

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* Untuk Mengembangkan Bahan Ajar Materi Ibadah Haji Mata Pelajaran PAI Kelas X Di MA Banat Tajul Ulum Grobogan

Adobe Flash Professional Cs6 merupakan salah satu *software* yang banyak digunakan oleh kebanyakan orang karena kemampuannya mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia, *flash* adalah *software* yang di pakai oleh para professional *web* karena kemampuannya yang mengagumkan dalam tampilan multimedia, yang menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet.¹ Jadi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* termasuk dalam media hasil teknologi berdasarkan komputer karena memanfaatkan komputer dalam pengoperasiannya dan juga menyediakan berbagai macam fitur yang sangat membantu para animator dalam mengolah teks maupun objek untuk membuat animasi menjadi lebih menarik serta memiliki interaktifitas dengan seorang pengguna.

Untuk mengetahui hasil penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan, maka peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung di sekolah menggunakan tehnik wawancara, observasi dan dokumentasi kepada sumber primer yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun latar belakang adanya penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan dari hasil wawancara dengan guru PAI, bapak Ahmad Basuki menyatakan bahwa terdapat kendala saat

¹ Heli Murtadlo, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fisika Menggunakan *Adobe Flash Professional Cs6* Pada Materi Induksi Elektromagnetik" (skripsi, UIN Raden Intan Lampung), 24-25.

menjelaskan materi ibadah haji, karena metode yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah, maka pembelajaran lebih terpusat kepada guru dari pada siswa, sehingga dapat dikatakan kurang efektif, aktifitas mengajukan pertanyaan dari siswa sangat kurang, karena saat guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, tidak ada yang bertanya, dan apabila guru menanyakan kepada siswa apakah sudah jelas, siswa menjawab jelas, walaupun setelah di tes siswa tidak bisa menjawab dengan benar dan tepat.² Dari hasil wawancara diatas merupakan latar belakang dari penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul'Ulum Grobogan yaitu ketika proses pembelajaran guru sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan pelajaran fiqih materi ibadah haji, karena materi tersebut tidak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti sholat, zakat dan puasa, sehingga aktifitas pembelajaran menjadi kurang efektif.

Terkait dengan penggunaan *Adobe Flash* secara garis besar terdapat proses perencanaan, pelaksanaan, kegiatan tindak lanjut, dan evaluasi. Hal tersebut sebagaimana di sampaikan oleh bapak Basuki menyatakan bahwa penggunaan *adobe flash* yang di lakukan adalah sebuah kegiatan pembelajaran yaitu melalui beberapa tahapan yang sudah di rencanakan, dilaksanakan, dan di evaluasi terlebih dahulu.³ Adapun diantaranya adalah:

a. Perencanaan Penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* dibutuhkan sebuah perencanaan, perencanaan adalah proses penentuan sasaran ataupun tujuan yang hendak dicapai dan menetapkan jalan dan sumber yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu

² Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

³ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020. Wawancara 1, transkrip.

seefektif dan seefisien mungkin.⁴ Hal tersebut juga didukung oleh ibu Khotijah selaku guru PAI kelas XI menyatakan bahwa sebelumnya harus membuat perencanaan terlebih dahulu, kemudian memberitahuka kepada siswa untuk pembelajaran ibadah haji akan menggunakan proyektor, jadi siswa yang piket sebelum pelajaran dimulai sudah siap untuk mengambil proyektor dikantaor dan meminta izin terlebih dahulu kepada sapras sekolah.⁵ Dalam hal ini setiap kegiatan harus mempunyai perencanaan atau persiapan yang matang, termasuk dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* pada materi ibadah haji kelas X di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan harus mempunyai perencanaan yang matang baik dari guru maupun siswa. proses perencanaan kegiatan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* terdapat tiga tahap yaitu persiapan, tujuan dan manfaat penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* dan materi yang akan dijelaskan dalam penerapan *Adobe Flash Professional Cs6*.

1) Persiapan sebelum penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Persiapan yang dilakukan oleh seorang guru dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*, Bapak Basuki menuturkan bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai yang dilakukan adalah menyiapkan silabus pembelajaran, menyiapkan RPP, menyiapkan LCD/Proyektor, menyampaikan indikator pembelajaran, menyampaikan kompetensi dasar, dan memberitahukan kepada siswa bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini mereka akan menggunakan media yang berupa

⁴ Nanang fattah, *Landasan Manajemen Pendidikan* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2001), 49.

⁵ Siti Khotijah, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang berisikan materi pembelajaran tentang pengertian ibadah haji, hukum haji, tata cara ibadah haji, syarat-syarat haji, yang akan diajarkan dengan durasi waktu lima menit, selain itu juga meminta untuk mengatur posisi tempat duduk mereka.⁶ Nita Aulia siswa kelas X MA Banat Tajul Ulum Grobogan juga menuturkan bahwa sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas bapak guru terlebih dahulu memberitahukan kepada kami, bahwa pada hari ini kami akan belajar dengan menggunakan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6*.⁷ Dian Irawan juga menambahkan bahwa pada bab materi ibadah haji, kami akan belajar menggunakan media berupa aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang berisikan materi pelajaran yang akan diajarkan.⁸

Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan seorang guru PAI dan siswa di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa persiapan yang dilakukan dalam penggunaan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6*, ialah menyiapkan silabus pembelajaran, menyiapkan RPP, menyiapkan LCD/Proyektor dalam menyampaikan KI dan KD dan memberitahukan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran, mereka akan menggunakan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6*.

⁶ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip

⁷ Nita Aulia, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 4, transkrip.

⁸ Dian Irawan, wawancara oleh peneliti, 10 September 2020, wawancara 5, transkrip.

2) Tujuan dan Manfaat Penerapan *Adobe Flash Professional Cs6*:

Setiap kegiatan apapun itu tentunya seorang pengajar menentukan dan mengharapkan akan ada timbal baliknya untuk para siswa. Kegiatan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* merupakan kegiatan pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang berbentuk presentasi sebagai pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran dan mengurangi kebosanan peserta didik, sehingga siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.⁹ Jadi dalam kegiatan pembelajaran memiliki tujuan bagi siswa, hal ini sesuai dengan hasil wawancara dari bapak Muslim selaku waka kurikulum menyatakan bahwa tujuan adanya pembelajaran interaktif adalah untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi ibadah haji kepada siswa, sehingga ketika proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena dengan di dukung dengan gambar, video animasi-animasi yang menjelaskan tentang tata cara ibadah haji. Jadi, diharapkan dari penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* yang kita laksanakan nanti kedepannya guru bisa mengaplikasikan pada materi pelajaran yang lain dalam tujuan pembelajaran, di samping itu juga dengan adanya penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* ini juga akan membentuk karakter-karakter pribadi guru agar menjadi lebih kreatif, inovatif dan produktif.¹⁰

⁹ Rima izatul lailiyah, suci rohayati,” *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perisahaan Dagang Kelas* “ (Surabaya: jurnal pendidikan akutansi), 3.

¹⁰Muslim, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

Peneliti juga menanyakan manfaat yang dapat diambil setelah penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*. Ahmad Basuki guru PAI mengungkapkan bahwa terdapat manfaat yang dapat diambil setelah melakukan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* yaitu menjadi lebih mudah dalam menjelaskan pelajaran khususnya materi ibadah haji dan siswa lebih aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.¹¹ Hal ini juga disampaikan oleh Nita Aulia siswa kelas X manfaat yang dapat diambil yaitu lebih mudah dalam memahami pelajaran.¹²

Dari hasil wawancara tersebut penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* memiliki tujuan dan manfaat bagi guru dan siswa yaitu membentuk pribadi lebih aktif, kreatif dan produktif dalam tujuan pembelajaran, menambah wawasan, inovasi baru bagi para siswa

3) Materi

Hasil wawancara mengenai materi yang dijelaskan dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* adalah materi tentang ibadah yang meliputi pengeratian ibadah haji, rukun-rukun haji, syarat-syarat haji, wajib dan sunnah haji, macam-macam haji, tata cara pelaksanaan ibadah haji dan larangan dalam ibadah haji. hal ini juga ditambahkan oleh Bapak Basuki bahwa materi yang nanti akan di jelaskan dan disampaikan adalah pengertian ibadah haji secara bahasa dan istilah, selanjutnya tentang macam-macam iabadah haji, kemudian tentang syarat-syarat apa saja yang harus dilakukan dalam pelaksanaan

¹¹Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

¹²Nita Aulia, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

ibadah haji, setelah itu bagaimana tata cara ibadah haji dengan baik, benar, dan tertib, selanjutnya juga membahas tentang wajib dan sunnah, makruh, dan haram dalam ibadah haji.¹³

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi perencanaan penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* guru menentukan ide-ide atau bahan ajar yang berupa gambar, animasi, atau video yang sesuai dengan apa yang diinginkan agar tujuan dalam pembelajaran dalam mengenai materi bisa sesuai apa yang diinginkan.

b. Penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* tidak terlepas adanya persiapan sebelum melakukan penggunaan, waktu penggunaan, tempat penggunaan, siswa yang mengikuti penggunaan, dan sistem penggunaan dalam menyampaikan materi tentang pengertian ibadah haji, syarat-syarat haji, tata cara haji, wajib, sunnah, makruh, dan haram dalam ibadah haji. hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh bapak Ahmad Basuki guru PAI, bahwasanya pembelajaran dengan penggunaan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* digunakan ada tiga cara, yang pertama menyiapkan laptop atau komputer, kedua menyiapkan (Liquid Crystal Display) LCD/Proyektor dan yang ketiga adalah menyiapkan file aplikasi video pembelajaran yang berisikan materi pengertian ibadah haji, hukum haji dan syarat-syarat haji, serta memberitahukan kepada siswa bahwa mereka akan belajar dengan menggunakan media aplikasi yang berupa *Adobe Flash Professional Cs6* dan memerintahkan kepada siswa supaya memperhatikan tayangan yang akan diputar dengan serius dan meminta mereka

¹³ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip

untuk mengatur posisi tempat duduk dan juga beliau akan menggunakan metode ceramah, tanya jawab pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.”¹⁴

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PAI di atas, diketahui bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai seorang guru mempersiapkan peralatan yang diperlukan seperti menyiapkan laptop/komputer, menyiapkan (Liquid Crystal Display) LCD/Proyektor dan menyiapkan file dari aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang berisi materi tentang pengertian ibadah haji, hukum dan syarat haji yang akan diajarkan dan memnberitahukan kepada siswa bahwa mereka belajar menggunakan apikasi *Adobe Flash Professional Cs6* dan meminta kepada siswa untuk memperhatikan tayangan yang akan ditayangkan dengan serius dan juga guru melakukan metode ceramah dan metode tanya jawab yang tujuannya untuk memperjelas maksud dari tayangan informasi tersebut.

Dalam hal ini juga dikuatkan oleh pak Muid selaku sebagai waka kurikulum menyatakan bahwa penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan ini mungkin bisa dilakukan saat pembelajaran yang dirasa cukup sulit untuk difahami seperti materi ibadah haji. Contohnya dalam menjelaskan pembelajaran materi pengertian dan tata cara ibadah haji.¹⁵ Jadi penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* merupakan sebuah inovasi baru yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau presentator dalam mendukung proses pembelajaran seperti pembelajaran materi ibadah haji yang dilakukan dalam menjelaskan bagaimana pengertian dan tata

¹⁴ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

¹⁵ Mu’id, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

cara ibadah haji yang benar dengan didukung gambar, animasi, video dan animasi yang menarik yang dilakukan apabila kesulitan dalam menjelaskan pelajaran.

c. Kegiatan Tindak Lanjut

Setelah melakukan pembelajaran fiqih materi ibadah haji dengan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*. Seorang guru melakukan kegiatan tindak lanjut yang bertujuan untuk mengetahui sampai mana pemahaman seorang siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan melalui aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang telah ditayangkan. Bapak Basuki menyatakan bahwa setelah materi disampaikan melalui aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* guru memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya terkait tentang aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang telah ditayangkan yaitu materi mengenai pengertian haji, hukum haji, dan syarat-syarat haji, terkait hal-hal yang tidak mereka fahami dari materi yang telah diajarkan setelah pembelajaran guru memberikan penugasan kepada mereka berupa quis dan tugas rumah.¹⁶

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan seorang guru PAI di atas diketahui bahwa setelah materi disampaikan oleh guru melalui aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* seorang guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait tentang materi pengertian ibadah haji, hukum haji, syarat-syarat haji, dan tentang hal-hal yang tidak mereka fahami dari materi yang telah diajarkan, selain itu juga setelah pembelajaran berakhir seorang guru memberikan penugasan kepada siswa berupa quis dan tugas rumah.

¹⁶ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

d. Evaluasi Penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Terkait dengan evaluasi penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* yaitu dengan bapak atau ibu guru serta siswa yang memberikan masukan atau perbaikan untuk penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* yang berisikan materi ibadah haji tentang pengertian ibadah haji, hukum dan syarat-syarat ibadah haji. Hal tersebut sesuai dengan pengamatan peneliti bahwa sebelum penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* selesai siswa memberikan penilaian atau evaluasi tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada saat itu dengan memberikan kritik atau masukan kepada guru yang bersangkutan.¹⁷ Hal demikian juga disampaikan oleh Sinta Putri Wijayanti kelas X bahwa guru setelah melakukan evaluasi saat menggunakan media pembelajaran adalah memberi pertanyaan dan apabila dapat menjawab pertanyaan akan mendapat nilai tambahan.¹⁸ Jadi, selain memberikan pelajaran dengan penggunaan media interaktif tersebut juga terdapat evaluasi yang akan di berikan kepada bapak atau ibu guru serta siswa yang berupa kritik saran dan masukan serta perbaikan yang mendukung.

2. Faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul Ulum Grobogan.

Setiap pelaksanaan kegiatan tentu memiliki kecenderungan untuk berhasil dan kecenderungan untuk gagal. Hal ini dipengaruhi oleh adanya faktor pendukung dan penghambat yang akan dihadapi. Pada

¹⁷ Hasil observasi di MA Banat Tajul'Ulum Grobogan , diperoleh pada 10 September, 2020.

¹⁸ Sinta Putri Wijayanti, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara I, transkrip.

bagian ini peneliti memaparkan faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul Ulum Grobogan adalah sebagai berikut:

a. Faktor pendukung

Dalam proses pembelajaran tentu saja siswa membutuhkan bahan ajar sebagai alat yang di jadikan sumber informasi. Dalam membuat alat atau media interaktif pasti terdapat adanya faktor pendukung dan penghambat. Sejalan dengan pendapat Bapak Syukur selaku kepala sekolah MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan menyatakan bahwa dalam suatu kegiatan pembelajaran pasti ada yang terlaksana maupun tidak terlaksana.¹⁹ Jadi, untuk mengetahui hasil dari faktor pendukung dan pengehambat dari penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk pengembangan bahan ajar materi ibadah haji, maka peneliti melakukan penelitian di MA Banat Tajul' Ulum dengan menggunakan tehnik wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada sumber primer.

Dalam hal ini, terdapat beberapa faktor pendukung. Diantaranya sebagai berikut, sesuai yang di sampaikan oleh Bapak Basuki bahwa faktor pendukung banyak sekali yaitu terutama dalam meningkatkan kreatifitas guru sendiri, dengan dukungan dari semua pihak yaitu kepala sekolah, guru, siswa, dan sarana pra sarana dan juga sebagai rujukan dalam pengembangan bahan ajar lainnya.²⁰

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* terdapat 2 yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat pada diri sendiri seperti kreatifitas guru

¹⁹ Syukur, wawancara oleh penulis, 10 september 2020, wawancara 2. Transkrip.

²⁰ Ahmad Basuki. Wawancara penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dukungan dari para guru dan siswa yang semangat dalam menerima pembelajaran sehingga guru lebih mudah dalam menjelaskan materi, sedangkan faktor eksternal yaitu dari lingkungan sekolah dan tersedianya sarana dan prasarana yang ada di Madrasah.

b. Faktor Penghambat

Dalam penggunaan media interaktif berupa aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* dalam suatu pembelajaran, selain adanya faktor pendukung tentu juga terdapat beberapa faktor penghambat atau kendala. Adapun diantaranya adalah:

1) Ketersediaan jumlah LCD/Proyektor yang dimiliki Madrasah

Terkait dengan ketersediaan LCD/Proyektor atau komputer yang dimiliki Madrasah itu hanya ada 3 unit. Seperti yang disampaikan oleh bapak Basuki menyatakan bahwa LCD/Proyektor yang ada di madrasah ini ada 3 unit dan setiap guru yang mau menggunakan harus konfirmasi terlebih dahulu kepada staf TU, jika tidak konfirmasi terlebih dahulu ditakutkan digunakan juga oleh guru-guru yang lain, dan apabila itu terjadi otomatis perencanaan pembelajaran akan batal.²¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas keterbatasan jumlah LCD/Proyektor merupakan salah satu hambatan dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* karena hanya ada tiga unit LCD/Proyektor maka tidak mungkin digunakan dalam waktu yang bersamaan pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung oleh semua guru yang mengajar di Madrasah ini.

²¹ Ahmad basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

- 2) Kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran *Adobe Flash Professional Cs6*

Diketahui bahwa penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* di Madrasah masih baru oleh karena itu masih ada guru yang belum faham benar dalam keterampilan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*. Bapak Basuki menuturkan bahwa di Madrasah ini media pembelajaran seperti LCD atau proyektor bisa dikatakan masih baru, meski hanya pernah menggunakan dua atau tiga kali dalam pembelajaran, namun masih saja terkadang lupa bagaimana cara pemasangan dan apa saja terlebih dahulu untuk dilakukan.²²

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ketidak fahaman dalam keterampilan penggunaan LCD/Proyektor yang merupakan alat-alat elektronik yang memiliki teknis dalam penggunaan bagi seorang guru yang tidak sering terbiasa menggunakan maka akan merasa kesulitan dalam memasang dalam pemakaian yang juga merupakan hambatan atau kendala dalam penggunaan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6*. Karena pada saat guru mengajar dengan menggunakan LCD/Proyektor dalam penggunaannya juga dibantu oleh staf TU untuk memasangkan alat dan mengawali operasionalnya.

Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa dari hasil penelitian di kelas X dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* didasari oleh terjadinya keterbatasan fasilitas sekolah berupa media elektronik, seperti LCD proyektor dan komputer yang masih kurang memadai. Selain itu, faktor penghambat penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* yaitu kurang maksimalnya

²² Ahmad basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

pengetahuan guru dalam mengoperasikan komputer pada aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6*.

Dalam hal ini bapak Syukur selaku kepala sekolah menambahkan bahwasanya terdapat faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran yaitu ketersediaan jumlah LCD/Proyektor yang dimiliki Madrasah.²³

Terkait dengan berbagai kendala dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*, maka diperlukan adanya upaya atau tindakan agar penggunaan media dalam pembelajaran berjalan dengan baik. Dalam menyikapi keterbatasan jumlah LCD/Proyektor yang tersedia di Madrasah, Bapak Ulil Aidi menuturkan bahwa di Madrasah ini hanya ada tiga unit LCD/Proyektor saja, guru-guru disini biasanya sebelum menggunakannya terlebih dahulu harus ada konfirmasi dari pihak staf TU. Agar bagian staf TU bisa mengatur dan merencanakan penjadwalan tentang pemasangan LCD/Proyektor di kelas.²⁴

Selain itu, Bapak Ngabdul Syukur menuturkan bahwa untuk menyikapi masalah guru-guru disekolah yaitu tentang penggunaan media yang dimiliki oleh Madrasah, yang hanya memiliki tiga unit saja, maka saya sudah merencanakan dari hasil rapat guru-guru untuk menambah 3 unit LCD/Proyektor lagi ditahun depan, dan yang saya harapkan masalah yang serupa tidak terjadi lagi dan saya juga berharap dengan tersedia 3 unit LCD/Proyektor bisa digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di dalam kelas, tetepi untuk sekarang ini beliau meminta kepada guru-guru yang ada walaupun dengan keterbatasan

²³ Ngabdul Syukur, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 2, transkrip.

²⁴ Ulil Aidi, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 2, transkrip.

ketersediaan LCD/Proyektor bisa digunakan secara bergantian.²⁵

Dari hasil wawancara di atas, untuk mengatasi kendala atau hambatan yang terjadi dapat dilakukan solusi-solusi diantaranya adalah dengan adanya jumlah LCD/.Proyektor yang hanya ada 3 unit merupakan salah satu kendala, maka dapat peneliti simpulkan bahwa solusi yang dapat dilakukan dalam penggunaan LCD/Proyektor sebagai media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* adalah dilakukan secara bergantian pada hari lain oleh guru-guru yang ingin menggunakan LCD/Proyektor sebagai media dalam pembelajaran.

B. Analisis data penelitian

Setelah data-data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data-data yang sudah terkumpul, mengingat data-data yang terkumpul bersifat kualitatif, maka menganalisisnya dengan deskriptif.

1. Penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul Ulum Grobogan.

Penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* dalam pengembangan bahan ajar menurut Heinich yang dikutip oleh Dwi Priyanto bahwa suatu program pembelajaran yang dibuat dalam sistem komputer, dimana dalam menyampaikan suatu materi sudah diprogramkan langsung kepada pengguna yang umumnya menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer dimana pengguna dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer yang menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada pelajar, baik berupa informasi, konsep, maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan tertentu, dan seorang pelajar melakukan aktifitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem

²⁵ Ngabdul Syukur, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 3, transkrip.

komputer.²⁶ Penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* dalam pengembangan bahan ajar merupakan bagian dalam CBI (*Computer Based Instructional*) atau pembelajaran berbasis komputer. Dalam pembelajaran CBI digunakan dalam suatu proses pembelajaran, dimana dalam suatu pembelajaran tersebut terjadi interaksi dua arah antara pembelajar dengan komputer.

Penggunaan komputer tersebut diarahkan sebagai media atau sarana belajar yang dapat membantu tugas mengajar dalam menanamkan suatu konsep kepada pemelajar serta melatih dalam meningkatkan keterampilan yang dikehendaki.²⁷ Penggunaan pembelajaran *Adobe Flash Profesional Cs6* menjadi penting pada masa kini, karena dalam sistem multimedia yang berupa komponen media-media (teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video) di rancang untuk saling melengkapi sehingga menjadi satu kesatuan daripada jumlah bagian-bagiannya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Madcoms dikutip oleh Sri Rezeki bahwa *Adobe Flash Profesional Cs6* adalah *software* yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif, karena media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash Profesional Cs6* dapat menggabungkan grafis, animasi, suara serta memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan pengguna.²⁸ Selain itu, penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* berbasis komputer dapat diterima dalam pembelajaran karena meningkatkan proses belajar mandiri serta keaktifan dari siswa dan juga memberikan

²⁶ Dwi Priyanto, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer". *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14, no 1 Januari-April (2009) : 92-110 . <http://scholar?hl=id&as-sdt0%2C5&q>.

²⁷ Dwi Priyanto, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer". *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14, no 1 Januari-April (2009) : 92-110 . <http://scholar?hl=id&as-sdt0%2C5&q>.

²⁸ Sri Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Flash Profesional Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers" *Jurnal Pendidikan Tambulasi* 2 no. 4 (2018) :859, diakses pada 4 Februari 2020. <http://jptam.org/index.php/jptm/article/download/33/29>.

rangsangan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* berbasis komputer dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas suatu bentuk pembelajaran yang dulunya masih menggunakan manual dan tradisional.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Agnew, Kellermen dikutip oleh Dwi Priyanto bahwa ketika pembelajaran dengan menggunakan komputer hanya bertujuan agar pelajar mendapat suasana lain, multimedia yang menggunakan komputer dapat membantu pemelajar melakukan aktivitas yang dulunya tidak mungkin dilakukan. Bagaimanapun juga pengguna “link” (jaringan) merupakan bagian penting yang membantu para pembelajar dapat berinteraksi dengan informasi-informasi ada dengan cara baru.²⁹ Jadi jelas sekali, bahwa penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* berbasis komputer dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan juga membuat pembelajaran lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Adapun aplikasi berbasis komputer yang dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah *Adobe Flash Professional Cs6* yaitu program animasi 2D berbasis vektor yang telah digunakan oleh animator untuk membuat sebuah animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi berbasis multimedia dengan di sisipi gambar, sound, maupun video pembelajaran, yang diharapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mempermudah peserta didik dalam belajar dengan menyenangkan.

Salah satu media interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional Cs6* merupakan media yang sangat potensial dalam untuk dikembangkan, namun demikian, kondisi saat ini adalah penggunaan media dalam kegiatan

²⁹ Dwi Priyanto, ” Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer”. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* , 14, no 1 Januari-April (2009) : 92-110 . <http://scholar?hl=id&as-sdt0%2C5&q>.

pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih sangat terbatas dan kurang. Dari hasil wawancara dengan bapak Basuki menuturkan bahwa media yang bisa digunakan saat ini adalah power point, buku BSE, dan LKS MGMP.³⁰ Artinya guru belum banyak menggunakan media interaktif berbasis *Adobe Flash* dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media interaktif. Dengan penjelasan fakta dan kondisi di atas maka perlu dikembangkan media interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji

Penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* berbasis komputer selain untuk menciptakan pembelajaran mandiri ternyata juga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok. Hal ini dijelaskan oleh Neo & Neo dikutip oleh Dwi Priyanto bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat melatih kemampuan berfikir kritis, dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan secara pribadi maupun kelompok.³¹

Dengan demikian, dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* berbasis komputer dalam pembelajaran memberikan nuansa baru yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik serta dapat digunakan dalam pembelajaran pelatihan mandiri maupun kelompok.

Tentunya dalam setiap pelaksanaan penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* mempunyai latar belakang mengapa kegiatan pelaksanaan pembelajaran tersebut dilaksanakan. Berdasarkan pentingnya upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran, maka

³⁰ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara I, transkrip.

³¹ Dwi Priyanto, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer". *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14, no 1 Januari-April (2009) : 92-110,

sangatlah diperlukan adanya pengembangan suatu media yang bersifat interaktif dan inovatif diantaranya adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan bantuan komputer. Seperti yang terdapat di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan latar belakang diadakanya penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* adalah dari guru mata pelajaran PAI yang kesulitan dalam menjelaskan pelajaran PAI khususnya materi ibadah haji yang monoton dan tidak menarik karena tidak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti sholat, zakat, dan puasa. Selain itu, persoalan yang dihadapi guru adalah memilih atau menentukan bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi dan untuk menyikapi permasalahan rendahnya pemahaman konsep yang timbul dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fikih Ibadah Haji.³²

Fikih menurut pendapat imam As-Syafi'i adalah adalah ilmu yang pengetahuan tentang ketentuan Tuhan yang berkaitan dengan segala tindakan manusia yang memiliki dampak hukum berdasarkan perintah Tuhan, kemudian secara lebih spesifik fikih diklasifikasikan menjadi dua yaitu fikih ibadah yang semua berkaitan dengan dengan thaharoh seperti sholat, zakat, puasa dan haji, sedangkan yang kedua adalah fikih muamalah yaitu semua bentuk kegiatan transaksional.³³

Kompetensi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pembelajaran fikih materi ibadah haji yang merupakan cabang dari materi Pendidikan Agama Islam (PAI) karena pada kompetensi tersebut membutuhkan banyak penjelasan dan media pendukung. Materi PAI fikih ibadah haji merupakan materi pelajaran kelas X semester 2 SMA yang banyak mengkaji tentang konsep-konsep tentang pengertian ibadah haji, syarat dan hukum ibadah haji, serta tata cara pelaksanaan ibadah haji, oleh

³² Hasil observasi di MA Banat Tajul'Ulum Grobogan , diperoleh pada 10 September, 2020.

³³ Fathul Aziz , Fikih Ibadah Versus Fikih Muamalah, *Jurnal Ekonomi Islam*. 7 no 2 (2019), 240.

katena itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang berupa aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang bertujuan dapat memvisualkan kehadiran siswa dalam bentuk yang sederhana dan mudah dimengerti baik dalam bentuk teks, animasi, vidio, maupun gambar.

Dengan demikian, perlu di cari model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman materi ibadah haji. Tentunya dalam setiap pelaksanaan mempunyai latar belakang mengapa kegiatan pelaksanaan pembelajaran tersebut dilaksanakan. Seperti yang terdapat di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan latar belakang diadakanya penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* adalah dari guru mata pelajaran PAI yang kesulitan dalam menjelaskan pelajaran PAI khususnya materi ibadah haji yang monoton dan tidak menarik karena tidak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti sholat, zakat, dan puasa.³⁴

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dalam data penelitian dan observasi yang dilakukan di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* terdapat beberapa tahap. Pertama perencanaan, kedua persiapan , ketiga pelaksanaan, keempat kegiatan tindak lanjut dan kelima adalah evaluasi. Diantaranya adalah:

a. Perencanaan Penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Perencanaan adalah proses penentuan sasaran ataupun tujuan yang hendak dicapai dan menetapkan jalan dan sumber yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu seefektif dan seefesien mungkin.³⁵ Dalam hal ini setiap kegiatan pembelajaran mempunyai perencanaan yang matang, termasuk dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* di MA

³⁴ Hasil observasi di MA Banat Tajul'Ulum Grobogan , diperoleh pada 10 September, 2020.

³⁵ Nanang Fattah, *Landasan Manajemen Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosydakarya, 2001), 49.

Banat Tajul 'Ulum Grobogan harus mempunyai perencanaan yang matang baik dari guru maupun dari siswa. proses perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Professional Cs6* empat tahapan yaitu:

1) Persiapan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Langkah persiapan sebelum menggunakan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yaitu seorang guru menyiapkan silabus pembelajaran dan menyiapkan RPP, menyampaikan kompetensi inti, menyampaikan kompetensi dasar, dan indikator kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai, kemudian seorang guru memberitahukan kepada siswa bahwa selama pembelajaran PAI materi ibadah haji akan menggunakan media aplikasi yang berupa *Adobe Flash Professional Cs6*

2) Tujuan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Setiap kegiatan apapun itu tentunya seorang pengajar menentukan dan mengharapkan akan ada timbal baliknya untuk para siswa. Kegiatan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* merupakan kegiatan pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* yang berbentuk presentasi sebagai pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran dan mengurangi kebosanan peserta didik, sehingga siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Jadi dalam kegiatan pembelajaran memiliki tujuan bagi siswa, hal ini sesuai dengan hasil wawancara dari bapak Muslim selaku waka kurikulum menyatakan bahwa tujuan adanya pembelajaran interaktif adalah untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi ibadah haji kepada siswa, sehingga ketika proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena

dengan di dukung dengan gambar, video animasi-animasi yang menjelaskan tentang tata cara ibadah haji. Jadi, diharapkan dari penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* yang kita laksanakan nanti kedepannya guru bisa mengaplikasikan pada materi pelajaran yang lain dalam tujuan pembelajaran, di samping itu juga dengan adanya penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* ini juga akan membentuk karakter-karakter pribadi guru agar menjadi lebih kreatif, inovatif dan produktif.

Dari hasil wawancara tersebut penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* memiliki tujuan dan manfaat bagi guru dan siswa yaitu membentuk pribadi lebih aktif, kreatif dan produktif dalam tujuan pembelajaran, menambah wawasan, inovasi baru bagi para siswa

3) Materi Penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Selanjutnya adalah materi ibadah haji, dalam hal ini guru menjelaskan tentang pengertian ibadah haji, tata cara ibadah haji, sunnah, makruh dan haramnya haji, yang terpenting adalah membuat suasana pembelajaran tidak cenderung monoton. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 68 tahun 2013 tentang kurikulum 2013 menginstruksikan bahwa guru harus memberi kesempatan siswa belajar seluas luasnya dari berbagai sumber belajar yang ada. Siswa bisa menimba ilmu dari berbagai sumber yang ditemui. Bahan ajar yang di gunakan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, tidak hanya memanfaatkan alat tunggal melainkan berbasis multimedia. Kegiatan belajar siswa dirubah dari pasif menuju ke aktif. Pola interaksi yang awalnya berlangsung secara satu arah yaitu dari guru ke

siswa di rubah menjadi interaktif dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar.³⁶

Dengan begitu, pelajaran yang disampaikan dan disajikan akan diterima dengan baik dan pada akhirnya materi yang akan disampaikan dapat di implementasikan oleh penerima materi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penggunaan *Adobe Flash Profesional Cs6* guru tentunya mempersiapkan dengan mencari ide bahan gambar animasi yang menarik yang akan disajikan dalam pembelajaran dengan mencari sumber belajar seperti internet sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, kemudian di kemas sedemikian rupa dalam bentuk aplikasi yang berupa *Adobe Flash Professional Cs6*.

Sesuai dengan pendapat Nur Hamidi dalam penelitiannya bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong diciptakannya berbagai inovasi di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang biasanya hanya menyajikan komunikasi satu arah, saat ini dapat dimodifikasi menjadi media yang menyajikan pembelajaran dua arah yang disebut dengan pembelajaran interaktif.³⁷ Adapun yang termasuk dalam media interaktif salah satunya adalah *Adobe Flash Professional Cs6* menurut Akbar *Adobe Flash Professional Cs6* adalah merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang.³⁸

³⁶ Permendikbud Dikti RI. "68 tahun 2013,Peraturan Menti Pendidikan dan Kebudayaan," (6 Mei 2013).

³⁷ Nur Hamidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013," 111

³⁸ Akbar, Amrullah, *Adobe Flash Professional CS6* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2008), 25.

Jadi, media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem atau alat dalam menyampaikan pengajaran yang menyajikan materi pelajaran sehingga dalam implementasi pembelajaran yang diterapkan seorang guru dapat menentukan ketercapaian hasil belajar peserta didik, karena media yang sesuai dengan materi dapat mendorong semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Misalnya adalah komputer, LCD, proyektor, gambar pendukung dan buku pedoman.

b. Pelaksanaan Penggunaan Adobe Flash Professional Cs6

Pelaksanaan adalah kegiatan yang menggerakkan dan mengusahakan agar para pekerja melakukan tugas dan kewajibannya.³⁹ Kegiatan selama menggunakan media yang perlu diperhatikan adalah suasana ketenangan, adapun gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian atau konsentrasi harus dihindarkan. Kalau bisa ruangan jangan di gelapkan supaya kita masih dapat menulis jika menjumpai hal-hal yang penting dan hal-hal yang perlu diingat dan dapat menulis pertanyaan jika terdapat bagian yang kurang jelas atau sulit di fahami.

c. Kegiatan Tindak Lanjut Penggunaan Adobe Flash Professional Cs6.

Teori dari Sudirman dikutip oleh Marfua'ah menuturkan bahwa maksud kegiatan tindak lanjut ini ialah untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai, selain itu untuk mengetahui sampai mana pemahaman siswa dalam memahami materi menggunakan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6*. Untuk itu jika masih banyak kesalahan sebaiknya program media yang bersangkutan diulang kembali.

³⁹ U. Saefullah, *Manajemen Pendidikan Islam* (Bandung:CV Pustaka Setia, 2014),42.

Berdasarkan kesimpulan tentang penggunaan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* mata pelajaran PAI materi ibadah haji kelas X MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan yaitu tentang langkah yang dilakukan guru dalam menggunakan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* agar pembelajaran efektif dan efisien, yang sudah sesuai dengan prosedur karena adanya suatu perencanaan dan persiapan yang matang. Pelaksanaan yang terorganisir dan melakukan evaluasi sebagai upaya untuk mengetahui keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan dan sebagai cara untuk mendapatkan timbal balik sebagai tindak lanjut dalam kegiatan selanjutnya, oleh karena itu perlu diperhatikan dalam penggunaan media aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* sudah tidak asing lagi bagi pendidik dan siswa, karena media tersebut memberikan gambaran dan informasi yang diperlukan dan digunakan dalam menarik minat dan perhatian siswa.

d. Evaluasi penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6*

Evaluasi merupakan aktifitas untuk meneliti dan mengetahui pelaksanaan yang telah dilakukan di dalam proses keseluruhan organisasi untuk mencapai hasil sesuai dengan cara dan program yang telah ditetapkan, dalam rangka mencari tujuan.⁴⁰ Dalam hal evaluasi penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan dilakukan secara langsung oleh bapak atau ibu guru dan siswa tentang media yang digunakan saat pembelajaran yang mana bapak ibu guru serta siswa memberikan masukan tentang media tersebut. Apakah efektif atau layak media tersebut digunakan. Evaluasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan penilaian, komentar, kritik yang mendukung.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari peneliti dapat diketahui bahwa dalam penggunaan

⁴⁰ U. Saefullah, *Manajemen Pendidikan Islam*, 40.

Adobe Flash untuk materi ibadah haji kelas X yang di lakukan di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan bahwa merupakan sebuah kreatifitas dan inovasi dari guru dalam mengembangkan bahan ajar yang tentunya terdapat proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. dan kegiatan ini ditujukan untuk pengembangan kecerdasan afektif siswa sehingga dapat mengimbangi kecerdasan kognitif yang telah didapat di kelas. Krathwol dan Bloom dikutip oleh Juwariyah bahwa pemberian durasi dan pengetahuan afektif yang sama banyaknya dengan durasi pengetahuan kognitif akan memicu keseimbangan afaktif dan kognitif.⁴¹ Tidak hanya itu, penggunaan media interaktif berupa *Adobe Flash Professional Cs6* merupakan sebuah sistem yang dilakukan dengan mengoperasikan komputer berupa aplikasi *Adobe Flash* dengan menampilkan beberapa gambar bergerak berupa animasi yang dibutuhkan oleh siswa.

Selain itu, hasil penelitian oleh Amirah yang telah menggunakan media *Adobe Flash Professional Cs6* dalam pembelajaran alat dan mesin pertanian diperoleh adanya peningkatan hasil belajar pada siswa kelas X APTH SMK Negeri 4 Jenepono.⁴² Selain itu dari hasil penelitian oleh Muhammad Badzlan Darari dalam penelitiannya menemukan hal yang paling mendasar dari penggunaan media *Adobe Flash Professional Cs6* yaitu motivasi siswa yang tinggi dan siswa merasa lebih tertantang untuk memecahkan latihan yang diberikan pada saat kegiatan pembelajaran.⁴³ Jadi, media pembelajaran

⁴¹ Juwariyah, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Dalam AL-Qur’an* (Yogyakarta: Teras,2010),14.

⁴²Amirah Mustarin,Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X APTH Pada Mata Pelajaranalat Dan Mesin Pertanian Di SMK Negeri 4 Jenepono,” *Jurnal Pendidikan Teknologi* 5, no 1(2018):1-8, diakses pada 10 Oktober 2020, http

⁴³Muhammad Badzlan Daruri, Penggunaan Media Adobe Flash Pada Pembelajaran Keserbagunaan Dalam Meningkatkan Kemampuan

interaktif adalah suatu alat, program atau sistem untuk memperoleh, menyampaikan pengetahuan sehingga memungkinkan transmisi kebudayaan dari generasi yang satu kepada generasi yang berikutnya dengan melihat kepentingan peserta didik agar perkembangan pengetahuannya dapat meningkat dan menanamkan nilai-nilai ilmu pengetahuan secara mendalam kepada peserta didik. Karena sasaran dalam kegiatan pembelajarannya yakni pengembangan bakat secara optimal, hubungan antar manusia, dan tanggung jawab sebagai manusia dalam warga negara.

Berkaitan dengan pelaksanaan dalam pembelajaran, media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Sedangkan *Adobe Flash Professional Cs6* merupakan media audio dan visual yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pendengaran dan pandangan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. *Adobe Flash Professional Cs6* yang dapat digunakan dalam pembelajaran banyak ragamnya, setiap jenis alat memiliki tingkat keefektifan sendiri-sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan, penulis memperoleh data tentang rencana penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* dalam pembelajaran fiqih dikelas X yakni menurut Bapak Ahmad Basuki selaku guru fiqih dikelas X bahwa media pembelajaran disediakan atau diadakan guru melalui dua cara, yaitu membuat sendiri atau tinggal memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia melalui media pembelajaran terlebih dahulu perlu melakukan langkah-langkah persiapan sebagai berikut.

Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP NEGERI [7 MEDAN”
Jurnal Handayani 7, no 2. (2017) 33-41. <http://>

- a. Memilih *Adobe Flash Professional Cs6* yang cocok dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan
- b. Media yang akan digunakan sudah tersedia di sekolah.⁴⁴

Sedangkan menurut bapak Muslim selaku Waka Kurikulum menambahkan bahwa sebelum pelaksanaan penggunaan media dibutuhkan persiapan supaya hasilnya maksimal. Dalam persiapan harus mengacu kurikulum yang diterapkan khususnya pada mata pelajaran fiqh dikelas X yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.⁴⁵

Sedangkan Ibu Novi Setyaningsih menambahkan bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran misalnya, materi tentang ibadah haji, guru menggunakan alat bantu *Adobe Flash Professional Cs6* VCD, Vidio sebagai media pembelajaran di MA Banat Tajul ' Ulum Grobogan dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan kelas
- b. Siswa diajak masuk ke laboratorium untuk menyaksikan pemutaran kaset CD/Vidio tentang tata cara ibadah haji.
- c. Siswa diputarkan CD atau Vidio
- d. Dalam proses penyajiannya guru memperhatikan perlengkapan yang diperlukan dan memperhatikan perlengkapan yang diperlukan dan memperhatikan keadaan ruangan yang gelap atau tidak.
- e. Guru menjelaskan lagi dan membuat kesimpulan.⁴⁶

⁴⁴ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.

⁴⁵ Muslim , wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 4, transkrip.

⁴⁶ Novi Setyaningsih, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 5, transkrip.

2. Analisis faktor penghambat dan pendukung penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk pengembangan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk merancang dan menelaah implementasi pembelajaran.⁴⁷ Dalam membuat suatu perencanaan penggunaan media interaktif pasti menyadari adanya faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Maka dari itu perlu diadakan evaluasi agar tetap berjalan sesuai dengan tujuan awal yang dicanangkan. Sebagaimana yang disampaikan oleh bapak Mahfudz bahwa tidak ada kegiatan yang tidak mempunyai kendala, setiap kegiatan pasti memiliki kendala.⁴⁸ Sejalan dengan pendapat bapak Basuki yang menyatakan bahwa dalam suatu teknis maupun hambatan non teknis.⁴⁹

Berikut akan dipaparkan faktor pendukung dan faktor penghambat yang telah dihimpun oleh peneliti saat terjun langsung di lapangan.

a. Faktor pendukung

Salah satu yang menentukan keberhasilan dalam pelaksanaan implementasi penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* adalah guru dan siswa, karena adanya antusias dari para siswa yang pertama kali melakukan pembelajaran dengan media

⁴⁷Suci Perwitasari dkk, ”Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Pemikiran dan Pengembangan* 3, no. 3 (2018): 278, diakses pada 22 Januari, 2020. <http://journal.um.ac.id/inndex.php/jptpp/EISSN:2502-471XDOAJ-SHERPA/RoMEO-GooleScholar-IPI>.

⁴⁸ Mahfudz, wawancara oleh penulis, 12 September 2020. Wawancara 2, transkrip.

⁴⁹ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 12 September 2020. Wawancara 1, transkrip.

komputer berupa *Adobe Flash* yang membuat siswa lebih semangat dalam menerima materi dari guru, sehingga guru lebih mudah dalam memberikan materi ibadah haji.⁵⁰ Menurut Nining Rosita dalam penelitiannya bahwa berdasarkan apa yang dialami selama melakukan penelitian terdapat faktor pendukung, diantaranya adalah:

- 1) Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana terutama jaringan internet gratis atau wifi sekolah yang memudahkan peneliti dalam membuat produk yang dikembangkan.
- 2) Terkait dengan produk yang dikembangkan, masukan dari pembimbing akademik sangatlah membantu.
- 3) Beberapa media dan hasil penelitian dapat di jadikan rujukan dalam pengembangan media.
- 4) Media ini sangat menarik bagi peneliti karena hal yang baru dipelajari.
- 5) Memiliki teman-teman dan mudah sharing ilmu dan pengalaman untuk dimintakan dalam membantu mengembangkan pembuatan media pembelajaran.⁵¹

Jadi, dalam hal ini, penerapan *Adobe Flash Professional Cs6* terdapat beberapa faktor pendukung, diantaranya adalah adanya semangat siswa dalam pembelajaran sehingga guru mudah dalam menjelaskan materi tersebut, kemudian media tersebut dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

b. Faktor penghambat

Siswa pasti memiliki kemampuan yang berbeda beda, faktor utama yang menghambat salah satunya adalah kurang pemahaman dalam materi

⁵⁰ Taufik Hidayat Muhammad."Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Menyenangkan Pada Madrasah Diniyah Awaliyyah Irsyadus Shibyan Menggunakan Adobe Flash Cs6". Skripsi

⁵¹ Nining Rosita, Pengembangan Keterampilan Membaca Narrative Text Menggunakan Media Flash Di SMA" *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6 no 1 (2019): 57-58. Diakses pada 1 maret 2021.

ibadah haji karena materi tersebut tidak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti sholat, zakat, dan puasa. Walaupun dalam penerapan pembelajaran sudah menggunakan metode yang sesuai dan media pembelajaran yang sudah disiapkan secara matang.⁵² Beberapa faktor penghambat yaitu:

- 1) Pembuatan media flash merupakan ilmu yang baru bagi peneliti sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajarinya.
- 2) Banyaknya coding memunculkan kerumitan dalam setiap langkah pembuatan media flash
- 3) Banyaknya pekerjaan yang membutuhkan konsentrasi dan dateline sehingga sering mengganggu penyelesaian produk.⁵³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alat bantu belajar merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu pelajar dalam mencapai tujuan-tujuan belajar. Namun pada hal-hal tertentu, alat bantu tersebut justru bisa menjadi penghalang belajar, karena dapat menghalangi pelajaran untuk mencapai tujuannya.

Perubahan alat bantu menjadi alat penghalang sebenarnya lebih merupakan persoalan perencanaan dan pengorganisasian. guru biasanya dihadapkan pada sekian alat bantu, sehingga sering mengalami kesulitan untuk memilih yang paling dapat menolongnya dalam tugas-tugasnya. Namun, sekali tujuan belajar serta struktur bahannya telah ditentukan, guru akan lebih mudah memilih alat-alat yang dapat lebih membantu para pelajar untuk mencapai tingkat penguasaan yang dibutuhkan. Memang alat bantu tidak akan berguna jika secara aktif tidak dapat menyebabkan perubahan dalam tingkah laku.

⁵² Nining Rosita, Pengembangan Keterampilan Membaca Narrative Text Menggunakan Media Flash Di SMA” 57-58.

⁵³ Nining Rosita, Pengembangan Keterampilan Membaca Narrative Text Menggunakan Media Flash Di SMA” 58-59.

Melalui hasil data yang didapatkan dari penelitian di MA Banat Tajul 'Ulum Gobogan bahwa faktor-faktor yang menjadi penghambat yaitu:

- 1) Sarana dan prasarana di MA Banat Tajul 'Ulum Gobogan kurang memadai khususnya media pembelajarannya, sehingga pelaksanaan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* kurang maksimal jika diterapkan dalam pembelajaran fiqih di kelas X, terlebih lagi alokasi waktu yang diberikan lebih sedikit dibandingkan dengan pelajaran umum.
- 2) Tenaga pengajar atau guru di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan belum cukup memiliki keterampilan tentang cara menggunakan media dalam proses belajar mengajar di kelas dan belum mampu membuat sendiri alat-alat media pendidikan.
- 3) Tidak semua materi dalam pelajaran fiqih dikelas X dapat menggunakan *Adobe Flash Pr*