

**PENGEMBANGAN MACROMEDIA ADOBE FLASH CS 6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SKI DI MTS AL-ASROR SEMARANG**

**Yossi Lukman Ubaidillah<sup>1</sup>, Muhammad Ahsanul Husna<sup>2</sup>, Ummu Jauharin Farda<sup>3</sup>**

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Wahid Hasyim Semarang

**Abstrak**

*Penelitian pengembangan ini bertujuan guna menambah inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan seiring berkembangnya teknologi digital dari masa ke masa serta tidak banyaknya inovasi media pendidikan dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, serta fokus dalam pembelajaran. pada metode penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Development and Disseminate) atau biasa di kenal dengan 4P ( Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebarluasan. Pada penelitian ini melewati tiga tahapan besar pembuatan media pembelajaran meliputi tahap pendefinisian, tahap perancangan, serta tahap pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan pedoman wawancara, observasi, angket, serta dokumentasi.*

*Penggunaan produk pengembangan media pembelajaran Adobe Flash CS 6 ini merupakan produk yang berupa file software aplikasi yang dapat di gunakan pada desktop atau komputer pada saat mengajar atau proses pembelajaran, dalam media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 ini memiliki beberapa dalam pengoprasian adapun fitur menu di dalam aplikasi antara lain yaitu berupa kompetensi, materi, uji kompetensi, tugas keterampilan, beserta refrensi buku yang dipakai guna meningkatkan keaktifan, motivasi belajar serta fokus dalam pembelajaran, Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 ini memiliki tingkat kevalidan baik dari segi materi maupun media yang tergolong dalam kategori sangat baik, penilaian validasi ahli materi pada media aolikasi ini mendapatkan skor sebesar 99 yang dimana masuk pada kategori sangat baik, dan validasi ahli media mendapat skor penilaian 94 dan tergolong kategori sangat baik.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Adobe Flash CS 6, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Al-Asror Semarang

**Abstract**

*This development research aims to add new innovations in the world of education along with the development of digital technology from time to time and not many educational media innovations in the teaching and learning process and can increase activity, learning motivation, and focus on learning. This research method is a form of research. development (Research and Development) using the 4D development model (Define, Design, Development and Disseminate) or commonly known as 4P (Definition, Design, Development and Dissemination. In this research, three major stages of making learning media include the definition stage, the stage design, as well as the development stage in the development of learning media Research data collection techniques using interview guidelines, observations, questionnaires, and documentation.*

*The use of Adobe Flash CS 6 learning media development products is a product in the form of application software files that can be used on a desktop or computer during teaching or learning processes, in this Adobe Flash CS 6-based learning media it has several operating features as for the menu features inside. applications include competencies, materials, competency tests, skill assignments, along with book references used to increase activity, learning motivation and focus on learning. This Adobe Flash CS 6-based learning media has a level of validity both in terms of material and media classified as in the very good category, the material expert validation assessment on this application media gets a score of 99 which is in the very good category, and the media expert validation gets an assessment score of 94 and belongs to the very good category.*

**Keywords:** Learning Media, Adobe Flash CS 6, History of Islamic Culture (SKI), Al-Asror Semarang

## A. PENDAHULUAN

Mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti yang luas. Peran guru bukan semata mata menyampaikan atau memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar dalam proses belajar lebih memadai. Peran teknologi informasi pada masa sekarang tidak hanya diperuntukan bagi organisasi, melainkan juga untuk kebutuhan pribadi. Bagi organisasi, teknologi informasi dapat di gunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, teknoogi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. System pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Pemanfaatan teknologi informasi di sekolah akan menjadi suatu hal yang biasa di sekolah sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan secara formal.

UU SPN No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang di bangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kreatifitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan kontruksi pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan yang baik terhadap materi.<sup>1</sup>

Secara harfiah kata media memiliki arti “ perantara” atau pengantar. Association Education and Comunication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu prosesnpenyaluran informasi. Sedangkan Education Assocation (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengan di baca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifita program instruktisional.

Pembelajaran dengan menggunakan media dalam islam sudah terimplementasikan jauh pada zaman jahiliyyah oleh para nabi atau rasul dalam membimbing para umat –umat terdahulu sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Q.S. Al- Baqarah ayat 73 :

فَقُلْنَا أَضْرِبُوهُ بِبَعْضِهَا ۚ كَذَلِكَ يُحْيِي اللَّهُ الْمَوْتَىٰ وَيُرِيكُمْ ءَايَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: *Lalu Kami berfirman, “Pukullah (mayat) itu dengan bagian dari (sapi)itu!”*

---

<sup>1</sup> Syaifudin sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, ALFABETA, bandung, 2003 hlm. 62

*Demikianlah Allah menghidupkan (orang) yang telah mati, dan Dia memperlihatkan kepadamu tanda-tanda (kekuasaan-Nya) agar kamu mengerti.<sup>2</sup>*

Definisi- definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih dan dapat meningkatkan peforman mereka sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.<sup>3</sup>

Istilah lain yang sering berkaitan dengan media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga . Sumber belajar di pahami sebagai perangkat, bahan (materi ) peralatan, peraturan, dan orang dimana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Pendeknya, sumber belajar disini mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan untuk menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

Kelihatannya media pembelajaran dan sumber belajar memiliki kesamaan di satu sisi dan juga perbedaan di sisi lain. Persamaannya ketika media berfungsi sebagai sumber untuk membantu individu dalam proses pembelajaran. Adapun ragam media pembelajaran secara sederhana di bagi menjadi tujuh bagian mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks; relia, model, perekasa, teks, visual, audio, video, dan multimedia.<sup>4</sup>

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing- masing media mempunyai karakteristik yang berbeda - beda. Untuk itu perlu memilih dengan cermat dan tepat agar dapat di gunakan secara tepat guna.<sup>5</sup>

Adobe Flash adalah sebuah platform perangkat lunak multimedia yang digunakan memproduksi animasi, aplikasi web, aplikasi deskstop, aplikasi seluler game seller dan video browser. Adobe Flash menampilkan teks, grafik vector dan grafik raster unuk menyediakan animasi, permainan video, dan apliikasi. Ini

---

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, Alquran dan Terjemahannya, Jakarta; Darus Sunnah, hlm 11

<sup>3</sup> Basyiruddin Usman, dan H. Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delta Citra Utama, 2002, hlm.

11

<sup>4</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, Jakarta; prenadamedia grup, hlm. 11

<sup>5</sup> Basyiruddin Usman, dan H. Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delta Citra Utama, 2002, hlm

15

memungkinkan staming audio dan video.<sup>6</sup> Adobe Flash menyediakan sebuah bahasa scripting untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi dari yang sederhana hingga yang rumit. Bahasa scripting dalam Flash disebut Actionscript. Dengan Actionscript dapat mempermudah pembangunan suatu aplikasi atau sebuah animasi yang memakan banyak frame dan mengontrolnya. Actionscript juga dapat digunakan dalam pembuatan game di Flash.<sup>7</sup>

Kegiatan belajar mengajar di sekolah terjadi sebuah proses interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lain dalam interaksi tersebut akan terjadi adanya sebuah prses pembelajaran, dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah guru memiliki peran yang sangat penting yaitu untuk membimbing dan memotivasi peserta didik tersebut agar dapat menerima serta memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan pendidik bertujuan agar pesera didik menjadi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila guru atau tenaga pendidik menggunakan metode pembelajaran yang pas secara efektif dan menarik dalam penyampaian materi kepada para siswa, faktanya hal ini tidak akan tercapai baik apabila dalam proses pembelajaran objek pembelajaran (siswa) dimana siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran tidak memperhatikan, mengikuti, mencerna materi yang di sampaikan dengan baik, problem seperti ini kerap sekali di temui pada berbagai sekolah atau lembaga pendidikan yang dimana pada proses pembelajarannya sendiri cenderung monoton sehingga para siswa merasa bosan pada pelajaran tersebut dan tidak memperhatikan guru selama pembelajaran.

Penyimpangan seperti ini terjadi karena guru menggunakan buku teks yang kurang menarik minat siswa untuk focus kepada pembelajaran serta tidak adanya media pembelajaran pendukung menunjang pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengembangkan serta mengembangkan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan *Macromedia Adobe Flash CS 6* sebagai media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

---

<sup>6</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash\\_Player](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Player) 10 september 2020 20:46 wib

<sup>7</sup> Sri rezeki; "PEMANFAATAN ADOBE FLASH CS6BERBASIS PROBLEM BASEDLEARNINGPADA MATERI FUNGSI KOMPOSISI DAN FUNGSI INVERS" Volume 2 Nomor 4 2018; Hlm. 856-864

<sup>8</sup>Tutukracmawati & daryanto *teori dan proses pembeajaran yang mendidik* ; Yogyakarta; gavamedia 2015 hlm. 94

Materi Pokok Kejayaan Intelektual Ilmuwan Dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah Kelas VIII di MTs Al- Asror Semarang?

2. Bagaimana Kevalidan Pengembangan *Macromedia Adobe Flash CS 6* sebagai media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Pokok Kejayaan Intelektual Ilmuwan Dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah Kelas VIII di MTs Al- Asror Semarang?

Berdasarkan adanya rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang ingin di capai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan *Macromedia Adobe Flash CS 6* sebagai Media Pembelajaran Intraktif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Pokok Kejayaan Intelektual Ilmuwan Dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah di Kelas VIII yang bertempat di MTs Al- Asror Semarang.
2. Untuk mengetahui seberapa jauh tingkat Kevalidan yang akan di capai pada penelitian Pengembangan *Macromedia Adobe Flash CS 6* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Pokok Kejayaan Intelektual Ilmuwan Dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah di Kelas VIII MTs Al- Asror Semarang.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dalam memecahkan rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian dibutuhkanya sebuah metode dalam penyelesaian penelitian. Pada penelitian yang di angkat oleh peneliti sebagai skripsi atau tugas akhir termasuk jenis penelitian pengembangan (Research and Development), dimana pada penelitian jenis ini peneliti menghasilkan sebuah produk penelitian yang akan digunakan di lapangan guna mengetahui hasil yang diinginkan. Teori pengembangan yang digunakan peneliti dalam menyelesaikan rumusan masalah pada penelitian ini adalah menggunakan teori Thiagaradjan atau biasa di kenal dengan teori 4D (Define, Design, Development, and Disseminate).

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat

dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

- a. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)
- b. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)
- c. *Task Analysis* (Analisa Tugas)
- d. *Concept Analysis* (Analisa Konsep)
- e. *Specifying Instructional Objectives* ( Perumusan Tujuan Pembelajaran)

## 2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (design). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni constructing criterion-referenced test (penyusunan standar tes), media selection (pemilihan media), format selection (pemilihan format), dan initial design (rancangan awal).

## 3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (develop). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu expert appraisal (penilaian ahli) yang disertai revisi dan delopmental testing (uji coba pengembangan).

## 4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Thiagarajan menjelaskan bahwa tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar supaya diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat.

Penelitian ini berlokasi di MTs Al-Asror Semarang yang dimana produk akan di uji kevalidan baik dari segi materi yang dibawa ataupun dalam segi media, sebelum produk mulai di buat tentunya peneliti pada penelitian ini membutuhkan instrumen penelitian dimana peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dimulai dengan melakukan a). Observasi b). Wawancara c) Angket d). Dokumentasi dan tentunya menggunakan teknik analisis data.

Teknik analisis data adalah sebuah cara pengolahan data yang di peroleh

dengan menggunakan rumus-rumus yang ada dalam penelitian yang sesuai dengan pendekatan penelitian yang diambil dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuantitatif deskriptif dimana dengan menggunakan pendekatan ini peneliti dapat menggambarkan ataupun menjabarkan hasil analisis data dengan semaksimal mungkin. Bentuk penilaian dalam mengetahui kevalidan data menggunakan skala linkert 1-5, adapun pedoman penilaian pada penelitian ini menggunakan pedoman menurut Eko Putro Widoyoko.

### **C. HASIL & PEMBAHASAN**

Berangkat dari teori 4D menurut Thiagaradjan yang diberikan maka dihasilkan Model pengembangan yang di hasilkan dalam penelitian ini merupakan sebuah produk media pembelajaran yang dimana bertujuan untuk mengaktifkan kembali suasana yang berada pada ruang kelas yang monoton sehingga para siswa mendapat stimulus dalam pembelajaran. Produk penelitian ini berangkat dari meodel pengembangan 3D (three D model )yang di mengacu pada teori Thiagaradjan yang pada umumnya di kenal dengan teori 4D, pada penelitian ini tahap ke 4 (empat) pada teori tidak dapat dilakukan karena adanya keterbatasan waktu yang tidak mencukupi.

Tiga tahapan dari Model 3D yang diambil dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut : tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Dari tiga tahapan ini maka penelitian dan pengembangan produk dihasilkan dengan adanya tujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Kecermelangan Ilmuan Muslim.

Pengembangan Media, Penelitian dan pengembangan ini dilakukan guna untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif dengan berbasis Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII materi Kejayaan Intelektual Ilmuwan dan Ulama Muslim daulah Abbasiyah. Penelitian pengembangan ini pada dasarnya berlandaskan atau mengacu pada beberapa proses tahapan yang diterapkan atau gunakan oleh Thiagharadjan atau biasa di kenal dengan teori 4D dalam dunia pendidikan, namun dalam penelitian pengembangan ini media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran SKI ini peneliti hanya akan menggunakan beberapa langkah tahapan, adapun alasannya karena keterbatasan waktu, tenaga dan logistik yang di hadapi peneliti saat melakukan penelitian.

Produk media pembelajaran ini merupakan produk yang berupa software aplikasi,

adapun penggunaan media pembelajaran dapat dengan menginstal aplikasi yang ada di desktop atau pada komputer agar bisa di jalankan dengan baik, berikut beberapa panduan atau petunjuk penggunaan media pembelajaran setelah terinstal dengan baik : a. Tampilan utama atau menu utama. Menu utama pada sebuah aplikasi atau Software merupakan suatu harus ada, pada menu utama ini user dapat memilih secara bebas memilih sub menu yang ada pada media pembelajaran. Pada menu utama media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 ini peneliti menyantumkan atau menyediakan beberapa pilihan di dalamnya antara lain: menu kompetensi, menu materi, menu uji kompetensi, menu tugas serta menu refrensi. b). Menu kompetensi pada menu kompetensi ini user atau pengguna dapat dengan mudah mengetahui atau pun melihat komposisi inti dari pembentukan sebuah materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada para siswa dalam proses pembelajaran, adapun pada layout menu kompetensi terdapat tiga sub menu antara lain Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta Indikator pembelajaran. c). Menu materi merupakan sebuah menu inti dalam software aplikasi media pembelajaran yang dimana pada menu ini para user atau guru yang menggunakan dapat menyampikan materi dengan baik, pada menu materi ini didalamnya terdapat dua sub menu yang di setiap sub menunya akan menampilkan beberapa materi yang berbeda. Dua cabang sub menu tersebut yaitu sub menu ilmuwan islam dan sub menu ulama muslim, pada anak sub ilmuwan islam didalamnya terdapat materi pembelajaran yang berisi tentang biografi para ilmuwan islam yang terkenal di beberapa bidang seperti bidang kedokteran, kimia, filsafat, astronomi dan matematika.

Sedangkan pada anak sub menu ulama muslim terdapat materi pembelajaran yang di dalamnya memuat tokoh-tokoh ulama terkenal dalam bidang hadits, fiqih, serta tafsir . d). Menu kuis adalah merupakan menu pendukung yang ada pada software aplikasi ini, yang dimana menu ini berperan sebagai menu penguji tingkat kephahaman para siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru dalam proses penyampaian materi atau proses pembelajaran. Pengujian tingkat pemahaman siswa dengan memberikan soal uji kompetensi yang berupa pilihan ganda yang disertai poin dimana pada akhir soal siswa dapat mengetahui hasil poin yang di kumpulkan dengan mengetahui salah benarnya soal yang berhasil dijawab.

Hasil validasi ahli merupakan sesuatu yang penting bagi sebuah penelitian,terlebih pada penelitian pengembangan, sebelum produk diterjunkan di lapangan atau di uji coba di lapangan maka produk terlebih dahulu di uji kevalidannya baik dari segi materi maupun media. Data kevalidan ahli media pada dasarnya terbentuk dari dua aspek penting dalam penilaiannya, adapun aspek tersebut meliputi aspek Tampilan serta Kinerja atau Program dengan jumlah butir penilaian 20 butir. Berdasarkan penilaian dari ahli media yang dilakukan oleh beliau bapak Hamid Sakti



Wibowo tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media Pembelajaran SKI pada materi pokok Kejayaan Intelektual Ilmuwan dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah berbasis Adobe Flash CS 6 yang produksi dalam bentuk Software termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dengan jumlah skor yang diperoleh skor 94 yang telah memenuhi beberapa aspek secara garis besar dalam pembuatan atau kinerja yang dihasilkan oleh produk. Tapi dalam proses penilaian yang dilakukan oleh validator peneliti mendapatkan catatan kecil yang membangun atau saran dari ahli media terkait beberapa kekurangan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS 6. Adapun kekurangan yang di temukan oleh ahli media terhadap produk penelitian pengembangan ini antara lain yaitu; 1. Penambahan varian efek sound dalam media pembelajaran. 2. Penambahan logo instansi terkait dalam media pembelajaran. 3. Kurangnya kontras yang terdapat dalam media pembelajaran. Dengan adanya kekurangan serta keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti maka saran dari validator ahli media belum bisa terealisasi dengan baik.

#### **D. SIMPULAN**

Kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Pembelajaran Kejayaan Intelektual Ilmuwan Dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah kelas VIII di MTs Al-Asror Semarang, dapat ditarik kesimpulan bahwa: penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 guna untuk menambah motivasi, pengembangan, semangat peserta didik dan meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Pembelajaran Kejayaan Intelektual Ilmuwan dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyyah kelas VIII di MTs Al-Asror Semarang. Penggunaan produk pengembangan media pembelajaran Adobe Flash CS 6 ini merupakan produk yang berupa file software aplikasi yang dimana dapat di gunakan atau di oprasionalkan pada desktop atau komputer pada saat mengajar atau proses pembelajaran, dalam media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 ini memiliki beberapa dalam pengoprasian adapun fitur menu di dalam aplikasi antara lain yaitu berupa kompetensi, materi, uji kompetensi, tugas keterampilan, beserta refrensi buku yang dipakai guna meningkatkan keaktifan, motivasi belajar serta fokus dalam pembelajaran, Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6.

Kevalidan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Reseach and Development). Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui 3 tahapan besar, yaitu tahap

pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap validasi, media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukannya penilaian media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen bentuk angket. Data hasil validasi kemudian dikonversikan dengan skala Likert hingga didapatkan kategori kevalidan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII dengan materi Kejayaan Intelektual Ilmuwan Dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah. Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 “Valid” untuk digunakan dengan katagori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil validasi ahli materi dengan skor 99 atau kategori sangat baik dan validasi ahli media dengan skor 94.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Noor, *Biografi Para Perawi Mengenal Sembilan Penulis Kitab Induk Kudus*; MASEIFA Jendela Ilmu; 2012.
- Az-Zabidi, Imam, *Ringkasan Hadis Shahih Al- Bikhari*, Jakarta; Pustaka Amani, 2002.
- Basyaruddin Usman, M., dan Asnawir, *Media Pembelajaran*; Delia Citra Utama ; 2002.
- Chalil, Moenawar, *Biografi 4 Serangkai Imam Madzhab*, Depok; GEMA INSANI; 2016.
- Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, Jakarta; Darus Sunnah, 2002.
- Firmadani, Fifit, *Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*; ISSN: 2654-8607.
- Hasyim Hasanah, *Teknik-teknik Observasi*
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Abu\\_al-Hasan\\_al-Tabari](https://en.wikipedia.org/wiki/Abu_al-Hasan_al-Tabari), (5 april 2021; 20:38 wib)
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash\\_Player](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Player). (10 /09/2020 20;46 wib).
- Kurniawan, Dian, dan Dewi, Sinta Verawati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Maticmata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan*; Jurnal siliwangi Vol.3 no. 1 2017
- Mudlofir, Ali, *Desain Pembelajaran Inovatif Teori dan Praktik*, Rajawali press; Depok; 2017.
- Nor Kurniawan, Aditya; *Biografi Ilmuwan Modern Barat & Muslim Mereka Yang Ikut “Menyibak Tirai Ilmu Alam*, Solo; Azka Pressindo, 2017.
- Purto Widoyoko, Eko, *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*; Yogyakarta; Pustaka Pelajar 2020.
- Racmawati, Tutuk & Daryanto, *Teori Dan Proses Pembeajaran Yang Mendidik* ; Yogyakarta; Gava Media, 2015.
- Rejeki, Sri, 2018. *Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers*; Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 2 Nomor 4 Tahun.
- Sadiman, Arif, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*; Rajawali press, Depok; 2012.
- Sagala, Syaifudin, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung; ALFABETA 2003.
- Septyadana Kartini, Ketut. 2020. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia; Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*, vol. 4 no. 1.
- Setyo Nugroho, Priyo, 2011. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Dasar-Dasar Pembuatan Animasi 2d menggunakan Macromedia Flash Mx 2004*; JURNAL DASI ISSN: 1411-3201 Vol.12 No.4.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* : Bandung ; ALFABETA, 2013.
- Sundayana, Rostina, *Media Pembelajaran Matematika*, Bandung; ; Alfabeta, 2013.
- Syaefudin Nurani, M., “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Fiqih Materi Tayamum Kelas VII MTs Qosim Al- Hadi Semarang*” mahasiswa jurusan PAI Universitas Wahid Hasyim Semarang. 2018.
- Trianto, *model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta; Bumi Aksara; 2015.

- Ulin Nuha Pradimsa Hamid “ *Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Macromedia Flash MI Nusantaran Gunungpati Semarang* ; Universitas Wahid Hasyim Semarang; 2017.
- Usman, Basyiruddin, dan Asnawir, H., *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delta Citra Utama, 2002.
- Widad, Siti, 2018. Jurusan Pendidikan Biologi “*Pengembangan Media Mobile Learning Adobe Flash CS 6 Berbasis Android Terintegrasi Al-Quran pada mata Pelajaran Biologi untuk Membangun Sikap spiritual Peserta Didik Kelas XI di tingkat SMA/MA*” , Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung; Lampung.
- Yaumi, Muhammad, *Media & Teknologi Pembelajaran*, Jakarta; Prenada Media Grup.