

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *FLASH* TATA CARA MEMANDIKAN JENAZAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 BANJARMASIN

Muhammad Balya, Agus Salim, Agus Hadi Utama
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
¹1610130310015@mhs.ulm.ac.id, ²agus.salim@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Learning technology is expected to be used as a way to advance education in Indonesia. The purpose of developing this flash animation learning multimedia for handling corpses is to produce products that play a role in personal learning flexibility and are feasible to use. This flash animation learning multimedia product includes material in the form of dialogue, text, audio, video, animation, and images. The research method used is a type of qualitative research with the development model used as the 4D model. This study uses a model from the development of learning multimedia according to Thiagarajan with 4 stages, namely: define, design, develop and disseminate. The results of the development of flash animation learning multimedia for managing the corpses received positive responses from teacher and student users, and are very suitable for use by class XI students of SMK Negeri 2 Banjarmasin after being validated by media and material experts (expert judgment).

Keywords: *Development, Flash Media, Islamic Religious Education, Procedures for Washing Bodies*

Abstrak

Teknologi pembelajaran diharapkan mampu dijadikan sebagai salah satu cara untuk memajukan dunia pendidikan di Indonesia. Tujuan pengembangan multimedia pembelajaran animasi flash pengurusan jenazah ini yaitu menghasilkan produk yang berperan dalam fleksibilitas belajar personal dan yang layak untuk digunakan. Produk multimedia pembelajaran animasi flash ini mencakup materi berupa dialog, teks, audio, video, animasi, dan gambar. Metode Penelitian yang digunakan yakni jenis penelitian kualitatif dengan model pengembangan yang digunakan ialah model 4D. Penelitian ini menggunakan model dari pengembangan multimedia pembelajaran menurut Thiagarajan dengan 4 tahapan, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Hasil pengembangan multimedia pembelajaran animasi flash pengurusan jenazah ini mendapatkan respon positif dari pengguna guru dan siswa, serta sangat layak digunakan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 2 Banjarmasin setelah di validasi oleh ahli pakar media dan materi (*expert judgement*).

Kata kunci: Pengembangan, Media Flash, Pendidikan Agama Islam, Tata Cara Memandikan Jenazah

Pendahuluan

Pendidikan mengacu pada metode instruksional yang diterapkan guna mempersiapkan sumber daya manusia sebagai tanggung jawab masa depan mereka melalui kegiatan instruksi, konseling, atau pelatihan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan mengarah pada suatu usaha yang disengaja guna mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaksimalkan kemampuan agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimilikinya. dibutuhkan dalam masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dan nilai berjalan seiring; Mengajar murid mengandung makna “memberi, menanamkan, dan menumbuhkan” gagasan dalam diri mereka. Pendidikan berfungsi guna menyokong pengembangan diri siswa, atau pengembangan positif dari semua kekuatan, kemampuan, dan sifat kepribadian mereka baik untuk diri mereka sendiri ataupun lingkungannya. Pendidikan berfungsi membangun kapasitas peserta didik dan kepemilikan yang nyata.

Pasal 1 Ayat 2 UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berlabuh pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan zaman. Dikarenakan hal ini, pembelajaran harus dirancang serta dikembangkan sedemikian rupa sehingga sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Nurdyansyah & Luly Riananda, 2016).

Membangun bakat dan soft skill yang kuat, yang sangat terkait dengan pembelajaran, merupakan aspek lainnya dari pendidikan. Guna mendukung proses belajar mengajar yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan taktik mengajar guru, diperlukan

media atau sumber belajar. Bahan ajar mengacu pada kumpulan isi mata pelajaran yang diaplikasikan guna menyokong siswa mengembangkan kemampuan dasar serta memenuhi kriteria kompetensi yang telah ditetapkan (Lestari, 2013)

Sekolah Menengah Kejuruan adalah bagian dari pelaksanaan pendidikan yang menerapkan kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 mengalami berbagai kendala, dari tingkat pusat hingga tingkat satuan-satuan pendidikan. Kurikulum tahun 2013 menyusun kesetaraan pada soft skills serta hard skills yang mencakup kompetensi sikap, ketrampilan, serta pengetahuan. Dalam pelaksanaannya kurikulum 2013 bukan hal yang mudah apalagi pada proses pembelajarannya, banyak sekali ditemukan masalah di dalamnya, seringkali yang ditemui ialah pemilihan model pembelajaran yang kurang sejalan terhadap pelajar (Mansur, H., Rafiudin, R., MASTUR, M., Utama, A. H., & Satrio, A., 2019).

Sekolah Agama Islam adalah satu diantara disiplin ilmu yang senantiasa ditawarkan di semua jenjang sekolah. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu kurikulum utama di sekolah sebagai lembaga formal untuk menumbuhkembangkan kesadaran, penghayatan, dan pengalaman siswa terhadap ajaran agama Islam untuk membentuk pribadi yang unggul dan berkualitas. Berdasarkan observasi dan perbincangan dengan instruktur yang terlibat dalam penelitian PAI di SMK Negeri 2 Banjarmasin, diketahui bahwa hasil belajar siswa rendah, terbukti dengan perjuangan siswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajarinya.

Pembelajaran pendidikan agama Islam terkadang dipandang sebagai mata pelajaran yang padat dan membosankan karena guru hanya menggunakan teknik ceramah tradisional, membuat siswa mengantuk dan cenderung terlibat dalam percakapan pribadi. Hanya soal latihan yang disediakan oleh guru,

dan pekerjaan rumah digunakan sebagai bahan belajar di rumah. Akibatnya, guru menghadapi banyak kritik, termasuk bahwa mereka kurang kreatif dan murid memiliki sedikit pengaruh dan variasi dalam pembelajaran mereka. Guru harus memperkuat kemampuan mereka di bidang ini melalui berbagai bahan bacaan dan seminar yang dirancang guna meningkatkan kreativitas siswa.

Siswa akan lelah ketika materi disampaikan karena pendekatan dan pemilihan media yang kurang tepat, sehingga materi tidak dapat dipahami. Karena perbedaan individu, setiap siswa memiliki jumlah masalah yang berbeda-beda dalam memahami informasi. Inilah alasan lain mengapa sebagian siswa menganggap belajar pendidikan agama Islam itu menjemukan dan penuh pekerjaan rumah, apalagi jika melibatkan hafalan dan mengharuskan mereka duduk diam saat belajar sejarah.

Rancangan pembelajaran yang baik adalah fondasi dari proses pembelajaran yang sukses. Setiap komponen pendidikan harus mendapat pertimbangan serta dan waktu yang tepat. Keterkaitan antara teknik mengajar, pembiasaan siswa, media pembelajaran, isi yang akan disampaikan, dan sumber daya pendukung berkontribusi pada pembelajaran yang efektif.

Salah satu alat untuk membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat mempercepat penguasaan materi pelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan berdasarkan tujuan, kebutuhan, dan aksesibilitas terhadap sumber daya pendukung. Menurut formatnya, Anitah (2014) mengategorikan media menjadi tiga kategori: media visual, audio, dan audio-visual.

Untuk menyadari sepenuhnya setiap potensi dan mencapai efek yang diinginkan, pertimbangan tertentu harus dilakukan saat menggunakan media. Memanfaatkan media di kelas setidaknya memiliki empat keuntungan, termasuk membuat pembelajaran lebih

menarik, memperjelas pentingnya bahan ajar, mengubah proses pembelajaran, dan memberi siswa kesempatan belajar yang terus berkembang (Sanaky, 2011).

Penggunaan bahan ajar dalam setting pendidikan bukanlah hal baru. Untuk menawarkan varian dan upgrade yang sesuai untuk saat ini, inovasi harus terus diproduksi. Alat-alat pendidikan yang selama ini banyak dimanfaatkan masih mengandalkan media tradisional, seperti gambar cetak. Ketersediaan proyektor menyebabkan perkembangan selanjutnya: guru mulai mempertimbangkan untuk menggunakan Powerpoint atau menayangkan film yang telah mereka unduh dari berbagai sumber online. Media interaktif yang memadukan beberapa tampilan dan materi masih jarang digunakan.

Kendala media interaktif yang menarik ini menjadi landasan terciptanya media pembelajaran flash yang sesuai dengan konten yang diajarkan di sekolah dasar. Media flash dapat digunakan antara lain untuk membuat animasi objek, presentasi, animasi iklan, permainan, animasi pendukung pada halaman web, dan film animasi (Westriningsih, 2012). Saat mempertimbangkan tugas yang mampu dilakukan Flash, maka dapat dikatakan bahwa itu adalah multimedia. Multimedia adalah sejenis komunikasi yang menggabungkan beberapa media yang berbeda (Ariani, 2010). Penggunaan media Flash sebagai alat animasi dapat dimanfaatkan guna menarik perhatian siswa dalam pelajaran mereka dengan menggabungkan gambar bergerak, teks, dan efek suara.

Media flash dapat dimaksudkan sebagai alat pendidikan, pengarah, atau pedoman belajar serta sebagai alat hiburan untuk kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang dipelajari. Ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Dengan demikian diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media flash akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Melihat konteks permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya

pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Akhlak di SMK Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian ini akan berfokus pada pembuatan media animasi flash. Dengan menerapkan sumber daya elektronik mampu memberikan stimulus bagi siswa untuk belajar.

Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Dalam Sadiman (1986: 6), media pembelajaran mengacu pada semua hal yang bisa diterapkan guna menyampaikan pesan dari penyaji kepada penerima guna membangkitkan minat siswa dan menggugah pemikirannya sedemikian rupa sehingga memudahkan pembelajaran. Daryanto (2010: 7) menegaskan bahwa media adalah alat komunikasi yang berfungsi sebagai penyampai pesan antara komunikator dan komunikan.

Melalui cara pandang ini dapat dikatakan bahwa media mengacu pada sarana penyebaran pesan dari pengirim kepada penerima sebagai suatu topik, serta pesan ditunjukkan guna menggugah minat siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Proses pembelajaran mengacu pada tahap interaksi serta berjalan di suatu system, akibatnya media pembelajaran dijadikan peran yang cukup signifikan sebagai usatu diantara komponen system pembelajaran, tanpa media, komunikasi tidak akan terjalin serta tahap belajar juga tidak tersampaikan dengan maksimal.

2. Media Animasi *Flash*

Guna membuat situs web yang interaktif dan dinamis, Adobe Flash adalah program yang dibuat khusus oleh Adobe dan program aplikasi alat pembuat standar profesional. Adobe Flash menghasilkan animasi dan bitmap yang sangat menarik. Oleh karena itu, Flash sering digunakan untuk mengembangkan dan

memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif, dan media lainnya. Flash dibuat dengan kemampuan menghasilkan animasi 2 dimensi yang handal dan ringan. Selain itu, program ini dapat diterapkan untuk membuat logo animasi, film, game, menu interaktif, kolom formulir interaktif, e-card, screen saver, tombol animasi, spanduk, dan aplikasi online lainnya. Ada berbagai fitur untuk membuat animasi di Flash, yakni kemampuan skrip tindakan, filter, pelonggaran kustom, dan kemampuan menyematkan video lengkap beserta kemampuan memutar FLV. Karena Flash memiliki keunggulan yakni ukuran file keluaran yang kecil, dapat digunakan untuk berkolaborasi dengan web atau dijalankan secara mandiri dalam mengatur animasi di dalamnya. Itu juga dapat digunakan dalam berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan database melalui pendekatan XML.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan penerapan pengalaman, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam. dari sumber utama kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits.

Pelajaran agama Islam berupaya membantu peserta didik berkembang menjadi muslim sejati yang beriman, tabah, beramal saleh, menjunjung tinggi akhlak, dan bernilai bagi masyarakat, agama, dan bangsa. Sementara target dari Pendidikan Agama Islam di sekolah yakni guna meningkatkan keyakinan, pemahaman, serta pengamalan siswa mengenai agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi,

bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih baik.

Metode Penelitian

Research and development (R&D) merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik penelitian dan pengembangan (R&D) adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi keefektifannya (Sugiyono, 2019: 752). Hasil akhir dari proyek ini adalah materi flash animation yang akan membantu siswa lebih memahami tentang agama. Model pengembangan menurut Thiagarajan adalah model yang digunakan dalam penelitian ini. Thiagarajan mengklaim bahwa model pengembangan ini cocok untuk membuat materi pembelajaran berbasis perangkat lunak karena mengandung tahapan yang jelas dan mudah dipahami.

Model pengembangan yang dipakai yakni model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) adalah model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, (1974: 5). Model pengembangan 4D didalamnya memuat 4 tahap utama yakni: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode dan model ini diambil sebab ditunjukkan guna memperoleh hasil dalam bentuk media animasi flash untuk mengembangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama.

Hasil dan Pembahasan

Peneliti telah memberikan tanggapan terhadap spesifikasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan temuan investigasi. Adapun dua topik bahasan yang akan dibahas yaitu proses pembuatan media animasi flash tata cara memandikan jenazah guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan di SMK Negeri 2 Banjarmasin dan pengembangan media flash animasi tata cara

memandikan jenazah guna meningkatkan pembelajaran siswa. capaian dalam Pendidikan Agama Islam. SMK Negeri 2 Banjarmasin.

Proses pengembangan media animasi flash tata Cara memandikan memandikan jenazah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Banjarmasin

Pengkajian dan Penciptaan Media Edukasi Animasi Flash Pendidikan Agama Islam dan Akhlak dalam Konteks Pembelajaran Membersihkan Jenazah Pendidikan agama Islam seringkali dipandang sebagai topik yang membosankan karena materi pelajarannya membosankan dan berulang-ulang. Siswa memilih untuk berbicara secara pribadi karena guru hanya menggunakan cara tradisional, yaitu metode ceramah.

Hanya soal-soal latihan yang diberikan oleh guru sebagai kegiatan, dan pekerjaan rumah diterapkan sebagai bahan belajar di rumah. Instruktur sering dikritik, terutama karena kurangnya kreativitas anak-anak dan guru. Oleh karena itu, dirancang media pembelajaran flash animation untuk topik Pendidikan Agama Islam dan Akhlak, materi memandikan jenazah, guna meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mempelajari materi serta untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi.

Media Edukasi Materi memandikan jenazah diproduksi melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pendefinisian, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap pendistribusian, untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Akhlak. Melalui tahap awal yang dilakukan di SMKN 2 Banjarmasin di bidang Pendidikan Agama Islam dan Akhlak tentang praktik memandikan jenazah, berbagai peneliti dapat mengidentifikasi beberapa kesulitan yang signifikan selama tahap pendefinisian. Permasalahan tersebut diantaranya (1) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkadang dianggap sebagai kelas yang

Muhammad Balya/ Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Flash Tata Cara Memandikan Jenazah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Banjarmasin

membosankan karena materinya yang membosankan dan berulang-ulang. (2) Instruktur secara eksklusif menggunakan gaya ceramah tradisional, membuat siswa mengantuk dan cenderung terlibat dalam percakapan sendiri. (3) Guru hanya memberikan soal-soal latihan di kelas, kemudian siswa menggunakan pekerjaan rumahnya sebagai bahan belajar di rumah. (4) Guru menghadapi banyak kritik, seperti tingkat kreativitas mereka rendah dan murid kurang memiliki pengaruh atas bagaimana mereka memperoleh konten. (5) Pembelajaran kurang bervariasi. (6) Pendekatan dan pilihan media yang tidak tepat. (7) Pendidikan agama Islam antara lain mendengarkan ceramah sambil belajar sejarah dan membosankan karena banyaknya pekerjaan rumah yang harus diselesaikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Banjarmasin, peneliti membuat media flash animation untuk metode memandikan jenazah.

Tahap perancangan dilakukan untuk penyusunan tes pada pengembangan media dan sudah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi memandikan Jenazah, dilanjutkan dengan pemilihan media untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik kebutuhan siswa, maka dipilihlah media animasi flash yang bisa menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan hasil dari analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas, yang bisa membantu siswa dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Setelah itu dilakukan pemilihan format yaitu untuk menyesuaikan konten yang akan disajikan dalam media animasi flash dengan memperhatikan desain tata letak, gambar, dan tulisan. Dilanjutkan dengan desain awal yaitu membuat storyboard yang akan diberikan masukan oleh dosen pembimbing untuk menuju tahap pengembangan. Berikut ini hasil produk pengembangannya:



Gambar 1 Halaman Awal Media Flash



Gambar 2 Halaman Pembuka Media Flash



Gambar 3 Halaman Materi Media Flash



Gambar 4 Halaman Video pada Media Flash



Gambar 5 Halaman SK/KD Media Flash



Gambar 6 Quiz pada Media Flash



Gambar 7 Pertanyaan pada halaman Quiz Media Flash

Tahap pengembangan yaitu melakukan validasi media dan validasi materi pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dosen mengevaluasi media animasi flash yang sudah dikembangkan dan menentukan apakah media tersebut layak atau tidak untuk diuji coba dan dipakai dalam pembelajaran.

Tahap penyebaran yaitu melakukan penyebaran media animasi flash dengan menyebarluaskan produk akhir media ini kepada guru PAI di SMKN 2 Banjarmasin dan Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Penyebaran Aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan bantuan klip atau kaset DVD RW (Mansur, H., SOFYAN, A., MASTUR, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H., 2018).

Kelayakan Media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin

Uji Kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. dalam hal ini, ahli media adalah salah seorang dosen ahli media pembelajaran yang ditunjuk oleh ketua program studi teknologi pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sedangkan ahli materi merupakan seorang guru pengajar pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMKN 2 Banjarmasin. Uji Kelayakan didapat dari hasil angket validasi media maupun materi yang telah diisi oleh kedua ahli tersebut.

Hasil uji kelayakan menunjukkan hasil bahwa kedua ahli memberikan penilaian sangat layak kepada pengembangan media ini. Ahli media memberikan rerata skor terhadap pengembangan Media pembelajaran Animasi flash Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti materi memandikan jenazah adalah sebesar 4.8 dengan kategori sangat layak. Sedangkan ahli materi memberikan rerata skor sebesar 4.6 dengan kategori sangat layak. Kedua penilaian tersebut menunjukkan hasil sangat layak terhadap pengembangan media dan kesesuaian materi pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media pembelajaran Animasi flash Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti materi memandikan jenazah dianggap layak berdasarkan hasil validasi kedua ahli.

Informasi yang diperoleh melalui tanggapan kedua ahli terhadap angket validasi digunakan guna memperbaharui sumber belajar animasi Flash topik pendidikan agama Islam dan akhlak berbudu. Pengembangan media dimodifikasi sesuai dengan saran serta rekomendasi dari para ahli guna memperoleh hasil yang diharapkan. Penyuluh pendidikan agama Islam dan akhlak di SMKN 2 Banjarmasin sedang mengimplementasikan output atau produk akhir dari media pembelajaran Flash animasi materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan akhlak cuci jenazah sebagai media pada tahap pembelajaran di sekolah.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Sesuai dengan temuan kajian dan pembahasan seputar pembuatan Media Animasi Flash Tata Cara Memandikan Mayat dalam Bidang Pendidikan Agama Islam dan Akhlak di SMKN 2 Banjarmasin, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Di SMKN 2 Banjarmasin, pengembangan media animasi Flash tata cara memandikan jenazah dalam konteks pendidikan agama Islam dan akhlak dilakukan dalam empat tahap atau 4D. Fase-fase tersebut meliputi (a) Define (Tahap Define), dimana peneliti mengidentifikasi perhatian dengan topik yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam dan akhlak pada materi memandikan jenazah di SMKN 2 Banjarmasin, melalui isu tersebut maka peneliti mendapatkan solusi dengan mengembangkan media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin. (b) Design (Tahap Perancangan), pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan tes pada pengembangan media dan sudah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi memandikan jenazah, dilanjutkan dengan pemilihan media yang relevan dengan karakteristik kebutuhan siswa maka dipilihlah media animasi flash yang menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan analisis, lalu dilakukan pemilihan format yaitu konten yang akan di sajikan pada media dan dilanjutkan dengan desain awal yaitu membuat storyboard untuk menuju tahap pengembangan. (c) Development (Tahap Pengembangan) di tahap ini peneliti melakukan validasi media dan validasi materi Media Animasi Flash Tata Cara memandikan Memandikan Jenazah pada mata pelajaran yang sudah dikembangkan, ahli media dan ahli materi mengevaluasi apakah media ini yang sudah dikembangkan layak atau tidak pada pembelajaran. (d) Disseminate (Tahap Penyebaran) pada tahap ini peneliti melakukan

penyebaran media dengan cara menyebarluaskan produk akhir media melalui DVD, yang akan diserahkan pada guru Agama kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin dan Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Penelitian ini mengarah pada produk atau hasil akhir dalam bentuk media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin.

Hasil uji validasi ahli media pada media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin mendapatkan rerata skor sebesar 4.8 dengan koefisien 96 % maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak” sedangkan hasil uji validasi ahli materi mendapatkan rerata skor sebesar 4.6 dengan koefisien 92% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak” Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

Saran

Melalui hasil penelitian serta bahasan bisa disimpulkan bahwa ada sejumlah saran yang bagi pendidik, siswa, dan pengembang berikutnya.

Guna meningkatkan proses belajarnya, siswa dituntut untuk bisa memanfaatkan sejumlah teknologi. Akibatnya, teknologi akan lebih menguntungkan mereka.

Agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menarik, pengajar harus dapat memanfaatkan berbagai perangkat pembelajaran. Keterbatasan alat praktikum tidak menghalangi guru untuk menjelaskan konsep kepada siswa. Sehingga kajian pendidikan agama Islam dan akhlak dapat efektif dilengkapi dengan animasi flash.

Bagi Sekolah, sekolah sebaiknya menyadari bahwa saat ini teknologi sangat berkembang pesat. Sehingga akan lebih baik

apabila sekolah memberikan inovasi terhadap penggunaan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya agar mengkaji nilai penggunaan media pembelajaran jenis ini di berbagai tingkat sekolah dasar yang nantinya bisa meningkatkan media pembelajaran animasi flash berdasarkan kendala yang telah disorot.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri Kebumen 01 Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. Diakses dari http://repository.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/772/T1_292005257_BAB%20I.pdf?sequence=2
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mansur, H., Rafiudin, R., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2019). *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin*.
- Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2018). *Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin*
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata, 67.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prennada Grup.
- Nurdyansyah & Luly Riananda. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*, *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*. *Jurnal TEKPEN*, 929-930.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmadi. *Modul Media Pembelajaran Flash*. Diakses dari <https://teknikmultimedia.files.wordpress.com/2013/08/modul-pembuatan-media-pembelajaran-menggunakan-macromedia-flash-8.pdf>
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Surono. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Kompetensi Mengelas Dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Usman, H., & Setiady, P. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.