

KEEFEKTIFAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA KELAS X UPT SMKN 1 SINJAI

Andi Muhammad Fatahillah M¹, Mustamir², Nurjannah³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai

Korespondensi Penulis. E-mail: a.muhammadfatahillah@gmail.com Tlp: +6282346406450

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran PAI Pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 62 orang, dan yang menjadi sampel penelitian berjumlah 31 orang dikelas TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan 31 orang dikelas TKJ 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yaitu melalui tes, observasi, dan dokumen. Dari kedua hasil analisis dikelas eksperimen dan kelas control dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan pembelajaran PAI lebih meningkat menggunakan macromedia flash dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keefektifan pembelajaran PAI di kelas eksperimen sebesar 41,93, sedangkan di kelas control keefektifan pembelajaran PAI sebesar 26,7. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran PAI efektif ketika menggunakan aplikasi macromedia flash di kelas X UPT SMKN 1 Sinjai.

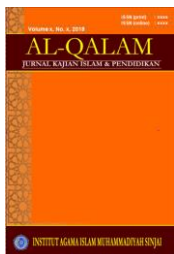
Kata Kunci: : *Keefektifan, Macromedia flash, Pembelajaran*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah fenomena umum yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan istilah lain, peserta didik disebut berpendidikan jika mampu memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya kemudian memosisikan dirinya dengan baik. Jika proses memaksimalkan dan memosisikan tersebut gagal, maka akan berubah menjadi sebuah tragedi kemanusiaan. Hal ini dapat dilakukan oleh orang dewasa dalam hal ini guru atau pendidik yang gagal dalam melakukan pendewasaan kepada peserta didiknya (Danim, 2013).

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik agar mengenal, memahami, menghayati, memimpin, bertakwa, dan berakhlak mulia ketika mengajarkan ajaran agama yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits. Kegiatan tersebut dilakukan melalui bimbingan, pengajaran, pemberian pelatihan, dan juga pengalaman dalam hidup. Kegiatan ini harus dibarengi dengan pengajaran untuk menghormati pemeluk agama lain untuk menciptakan kerukunan antar umat beragama.

Yusuf memaknai bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar generasi tua untuk mentransfer pengalaman, pengetahuan, keterampilan, dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi muslim yang bertakwa kepada Allah SWT. Sedangkan menurut A. Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar orang tersebut dapat berkembang sesuai dengan ajaran yang diajarkan Islam (Majid, 2014).



Secara sederhana, pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang dikembangkan untuk menjawab tuntutan zaman, dimana pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Anggereni & Khairurradzikin, 2016). Hasil teknologi yang digunakan dalam bidang pendidikan misalnya kertas, printer, radio, film, TV, komputer, dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan alat-alat tersebut, manusia dapat mengubah gaya hidupnya, dari cara berpikir hingga cara hidup. Alat-alat tersebut dapat digunakan untuk membantu guru dan mengubah perannya sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

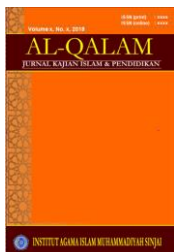
Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi (Fakhri et al., 2016). Mengajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk mengatur lingkungan belajar agar dapat terjadi interaksi antara siswa dengan lingkungannya, dengan guru, dengan alat atau media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan perbedaan gaya belajar, minat, IQ, keterbatasan indera, dan hambatan lain yang dialami siswa (Rahman et al., 2019). Sedangkan di era 4.0 seperti sekarang ini, penggunaan komputer sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan komputer dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih baik sehingga media pembelajaran yang memanfaatkan komputer memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Proses pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer sebagai media penyampaian materi dapat mendorong siswa untuk melakukan latihan, melakukan simulasi karena media tersebut memiliki warna, grafik, animasi, bahkan musik di dalamnya. Media pembelajaran dengan komputer juga dapat menampung siswa yang lambat dalam menerima materi pelajaran karena media pembelajaran dapat mempengaruhi karakteristik yang dimiliki siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dan tidak mudah bosan terhadap materi yang diperoleh. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran komputer lebih praktis dan lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Inovasi-inovasi terkini dalam proses belajar mengajar harus terus dihadirkan, seperti penggunaan media pembelajaran yang tepat dan mampu mengatasi masalah-masalah umum dalam proses pembelajaran (Rahman et al., 2019).

Sebagian besar siswa sangat menyukai animasi dan membaca buku bergambar seperti komik dan lain-lain. Dengan demikian media pembelajaran yang menggunakan animasi akan banyak diminati oleh siswa sehingga akan sangat bermanfaat dalam menjelaskan materi kepada siswa. Selain itu animasi ini dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan mengatasi siswa yang tidak aktif sehingga menimbulkan semangat belajar pada siswa sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Selain itu, tampilan menarik yang dapat bergerak dan berubah bentuk dan ukuran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan mengamati materi dengan sangat mudah (Supriyono, 2018).

Media pembelajaran sangat berpengaruh dan bermanfaat bagi aspek pendidikan khususnya dalam pencapaian proses belajar mengajar (Tafonao, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi guru tetapi juga bermanfaat bagi siswa karena penggunaan media dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Heriyanti, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan bosan selama proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Arief Sadiman, Rahardjo, 2003).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, telah banyak aplikasi yang dapat diakses dengan menggunakan komputer. Aplikasi tersebut antara lain Geogebra, Microsoft Powerpoint, Mathematica 7, SPSS, Adobe Flash, Macromedia Flash, dan masih banyak aplikasi



lainnya. Aplikasi-aplikasi tersebut sudah seharusnya digunakan oleh para pendidik sebagai bahan ajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena metode konvensional mau tidak mau telah digantikan oleh teknologi (Raharja et al., 2018).

Macromedia Flash merupakan perangkat lunak yang dapat menampilkan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan memiliki materi yang nyata sehingga dapat digambarkan lebih menarik bagi siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Wibawanto, Wandah; & Febiharsa, 2017). Macromedia Flash merupakan media pembelajaran yang sangat efektif karena dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan Macromedia flash dapat menampilkan simulasi dan demonstrasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik dan benar sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Mustamid & Raharjo, 2015). Selain itu Macromedia flash merupakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga Macromedia flash dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa (Haeruddin, 2012).

Dalam kerangka inilah aplikasi Macromedia Flash untuk efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dikembangkan untuk mendapatkan kriteria capaian yang menarik dan sesuai untuk digunakan di sekolah untuk membantu pendidik di sekolah dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Penelitian ini merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang di laksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan kesimpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan. Adapun bentuk desain penelitian eksperimen semu dalam penelitian ini yaitu adanya *pretest posttest one group design* yang merupakan penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pretest*) dan sesudah eksperimen (*posttest*) dengan satu kelompok subjek (Sugiyono, 2016).

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik yang ada di kelas X UPT SMK Negeri 1 Sinjai sebanyak 275 orang. Sampel yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas X TKJ 1 yang berjumlah 31 peserta didik, dan sebagai kelas control adalah kelas X TKJ 2 yang terdiri dari 31 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, metode observasi dan dokumentasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini disajikan beberapa data terkait dengan hasil observasi, dan test sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash*. Data yang disajikan meliputi data observasi dan test untuk mengetahui keefektifan *macromedia flash* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 1

Paired Samples Statistics

	Mean		Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum menggunakan <i>macromedia flash</i>	51.13	1	10.223	1.836
Sesudah menggunakan <i>macromedia flash</i>	93.06	1	7.033	1.263

Rata-rata keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum penerapan media *macromedia flash* sebesar 51,13. Setelah penerapan media *macromedia flash* rata-rata keefektifan pembelajaran PAI sebesar 93,06 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam setelah penerapan media *macromedia flash* sebesar 41,93.

Tabel 2

Paired Samples Correlations

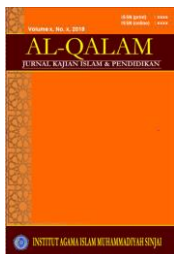
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum menggunakan <i>macromedia flash</i> & Sesudah menggunakan <i>macromedia flash</i>	31	.507	.004

Berdasarkan hasil analisis pada table di atas diperoleh nilai sig (0,004) < 0,05, maka dapat diartikan bahwa *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 3

Paired Samples Test

	Paired Differences					f	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Pair 1 Sebelum menggunakan <i>macromedia flash</i> - Sesudah menggunakan <i>macromedia flash</i>	1.935	9.007	1.618	5.239	38.632	5.922	.000



Berdasarkan tabel uji-t di atas, diperoleh nilai t-hitung sebesar 25,922 sedangkan t-table sebesar 2,045. Berdasarkan kaidah pengujian, diperoleh t-hitung > t-table yang mengindikasikan bahwa *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan terjadi perbedaan keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah penggunaan *macromedia flash*. Hal ini terlihat dari keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum penggunaan *macromedia flash*. Sebesar 51,13 dan keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam setelah penggunaan *macromedia flash* sebesar 93,06. Terlihat bahwa terjadi peningkatan keefektifan sebesar 41,93. Kenaikan yang sangat tinggi, ini membuktikan bahwa *macromedia flash* efektif terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari kedua hasil analisis di kelas eksperimen dan kelas control dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih meningkat menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas eksperimen sebesar 41,93, sedangkan di kelas kontrol keefektifan pembelajaran PAI sebesar 26,7.

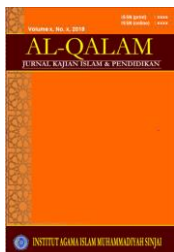
Jadi, aplikasi *macromedia flash* dikatakan efektif untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dikarenakan *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Resmiawan, 2015). Selain meningkatkan hasil belajar, *macromedia flash* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Mustamid & Raharjo, 2015).

4. Simpulan

Berdasarkan kedua hasil analisis di kelas eksperimen dan kelas control dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih meningkat menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas eksperimen sebesar 41,93, sedangkan di kelas control keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 26,7. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam efektif ketika menggunakan aplikasi *macromedia flash* di kelas X UPT SMKN 1 Sinjai.

Daftar Pustaka

- Anggereni, S., & Khairurradzikin. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman konsep Fisika Materi Hukum Newton. *Jurnal Biotek*, 4(2), 333–350.
- Arief Sadiman, Rahardjo, A. H. (2003). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo.
- Danim, S. (2013). *Pengantar Kependidikan Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan*. Alfabeta.
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan Kelas X Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271–277.
- Haeruddin. (2012). *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*. CV Budi Utama.



- Heriyanti, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Android di SMK*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10749>
- Majid, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustamid, M., & Raharjo, H. (2015). Pengaruh Efektifitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Invers. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v4i1.21>
- Raharja, A. T., Mahardhika, N. A., Betty, J., & Jusuf, K. (2018). Efektivitas Penggunaan Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyakit Menular Seksual di SMA Negeri 1 Loa Kulu Effectiveness of the Use of Macromedia Flash 8 on Learning Outcomes of Students of Sexually Transmitted Diseases in Loa Kulu Pu. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 84–91.
- Rahman, H., Nurjannah, N., & Syarifuddin, S. (2019). Aplikasi Expert System Berbasis Fuzzy logic untuk Mendiagnosa Gaya Belajar Dominan Mahasiswa Tadris Matematika IAIM Sinjai. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i2.1044>
- Resmiawan, T. (2015). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA MACROMEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN AL- QUR ' AN HADITS SISWA KELAS VIII MTS AL -HIDAYAH*.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wibawanto, Wandah; & Febiharsa, D. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kraetif.
- Zainiyati, H. S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran PAI*. Kencana.