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”.





















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 memahami materi shalat jenazah dan juga mereka lebih antusias dalam proses pembelajaran.









