

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI MAKANAN DAN MINUMAN
HALAL DAN HARAM DI MTsN 2 ACEH BARAT**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

SAFIRATUL

NIM. 170212027

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1443 H/2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI MAKANAN DAN MINUMAN
HALAL DAN HARAM DI MTsN 2 ACEH BARAT**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Negeri untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

SAFIRATUL

NIM. 170212027

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh :

جامعة الرانيري

Pembimbing I **A R - R A N I R Y** Pembimbing II

Dr. Hazroddin, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 197907012007101002

Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M. Sc.

NIP. 199305212022031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI MAKANAN DAN MINUMAN
HALAL DAN HARAM DI MTSN 2 ACEH BARAT**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal :

Selasa 26 Juli 2022 M
27 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

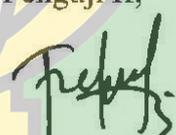

Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197907012007101002


Muhajir, SST
NUK. 20180111031019921083

Penguji I,

Penguji II,


Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc.
NIP. 199305212022031001


Fathiah, M.Eng.
NIP. 198606152019032010

AR - RANIRY

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Musliim Razali, SH., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Safiratul
NIM : 170212027
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis
Macromedia Flash Pada Materi Makanan Dan Minuman Halal
Dan Haram Di MTsN 2 Aceh Barat

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah dari karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 06 Juli 2022

Yang Menyatakan,



ABSTRAK

Nama : Safiratul
NIM : 170212027
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis
Macromedia Flash Pada Materi Makanan Dan Minuman Halal
Dan Haram Di Mtsn 2 Aceh Barat
Tebal Skripsi : 64 Halaman
Pembimbing I : Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd.
Pembimbing II : Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M. Sc.
Kata Kunci : Pengembangan, macromedia flash, makanan dan minuman
halal dan haram.

Guru selaku seorang pendidik masih memiliki berbagai kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah, sehingga guru dituntut agar dapat meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan serta mengaitkan materi yang akan disampaikan. Dari hasil wawancara bersama salah seorang guru di MTsN 2 Aceh Barat, dapat disimpulkan di mana penyajian serta penyampaian materi yang selama ini diterapkan di sekolah tersebut masih monoton, khususnya pada mata pelajaran Fikih. Oleh sebab di atas penulis termotivasi dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu pembelajaran media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal dan haram di MTsN 2 Aceh Barat. Tujuan penelitian berikut yakni untuk mengetahui kelayakan media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram di MTsN 2 Aceh Barat, serta respons siswa dalam media animasi berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan. Adapun Metode yang digunakan pada penelitian berikut ialah *research and development* (R&D). Instrumen yang penulis gunakan dalam penelitian berikut yakni lembar validasi ahli serta angket respons siswa. Hasil penelitian didapat berlandaskan nilai rata-rata melalui hasil validasi oleh validator yakni 95,59% dengan kriteria sangat layak digunakan serta hasil persentase angket respons siswa dengan menjawab “Ya” berjumlah 96,002% serta jawaban “Tidak” berjumlah 3,998%. Kemudian ditarik kesimpulan di mana media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram yang dikembangkan sangat layak digunakan di MTsN 2 Aceh Barat serta siswa memberi respons positif (sangat tertarik) untuk media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal serta haram yang dikembangkan.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, serta kelapangan berpikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram Di Mtsn 2 Aceh Barat”**. Shalawat dan salam tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan sosok yang amat mulia yang menjadi penuntun setiap Manusia. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah guna memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pada Program Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyelesaian penulisan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan berbagai pihak baik secara individu maupun kelompok mulai dari awal hingga selesainya penulisan, dalam hal ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis kepada Bapak Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M. Sc. selaku pembimbing II yang telah menyumbangkan pikiran serta saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Selanjutnya pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua Ayahanda tercinta Asawi dan ibunda Dharyani serta segenap keluarga tercinta yang telah memberikan semangat dan kasih sayang kepada penulis.
2. Dr. Hazrullah, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing pertama yang telah mengarahkan, memberikan saran dan membimbing dari awal pembuatan proposal sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M. Sc. selaku pembimbing kedua yang meluangkan waktu untuk bersedia membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak/ibu Dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan data dan membantu dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Sahabat dan teman-teman sekalian yang telah berjuang bersama dan saling memberikan dukungan satu sama lain dalam proses pembelajaran sampai penulisan skripsi.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyempurnaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan kedepannya.

Banda Aceh, 06 Juli 2022

Penulis,

Safiratul

DAFTAR ISI

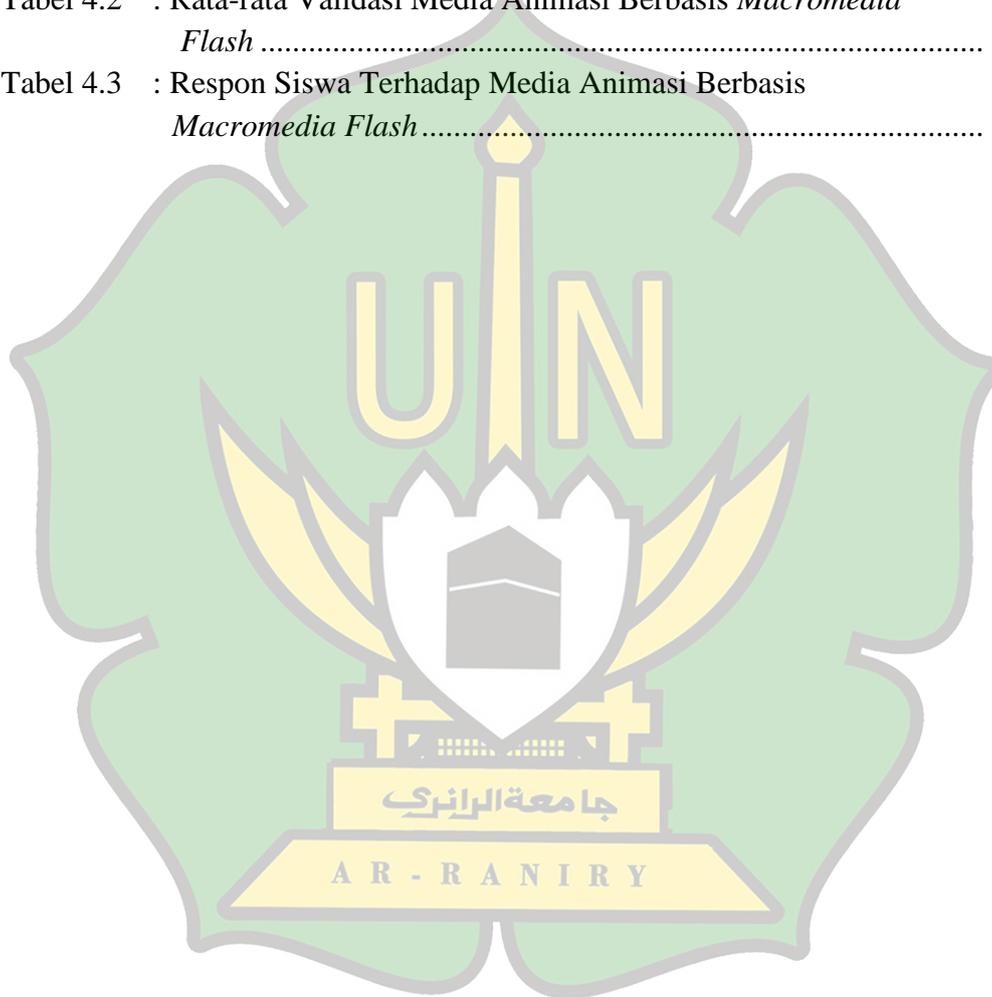
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II : KAJIAN TEORITIS.....	7
A. Pengembangan Media Pembelajaran	7
B. Pengembangan Pembelajaran Animasi	12
C. Macromedia Flash.....	16
D. Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram.....	19
E. Penelitian Terdahulu.....	26
F. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III : METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	34
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Pengembangan	42
B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan/Hasil Penelitian.....	57

BAB V : PENUTUP.....	62
A. Simpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1	: Kriteria Validasi Analisis Persentase Media Animasi Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	40
Tabel 3.2	: Kriteria Persentase Respon Siswa.....	41
Tabel 4.1	: Hasil Validasi Media Animasi Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	47
Tabel 4.2	: Rata-rata Validasi Media Animasi Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	49
Tabel 4.3	: Respon Siswa Terhadap Media Animasi Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Fitur-Fitur Dalam <i>Macromedia Flash</i>	18
Gambar 2.2	: Bagan Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3.1	: Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan	30
Gambar 4.1	: Tampilan halaman depan/menu pada media <i>macromedia flash</i>	43
Gambar 4.2	: Tampilan halaman tujuan pelajaran pada media <i>macromedia flash</i>	43
Gambar 4.3	: Tampilan halaman materi pada media <i>macromedia flash</i>	44
Gambar 4.4	: Tampilan halaman evaluasi bagian soal pada media <i>macromedia flash</i>	45
Gambar 4.5	: Tampilan halaman evaluasi bagian hasil jawaban pada media <i>macromedia flash</i>	45
Gambar 4.6	: Tampilan halaman kompetensi dasar pada media <i>macromedia flash</i>	46
Gambar 4.7	: Tampilan halaman profil pada media <i>macromedia flash</i>	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi	67
Lampiran 2	: Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	68
Lampiran 3	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	69
Lampiran 4	: Lembar Validasi Angket	70
Lampiran 5	: Lembar Validasi Media Animasi Berbasis Macromedia Flash	71
Lampiran 6	: Lembar Angket Siswa	77
Lampiran 7	: Dokumentasi Penelitian	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peranan teknologi yang sangat berkembang cepat di era globalisasi saat ini membawa pengaruh yang tidak mampu dihindari terutama dalam bidang pendidikan terkhusus dalam kegiatan pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan tentunya dunia pendidikan harus senantiasa dan selalu menyesuaikan perkembangan teknologi. Hal ini merupakan suatu tuntutan yang harus dilakukan di era globalisasi ini. Salah satu manfaat teknologi bagi dunia pendidikan ialah media pendukung pelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi seperti media pembelajaran ini akan sangat menunjang memotivasi belajar siswa, hal ini dikarenakan di dalamnya memiliki berbagai macam cara untuk membantu siswa cepat mengerti serta memahami apa saja materi yang diberikan atau dijelaskan oleh pendidik. Adapun media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat siswa tidak bosan serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Suatu media pembelajaran di mana mampu digunakan dalam proses pembelajaran yakni *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah sebuah media pembelajaran dimana bisa diuji serta merupakan sebuah *software* untuk merancang animasi. Alasan memilih *software macromedia flash* sebab aplikasi ini dapat memberikan presentasi interaktif yang menggabungkan video, teks, gambar, desain, suara, pertanyaan penilaian interaktif, serta animasi sehingga menjadi sangat menarik. Selanjutnya aplikasi ini sangat mudah digunakan oleh para

pendidik serta guru, mereka hanya perlu menginstal *software macromedia flash*. Dengan demikian siswa dapat langsung membuka dokumen pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.[1] Dengan adanya penggunaan *macromedia flash* pada aktivitas pembelajaran menjadikan siswa tidak hanya mengkhayal saat menggambarkan materi yang diberikan guru, akan namun siswa bisa melihat secara langsung konsep atau materi yang sedang disampaikan oleh pendidik. Hal ini tentunya menjadikan siswa dapat semakin tertarik pada proses pembelajaran di kelas.

Sebagai seorang pendidik, mengetahui respons siswa dalam kegiatan mendidik serta pembelajaran sangat penting. Pengajar seharusnya memahami cara siswa berpikir dan memiliki pilihan untuk membimbing siswa guna mempengaruhi perspektif yang baik serta benar, sehingga guru akan tahu di mana kesalahan yang dibuat oleh siswa. Kesalahan ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi pembelajaran siswa agar tidak terulang lagi, sehingga siswa dapat mempunyai pemahaman yang lebih baik.[2] Dalam praktiknya, guru sebagai seorang pendidik masih memiliki berbagai kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah, sehingga guru dituntut agar dapat meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan serta mengaitkan materi yang akan disampaikan dengan media yang ada di alam atau media buatan.[3] Peranan teknologi informasi dalam belajar, di samping mendukung siswa dalam pembelajaran pula memainkan peranan yang sangat mempengaruhi untuk pendidik, khususnya dalam penggunaan fasilitas untuk

melayani peningkatan kemampuan mereka dalam mengajar[4]. Kehadiran media pembelajaran membantu ketidakjelasan sebuah materi ataupun materi yang disampaikan oleh pengajar kepada siswa sehingga proses pembelajaran akan sangat terkoordinasi secara baik.[5]

Berlandaskan hasil wawancara terhadap salah seorang pendidik di MTsN 2 Aceh Barat, ditarik kesimpulan di mana penyajian serta penyampaian materi yang sekarang digunakan di sekolah tersebut masih monoton, khususnya pada mata pelajaran Fikih. Fikih ialah mata pelajaran di mana terfokus pada penjelasan hukum-hukum Islam dengan menggunakan teori serta dalil sebagai penguat. Jika media pembelajaran yang dipergunakan hanya buku serta LKS, serta masih dengan metode konvensional dalam mengajar, maka siswa cenderung bosan dan mengantuk. Sehingga membuat siswa menjadi kurang berminat serta tidak termotivasi untuk memperhatikan disaat proses pembelajaran sedang berlangsung. Dikarenakan hal tersebut sangat diperlukannya pengembangan media pembelajaran agar dapat mengatasi permasalahan yang ada seperti siswa yang jenuh serta mudah bosan selama proses pembelajaran. Dengan permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut, selanjutnya diperlukan sebuah solusi untuk menghadapinya, salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan atau membuat sebuah media animasi berbasis *macromedia flash* yang tepat untuk materi makanan dan minuman halal serta haram.

Oleh sebab di atas penulis termotivasi dalam **Mengembangkan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi**

Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram Di Mtsn 2 Aceh Barat, agar siswa dapat melihat secara langsung makanan serta minuman halal serta haram serta siswa tidak mudah bosan serta pemahaman konsepnya meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang permasalahan, selanjutnya didapatkan rumusan masalah pada penelitian berikut yakni:

1. Apakah pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan dan minuman halal dan haram layak digunakan di MTsN 2 Aceh Barat ?
2. Bagaimana respons siswa terhadap pengembangan pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan dan minuman halal dan haram di MTsN 2 Aceh Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Selanjutnya yang menjadi tujuan dari penelitian berikut diantaranya :

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan dan minuman halal dan haram yang dikembangkan di MTsN 2 Aceh Barat.
2. Untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan dan minuman halal dan haram di MTsN 2 Aceh Barat.

D. Manfaat Penelitian

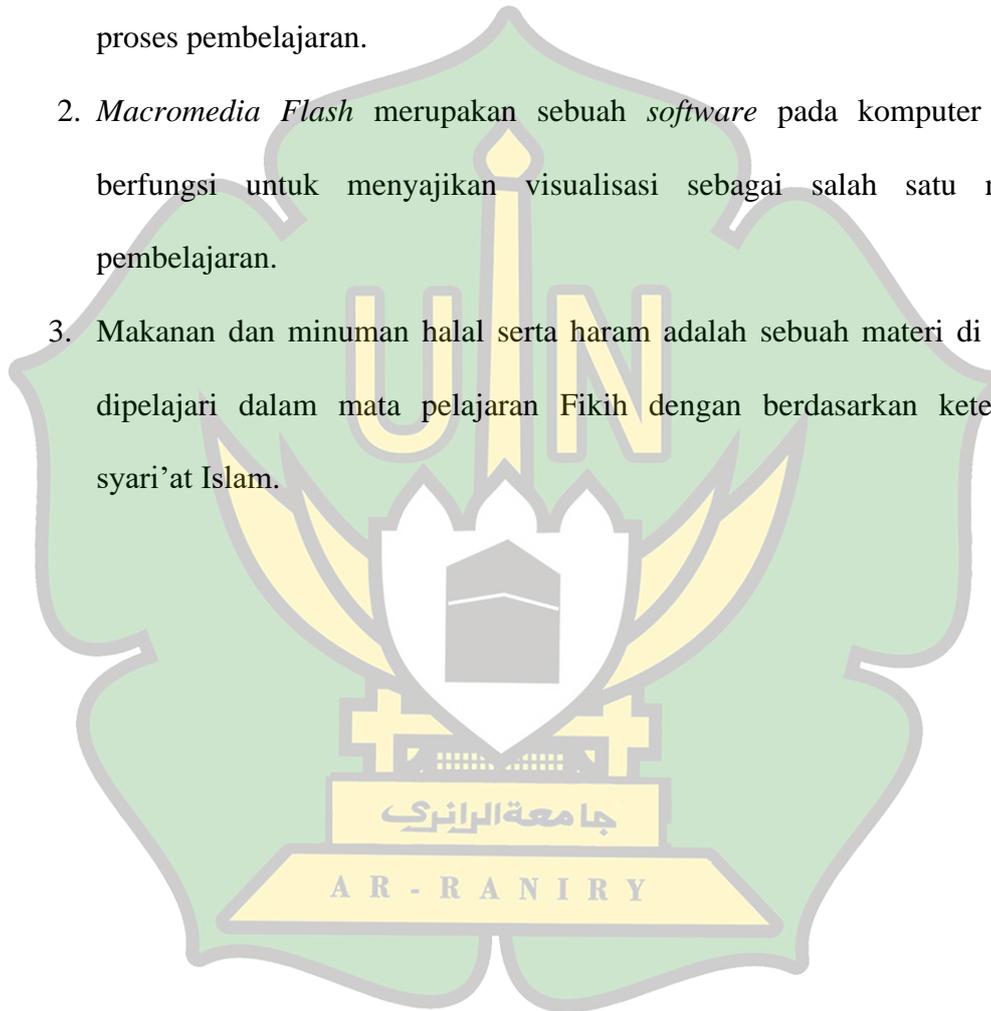
Kemudian manfaat penelitian ini terbagi dalam dua yakni:

1. Manfaat Teoritis :
 - a. Dapat memberikan tambahan tentang ilmu pengetahuan khususnya bidang media pendidikan.
 - b. Menjadikan suatu landasan bacaan serta dapat memperkaya literatur untuk perpustakaan UIN Ar-Raniry.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti : Hasil dari penelitian berikut yaitu agar mendapatkan pengetahuan tambahan tentang ilmu teknologi informasi serta mendapatkan pengalaman tentang tata cara pembuatan karya ilmiah yang baik.
 - b. Bagi guru : Hasil dari penelitian berikut yaitu selaku tambahan informasi untuk guru tentang pentingnya media pembelajaran yang baik serta tepat pada saat proses pembelajaran.
 - c. Bagi Siswa : Tersedianya media pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu membantu dalam peningkatan motivasi serta minat belajar dari siswa.
 - d. Bagi sekolah : Dengan dilakukannya penelitian ini tentunya akan meningkatkan akreditasi sekolah di MTsN 2 Aceh Barat.

E. Definisi Operasional

Adapun poin-poin yang utama atau penting dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan merupakan sebuah proses yang dikembangkan serta dapat memvalidasi produk-produk di mana nantinya dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.
2. *Macromedia Flash* merupakan sebuah *software* pada komputer yang berfungsi untuk menyajikan visualisasi sebagai salah satu media pembelajaran.
3. Makanan dan minuman halal serta haram adalah sebuah materi di mana dipelajari dalam mata pelajaran Fikih dengan berdasarkan ketentuan syari'at Islam.



BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan sebuah usaha yang dilakukan guna mengembangkan serta memperoleh sebuah produk baik dari segi media, alat, materi, serta strategi dalam proses pembelajaran yang fungsinya guna memberikan solusi dalam menghadapi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas ataupun laboratorium serta media ini tidak digunakan dalam menguji sebuah teori. Penelitian pengembangan sendiri tidak sama dengan penelitian-penelitian yang lain hal ini dikarenakan tujuan dari pengembangan itu sendiri yaitu untuk menciptakan suatu produk yang didasarkan pada temuan-temuan yang didapat dari berbagai rangkaian pengujian baik berupa individu, kelompok kecil atau sedang, serta pengujian lapangan yang kemudian akan selalu dilakukan perbaikan agar mendapatkan sebuah produk yang sudah layak untuk digunakan.[6]

Secara etimologis, media ialah bentuk jamak dari *medium* di mana bersumber dari bahasa latin di mana memiliki arti perantara, pengantar, atau tengah. Medium memiliki definisi yaitu sebagai sebuah pengantar atau perantara yang membuat komunikasi antar pengirim menuju ke penerima dapat terjadi.[7]

Media ialah sesuatu yang mampu berfungsi selaku alat penyaluran pesan dari pengirim kepada penerima yang mampu membuat pemikiran, minat,

perhatian ataupun perasaan siswa terangsang di mana proses pembelajaran mampu terjadi dan berjalan secara baik.[8] Media memiliki hubungan yang sangat erat dengan cara siswa belajar, hal tersebut disebabkan media yang dipergunakan oleh pendidik akan dijadikan suatu alat yang digunakan oleh siswa dalam memperoleh informasi dari bahan atau materi yang diajarkan oleh pendidik. Penggunaan media secara tepat akan sangat membantu pada proses penerimaan materi atau bahan ajar yang diajarkan pada siswa.[9]

Media pembelajaran mencakup semua alat yang digunakan secara fisik untuk memberikan informasi berupa isi materi pengajaran di mana berasal dari berbagai sumber seperti: buku, video *recorder*, video kamera, film, gambar grafik, *slide*, televisi, foto serta komputer.[10] Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menyajikan berbagai informasi di depan sekelompok atau beberapa siswa. Informasi yang disajikan dapat berupa drama, sebuah hiburan, atau berbagai teknik motivasi. Media pembelajaran tidak hanya bersifat menyenangkan namun harus dapat memenuhi berbagai kebutuhan dari siswa itu sendiri. Hadirnya media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran telah menciptakan situasi berbeda di ruang belajar, mengingat materi yang baru-baru ini dididik dengan ceramah serta hanya monoton mampu diubah dengan memperlihatkan tayangan sebagai integrasi teks, suara, gambar bergerak ataupun rekaman. Hal itu tentunya dapat menjadikan siswa terinspirasi dengan materi yang diberikan.[11]

Memberikan berbagai pilihan dalam proses pembelajaran, menciptakan berbagai kenyataan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat

pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih terarah merupakan tujuan dari penggunaan media pembelajaran yang sebenarnya. Dikarenakan hal itu, maka ada beberapa hal yang wajib diperhatikan dengan baik pada saat melakukan pemilihan media pembelajaran, yaitu diantaranya:[12]

- a. Pemilihan media wajib disesuaikan atau berdasarkan pada tujuan yang diharapkan. Tujuan itu dapat sifatnya afektif, psikomotorik, ataupun kognitif.
- b. Dalam melakukan pemilihan media seharusnya mengikuti konsep yang telah nyata. Maksudnya adalah penggunaan media ini tidak berdasarkan pada ketertarikan guru akan tetapi merupakan unsur yang sangat fundamental pada proses pembelajaran itu sendiri yang nantinya akan berguna untuk meningkatkan efisiensi serta keefektifan dalam proses pembelajaran siswa.
- c. Media juga dipilih sesuai dengan karakter dari siswa.
- d. Dalam pemilihan media harus melihat serta menyesuaikan dengan lingkungan sekitar, waktu serta fasilitas yang tersedia untuk keperluan dari proses pembelajaran.
- e. Dalam memilih media guru harus menyesuaikan dengan kemampuannya serta gaya belajar dari siswa yang akan diajar.

Dari berbagai definisi tersebut, ditarik kesimpulan di mana media pembelajaran ialah semua alat atau bahan yang dipergunakan oleh seorang pendidik dalam memberikan informasi pada siswa semasa kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran

tersebut diharapkan mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, aktif serta berkualitas sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum yakni guna menyajikan pesan dengan lebih jelas agar tidak menjadi verbalistis (mengetahui katanya namun tidak tahu makna dari kata tersebut), mencegah terciptanya ruang, daya indra, serta waktu yang terbatas, dapat mengatasi sikap siswa yang pasif dengan pemilihan media pembelajaran secara tepat serta bervariasi, dapat memberikan gambaran yang sama terhadap suatu permasalahan.

Media pembelajaran selaku sarana bantu pada saat proses pembelajaran memiliki berbagai fungsi diantaranya:[13]

- a. Penggunaan media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting selaku sarana bantu dalam menciptakan situasi belajar secara efektif bukan hanya sekedar sebagai fungsi tambahan.
- b. Penggunaan media pembelajaran adalah suatu unsur yang wajib untuk dikembangkan serta ditingkatkan oleh pendidik pada aktivitas pembelajaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran ini ialah bagian yang mencakup secara keseluruhan dan komplet tentang bagaimana situasi yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung.
- c. Saat pengajaran penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan serta isi dari pelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media belajar harus diperhatikan atas tujuan serta bahan dari pelajaran.

- d. Media pembelajaran tidak dipergunakan sebagai sebuah alat hiburan yang digunakan untuk menarik perhatian siswa saja.
- e. Media pembelajaran secara utama harus digunakan untuk membantu siswa agar memudahkan pemahaman materi yang disampaikan pendidik dan untuk mempercepat atau meningkatkan proses pembelajaran.
- f. Media dalam pembelajaran penggunaannya diutamakan guna meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Sehingga hasil pembelajaran yang didapat siswa akan bertahan lama hal ini tentunya akan sangat bernilai tinggi.

Dari berbagai pemaparan tersebut, selanjutnya ditarik kesimpulan di mana media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai tujuan instruksi di mana dalam prosesnya setiap informasi yang ada dalam media tersebut diharuskan selalu mengikutsertakan siswa baik secara mental ataupun di dalam benak serta berbagai elemen dari aktivitas siswa yang bersifat nyata maka terciptalah proses pembelajaran. Berlandaskan ragam serta jenis media pengajaran yang berbeda, kumpulan media serta sumber pembelajaran dapat dilihat dari jenisnya, yakni media suara, media visual, serta audio-visual :[14]

- a. Media audio : radio, piringan hitam, pita audio, *tape recorder* serta telepon
- b. Media visual
 - Media visual diam : foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, serta barang hasil cetakan lain, gambar,

ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparansi, *mikrofis*, *overhead* proyektor, grafik, bagan, diagram serta sketsa, poster, gambar kartun, peta serta *globe*

- Media visual gerak: film bisu.

c. Media audio-visual

- Media audiovisual diam : televisi diam, *slide* serta suara, film rangkai serta suara, buku serta suara
- Media audio visual gerak: video, CD, film rangkai serta suara, televisi, gambar serta suara.

B. Media Pembelajaran Animasi

1. Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar bergerak, di mana dapat membuat sebuah gambar ataupun tulisan menjadi terlihat hidup karena memiliki gerakan. Gerakan tersebut merupakan suatu daya tarik dari media animasi.[15]

Berbagai rangkaian gambar yang dapat menciptakan sebuah gerakan disebut animasi. Animasi memiliki keunggulan dibandingkan dengan media yang lain seperti teks atau sebuah gambar statis yaitu mampu mengungkapkan perubahan situasi yang terjadi setiap hari. Hal tersebut akan sangat membantu saat mendefinisikan tatacara serta tiap langkah kejadian. Berikut adalah 3 fitur utama yang dimiliki oleh animasi: (a) gambar dari animasi adalah suatu penggambaran; (b) berbagai gerakan yang ada di dalam animasi memvisualisasikan suatu pergerakan; (c) simulasi dari animasi merupakan objek-objek yang terbentuk dari beberapa gambar atau dengan

menggunakan metode replika yang lain.[16] Animasi adalah sebuah replika yang tercipta atau terbentuk dengan ditampilkannya beberapa gambar atau *frame* secara terurut. Salah satu contoh dari animasi adalah film kartun yang ada di televisi. Animasi yang terdapat pada komputer adalah penyajian audio visual yang lumayan menarik.

2. Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Mendesain Animasi

Untuk mendesain animasi yang efektif serta bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan sekedar keterampilan serta kreativitas. Akan tetapi dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana seharusnya informasi itu presentasikan melalui ilustrasi dinamis sehingga dapat diproses oleh pengetahuan manusia. Tidak hanya seperti membuat animasi yang digunakan untuk hiburan yang hanya cukup dengan kreativitas dan keterampilan.

Keefektifan penggunaan animasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan dari ingatan otak manusia itu sendiri. Jika terlalu banyak informasi yang dipresentasikan di dalam satu *frame* (terdapat banyak informasi penting di dalam satu waktu tertentu), serta terjadinya pergantian ilustrasi yang relatif cepat dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam menerima serta memproses informasi yang diberikan. Ini semua disebabkan karena tidak adanya koordinasi antara banyaknya informasi yang ditampilkan di dalam sebuah animasi dengan kemampuan siswa untuk memproses banyaknya informasi yang diberikan. Sebaliknya, jika animasi yang diberikan menggambarkan dengan sangat jelas konsep yang harusnya dipahami, murid dapat

memahaminya hanya dengan melihat saja tanpa adanya usaha untuk memproses informasi yang diberikan, akan membuat siswa seolah-olah memahami namun tidak dapat menjelaskan kembali jika siswa tersebut tidak melihat animasinya kembali. Sehingga diperlukannya sebuah usaha untuk menciptakan sebuah gambaran mental mengenai konsep yang akan diajarkan sehingga membuat konsep lebih terencana secara matang dalam pengetahuan siswa.

Tidak hanya kemampuan dari ingatan otak, namun wawasan awal (*prior knowledge*) tentang konsep yang nantinya dipelajari pula memberikan pengaruh mengenai keefektifan sebuah animasi. Seseorang yang tidak mempunyai wawasan awal dapat memiliki kecenderungan untuk lebih memfokuskan pada perubahan animasi supaya terlihat berkesan secara perseptual dibanding dengan memperhatikan perubahan lainnya agar dapat mencerna materi yang diajarkan.[10]

3. Memilih Format Animasi

Di dalam animasi terbagi dalam 3 jenis format yakni:

- a. Animasi tanpa sistem kontrol, animasi berikut adalah animasi tanpa dikontrol oleh sistem di mana animasi ini hanya menampilkan gambaran tentang kejadian yang *real* atau yang sebenarnya terjadi (*behavioural realism*). Contohnya seperti: melambatnya kecepatan pergantian *frame*, *Zoom in*, *pause*, *Zoom Out*, serta sebagainya.

b. Animasi terhadap sistem kontrol, animasi dengan adanya tombol kontrol dari sistem yaitu seperti *icon zoom in, pause, zoom out*, dan lainnya.

c. Animasi manipulasi langsung DMA (*Direct-manipulation Animation*).

Di DMA terdapat sarana agar pengguna dapat berkomunikasi secara langsung pada control navigasi (misalnya tombol serta *slider*). Di mana pengguna dapat dengan bebas memilih arah pertahitannya. Dengan menggeser *slider* atau menekan sebuah tombol akan mengakibatkan sebuah perubahan keadaan terjadi. Hasil dari perubahan tersebut dapat dilakukan secara berulang-ulang dan akan langsung terjadi.

Proses pembelajaran yang memakai multimedia akan memerlukan murid yang aktif dalam materi yang bersifat instruksional, dengan hanya menampilkan animasi saja tidak akan memberikan dampak yang berharga untuk siswa dalam pembelajaran.[11] Selanjutnya, aspek dinamis yang dimiliki oleh beberapa macam elemen dalam sebuah animasi yang terkontrol dapat memerlukan waktu yang sangat banyak untuk memproses pengetahuan ketika siswa sedang berupaya untuk menyerap serta menjabarkan informasi yang ada di dalam animasi.

4. Peran Animasi Dalam Pembelajaran

Terdapat dua alasan penggunaan animasi dalam media pembelajaran yaitu: Pertama, untuk meningkatkan motivasi serta membuat siswa lebih memperhatikan karena tertarik dengan materi yang diajarkan. Animasi yang ditampilkan untuk menarik perhatian siswa adalah animasi yang berupa

gambar atau tulisan yang dapat bergerak, animasi yang aneh serta lucu dan lain sebagainya yang tentunya dapat menarik perhatian siswa, animasi tersebut tentunya tidak terdapat kaitannya dengan materi yang nantinya diajarkan akan tetapi hanya sebagai media untuk menarik perhatian siswa. Kedua yaitu sebagai sebuah sarana untuk meningkat pemahaman yang didapat siswa dari materi yang akan diajarkan.

C. Macromedia Flash

Media animasi berbasis *macromedia flash* adalah rangkaian gambar yang tersusun dengan teratur. Saat rangkaian gambar dipresentasikan dengan kecepatan yang sesuai, maka ia akan terlihat seperti bergerak. Animasi dapat dikembangkan dengan perangkat lunak diantaranya yaitu *macromedia flash*. *Software* untuk merancang media pembelajaran yang baru serta inovatif sekarang ini dapat diakses secara luas dengan metode pemanfaatan yang sederhana. *Macromedia flash* merupakan suatu produk dari berbagai jenis program yang nyata.[19] *Software* ini berbasis animasi vektor di mana mampu dipergunakan dalam memperoleh animasi web, presentasi, game, film, ataupun CD interaktif, serta CD pembelajaran.[20]

Macromedia flash ialah sebuah *software* komputer yang digunakan untuk menyajikan sesuatu baik berupa visual agar dapat menciptakan berbagai macam media, misalnya animasi, gambar, suara serta video. *Software* tersebut cukup sesuai untuk digunakan pada sebuah aplikasi tentang tata cara melakukan atau membuat suatu hal yang interaktif serta menarik. Aplikasi *macromedia flash* memiliki kelebihan untuk menampilkan suara dan gambar

dengan dinamis, ialah mampu menghasilkan output gambar serta suara secara dinamis, dapat merancang beberapa jenis media pembelajaran serta mampu memberikan penjelasan dari sebuah animasi dengan memasukkan audio.[21]

Untuk mendesain sebuah animasi *Macromedia flash* menjadi program aplikasi yang banyak digunakan pada masa kini. Berbagai macam animasi objek grafis yang dapat dibuat menggunakan *macromedia flash* seperti pengguna akan diperkenalkan bagaimana cara membuat *clip*, *movie*, animasi *tween motion*, animasi *frame*, dan perintah untuk *action script*. [22]

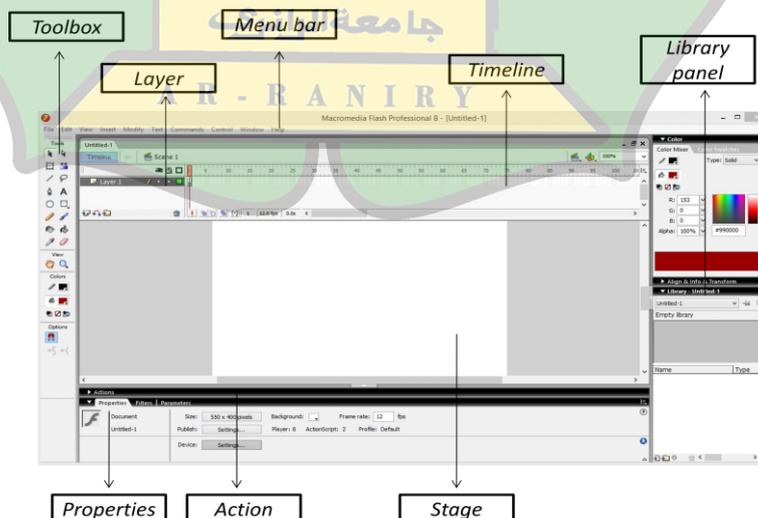
Macromedia flash memiliki 8 bagian-bagian pokok area kerja, perhatikan Gambar 2.1 dan berikut penjelasannya :

- 1) *Menu Bar* : yang di dalamnya terdapat berbagai kumpul perintah di mana dapat digunakan pada *flash*, meliputi *edit*, *view*, *file*, *modify*, *insert*, *control*, *text*, *commands*, *help* dan *windows*.
- 2) *Toolbox* : yang di dalamnya terdapat *tools* atau alat yang dapat dipakai untuk merancang sebuah gambar, menulisnya, kemudian menyelesaikan dan melakukan manipulasi pada objek.
- 3) *Layer* : merupakan sebuah lapisan seperti kertas transparan yang berfungsi untuk menciptakan objek yang berbeda. Setiap objek terletak pada lapisan masing-masing yang bersifat independent.
- 4) *Stage* : adalah sebuah lapisan yang digunakan untuk menempatkan berbagai macam objek di dalam *flash*.
- 5) *Timeline* : yang di dalamnya terdapat sebuah *frame* di mana digunakan dalam mengelola objek yang berada di dalam *stage*

ataupun lapisan yang nantinya dapat dipakai untuk membuat animasi.

- 6) *Action Panel* : adalah sebuah tempat yang digunakan untuk menuliskan atau membuat *action script*, baik *action frame*, *action movie-clip*, atau *action button*.
- 7) *Properties Panel* : memiliki fungsi yang serupa dengan *action panels*. *Properties* adalah gabungan atau bentuk sederhana dari panel yang berfungsi untuk mengubah atau mengganti berbagai macam atribut dari suatu animasi, *frame*, komponen dan objek dengan langsung.
- 8) *Library Panel* : memiliki fungsi untuk mengatur simbol yang terdapat di dalam susunan yang nantinya akan membuat pengguna lebih mudah dalam menjalankan *macromedia flash*.

Berbagai fitur pada *macromedia flash* ditampilkan dalam Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Fitur-Fitur Dalam *Macromedia Flash*

D. Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram

1. Pengertian makanan serta minuman halal

Makanan yang diperbolehkan syariat Islam untuk dimakan adalah makanan yang halal kecuali jika makanan tersebut ada hadis atau nash Al-Qur'an yang mengharamkannya. Dapat dikatakan di mana seluruh makanan yang baik ialah makanan tersebut halal serta baik (*thayyib*) seperti buah-buahan, binatang, tumbuh-tumbuhan dan lain sebagainya. Dalil yang menjelaskan bahwasanya makanan-makanan tersebut baik lagi halal baik untuk dikonsumsi.

Allah Swt berfirman :

يَأْتِيهَا النَّاسُ كُلُّوْا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Artinya : “Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; Karena sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu”.
(QS.Al-Baqarah; 168)

Ada 2 syarat yang wajib dipenuhi oleh individu muslim saat memilih makanan ataupun minuman yang hendak dikonsumsi, yakni diantaranya:

- a. Halal (*halaal*), maksudnya adalah makanan tersebut boleh untuk dikonsumsi serta tiada larangan oleh hukum syara’.
- b. Baik (*thayyib*), maksudnya adalah makanan serta minuman tersebut membawa kebaikan bagi kita baik dari segi gizinya, kesehatannya,

nutrisi yang terkandung di dalamnya, serta memberikan manfaat bagi kesehatan.

Pertama: Makanan serta minuman harus halal (*halaal*). Terdapat 3 hal yang mempengaruhi halal atau tidaknya suatu makanan atau minuman, yaitu sebagai berikut:

- 1) Halal sebab zatnya makanan ataupun minuman itu sendiri.

Makanan tersebut berasal dari bahan yang halal, tidak terdapat zat yang dilarang oleh syariat.

- 2) Halal cara memperolehnya.

Makanan yang halal juga wajib didapatkan melalui proses yang halal. Makanan serta minuman yang didapat dengan langkah yang tidak sesuai dengan hukum syara' di mana makanan atau minuman itu akan menjadi haram untuk dikonsumsi, seperti didapatkan dari proses merampok, mencuri atau sejenisnya.

- 3) Halal sebab proses atau cara mengelolanya. Tidak hanya dilihat dari mana seseorang mendapatkan makanan tersebut namun cara pengolahannya juga sangat diperhatikan, cara pengolahan yang salah akan menjadikan makanan tersebut haram untuk dikonsumsi.

Contohnya hewan misalnya sapi, kambing, ayam apabila disembelih dengan teknik yang salah atau tidak sesuai hukum yang ada di mana dagingnya akan jadi haram untuk dikonsumsi. Atau pun makanan yang saat mengelolanya dicampurkan dengan bahan-

bahan yang haram misalnya lemak babi di mana makanan ataupun minuman itu dapat menjadi haram.

Kedua, makanan serta minuman harus *thayyib* (baik) untuk tubuh serta memberikan atau membawa kesehatan. Makanan yang dapat membahayakan tubuh seperti makanan yang mengandung zat pewarna untuk pakaian, atau mengandung pengawet seperti formalin, atau makanan yang mengandung banyak lemak, dan lain sebagainya yang dapat dikatakan sebagai makanan yang tidak baik.

2. Jenis makanan serta minuman yang halal

Berikut adalah jenis-jenis makanan serta minuman yang baik serta halal untuk dikonsumsi yaitu:

- a. Semua makanan dan minuman halal untuk dikonsumsi selama tidak dilarang oleh Allah serta Rasul-Nya. Maka makanan tersebut dapat untuk dikonsumsi.
- b. Semua makanan yang akan membawa kebaikan bagi tubuh dan kesehatan selama makanan tersebut tidak membuat kita jijik.
- c. Semua makanan yang tidak akan membawa keburukan atau kemudharatan serta tidak membawa bahaya untuk kesehatan jasmani, serta tidak merusak moral, aqidah, ataupun akal.

3. Manfaat makanan serta minuman halal

- a. Akan mendapatkan keridhaan Allah SWT sebab kita sudah memilih jenis makanan serta minuman yang baik ataupun halal dalam mengkonsumsinya maka kita telah menaati perintah-Nya.

- b. Akan membuat kita memiliki sikap yang positif (*akhlakul karimah*) serta akan membuat kita jauh dari sikap yang negatif (*akhlak madzmumah*).
 - c. Memberikan energi yang positif.
 - d. Kesehatan kita akan terjaga dikarenakan makanan dan minuman yang kita konsumsi membawa kebaikan bagi kesehatan serta memiliki gizi yang baik.
 - e. Menjaga akal serta hati orang lain. Dengan memakan makanan serta minuman yang baik serta halal dapat membawa dampak yang positif bagi tubuh, pikiran dan hati.
 - f. Rezeki yang didapatkan akan membawa keberkahan di dunia ataupun di akhirat, di mana dapat memperoleh perlindungan serta syafaat Allah SWT.
 - g. Akan memberikan hidup yang tenang dalam melakukan aktivitas sehari-hari tentunya itu akan mencerminkan kepribadian yang baik serta jujur di dalam menjalani kehidupan.
4. Pengertian makanan serta minuman haram

Makanan serta minuman yang tidak diperbolehkan syariat Islam untuk dimakan adalah makanan yang haram dikarenakan makanan tersebut ada hadis atau nash Al-Qur'an yang diharamkan, jika tidak ada larangan untuk mengkonsumsinya maka makanan tersebut halal. Makanan serta minuman yang telah dilarang hukum syara' guna dikonsumsi tentunya akan membawa keburukan bagi kesehatan dan tubuh kita. Tentunya dengan kita tidak

mengonsumsi makanan yang diharamkan oleh syara' akan membawa faidah serta pahala.

5. Jenis makanan serta minuman yang haram

Banyak mudharat yang didapatkan melalui memakan makanan serta minuman yang diharamkan. Pada hakikatnya semua makanan serta minuman sah atau halal untuk dimakan selama tidak ada larangan yang berasal dari ayat Al-Qur'an ataupun hadis untuk memakannya. Jika makanan yang haram tetap dikonsumsi maka akan membawa penyakit serta tidak berkah. Makanan yang haram secara garis besar terbagi menjadi dua jenis diantaranya:

a. Haram Lidzatihi (makanan yang haram sebab dzatnya). Artinya adalah makanan tersebut memang sudah haram dari dirinya sendiri. Haram ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1) Daging babi

Semua hal yang mengandung babi di dalamnya akan haram untuk dikonsumsi baik itu terdapat di dalam makanan, obat-obatan minuman, serta kosmetik. Termasuk segala jenis lemak babi yang dipakai di dalam makanan yang lebih sering disebut *shortening*, serta segala jenis zat yang bersumber dari babi yang sering digunakan sebagai campuran dari produk makanan yang dibuat (*food additive*).

2) Darah

Darah yang berasal dari manusia ataupun binatang haram untuk dimakan, baik yang dimakan secara langsung atau darah tersebut

dicampur dengan berbagai bahan makanan hal ini dikarenakan darah dianggap kotor, najis, dan menjijikkan serta akan membawa dampak yang buruk bagi kesehatan. Hal ini juga berlaku pada darah yang telah dibekukan dan diperdagangkan darah tersebut tetap haram hukumnya untuk dikonsumsi. Terkhusus darah yang melekat pada daging boleh hukumnya untuk dikonsumsi hal ini dikarenakan darah tersebut sangat sulit untuk dipisahkan.

3) *Khamar* (minuman keras)

Khamar atau bisa disebut juga sebagai semua makanan dan minuman yang membawa kemudharatan serta dapat membawa dampak yang sangat buruk bagi tubuh, moral, jiwa, akal, dan aqidah, contohnya seperti segala jenis narkoba dan lain yang sejenisnya.

b. *Haram Lighairihi* (makanan yang haram sebab faktor eksternal).

Artinya makanan tersebut pada dasarnya halal untuk dikonsumsi namun ada sesuatu yang membuatnya menjadi haram, penyebab ini tidak ada kaitannya dengan makanan dan minuman tersebut. Haram ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1) Bangkai adalah segala binatang yang mati tanpa disembelih sesuai dengan hukum syara' dan juga bukan karena diburu.
- 2) Seluruh makanan yang telah terkena dengan najis.

Misalnya makanan yang halal seperti minyak, nasi, susu dan lain sebagainya yang telah terkena kotoran cicak atau tikus.

- 3) Makanan yang didapat melalui langkah yang tidak baik seperti melalui cara merampok, korupsi, taruhan, dengan judi, serta lain sebagainya.

6. Akibat dari mengkonsumsi makanan serta minuman yang haram

Jika kita tetap memakan makanan yang telah diharamkan oleh Allah serta Rasul-Nya pasti dapat membawa kemudharatan bagi kita ataupun bagi orang disekitar kita serta lingkungan sekitar kita. Berikut adalah beberapa akibat dari mengkonsumsi makanan serta minuman yang haram yakni:

- a. Amalan yang telah dilakukan serta doa yang telah dipanjatkan tidak akan diterima serta dijabah oleh Allah Swt.
- b. Makanan serta minuman yang haram untuk dikonsumsi akan membawa keburukan bagi tubuh serta dapat merusak jiwa seperti minuman atau makanan yang mengandung alkohol, seperti:
 - 1) Menurunnya kecerdasan
 - 2) Lebih cenderung mudah melupakan sesuatu serta sering mengerjakan hal-hal yang negatif
 - 3) Menjadi penyendiri serta lebih sering melamun
 - 4) Semangat untuk melakukan aktivitas yang baik akan berkurang.
- c. Mengkonsumsi makanan serta minuman haram dapat membawa dampak yang buruk untuk kesehatan.
- d. Membuat harta kita menjadi mubadzir
- e. Akan menciptakan permusuhan serta rasa benci

- f. Membuat do'a kita susah untuk dikabulkan hal ini dikarenakan kita telah melakukan yang yang dilarang oleh Allah Swt.
- g. Membuat kita lupa untuk mengingat Allah Swt.

E. Penelitian Terdahulu

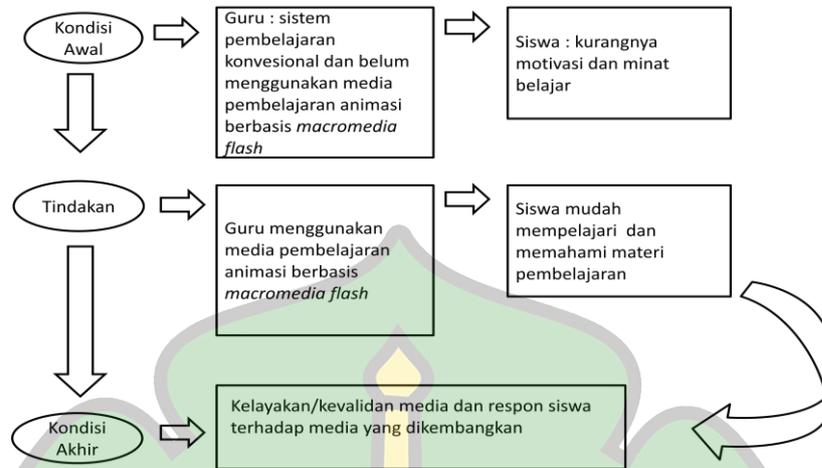
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

1	Judul	Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan macromedia flash dalam fiqih islam materi pokok sholat dan zakat
	Penulis	Said Nur Alim
	Tahun	2021
	Metode Penelitian	Metode <i>Research and Development</i>
	Hasil Penelitian	Dari penelitian ini diketahui bahwa hasil pengembangan <i>software</i> media pembelajaran dalam pembelajaran Fiqih materi pokok sholat dan zakat kelas VIII SMP berupa software media pembelajaran yang dikemas dalam <i>Compact Disc (CD)</i> . Dari data yang diperoleh dan dipaparkan terkait pembelajaran menggunakan Macromedia Flash untuk pembelajaran Fiqih materi pokok Sholat dan Zakat sangat efektif. Terdapat respon positif peserta didik terhadap pengembangan media menggunakan Macromedia flash yaitu 79% peserta didik mengategorikan sangat baik, 13% peserta didik mengategorikan baik dan 8% peserta didik mengategorikan cukup
Kelebihan	Perancangan dengan menggunakan model the DDD-E sangat sistematis serta selalu memungkinkan untuk melakukan evaluasi sehingga membuat kualitas media yang dihasilkan akan semakin baik	

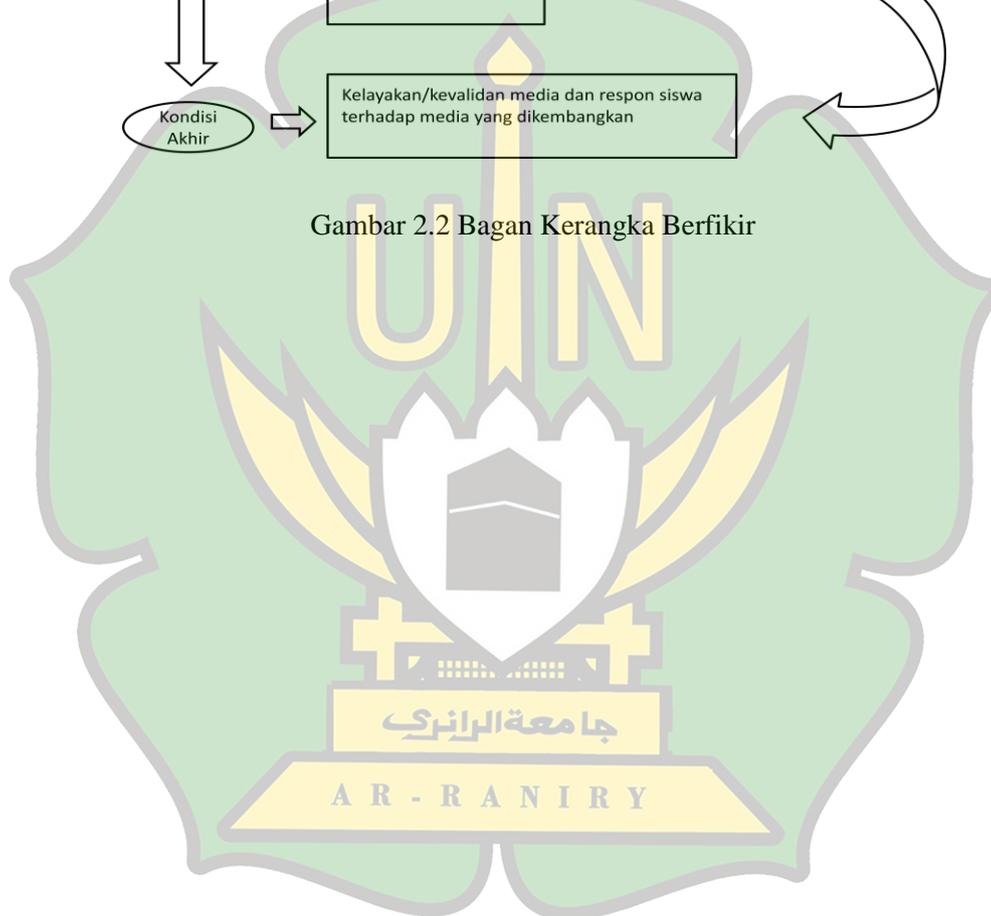
	Kekurangan	Video yang terkadang tidak dapat diputar ketika finishing produk pembelajaran, harus menggunakan perangkat tambahan (PC atau komputer)
	Sumber	[23]
2	Judul	Pemanfaatan sarana macromedia flash dalam pembelajaran fiqih di kelas V madrasah ibtidaiyah ainul huda juwet ngronggot nganjuk
	Penulis	Hilya Diana dan A. Jauhar Fuad
	Tahun	2019
	Metode Penelitian	Metode penelitian ini adalah kualitatif
	Hasil Penelitian	Pemanfaatan <i>macromedia flash</i> sebagai media pembelajaran fiqih di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ainul Huda Juwet Ngronggot Nganjuk berdasarkan model Alessi dan Trollip dan efektifitas penggunaan <i>macromedia flash</i> pada pembelajaran fiqih di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ainul Huda Juwet Ngronggot Nganjuk cukup efektif untuk menunjang pembelajaran di madrasah karena didukung kualitas tampilan yang sangat bagus dan mudah diterima oleh siswa
	Kelebihan	Menggunakan jenis penelitian studi kasus, dapat mengungkap hal-hal spesifik, detail dan rinci. Penelitian studi kasus juga bisa menguak makna dibalik permasalahan atau fenomena yang diteliti dengan kondisi sesuai fakta
	Kekurangan	Adapun kekurangan untuk penlitian yang menggunakan studi kasus adalah bersifat observasional yang mengharuskan peneliti untuk terjun langsung, sehingga mendapatkan data yang valid

	Sumber	[24]
3	Judul	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Di Kelas IV Sekolah Dasar
	Penulis	Nurul Alyaa Roza dan Desyandri
	Tahun	2022
	Metode Penelitian	Metode <i>Research and Development</i>
	Hasil Penelitian	Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Tema 7 kelas 4 sekolah dasar dengan pesentase kevalidan 86,4%, praktikalitas dari guru sebesar 95% dan praktikalitas dari peserta didik sebesar 94,1%
	Kelebihan	Jenis penelitian menggunakan model ADDIE lebih mudah dipelajari dan sederhana serta sistematis
	Kekurangan	Dikarenakan model ADDIE dilakukan secara terstruktur dan sistematis, sehingga dalam pengaplikasiannya tidak boleh dilakukan secara acak melainkan harus sistematis
	Sumber	[25]

F. Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir



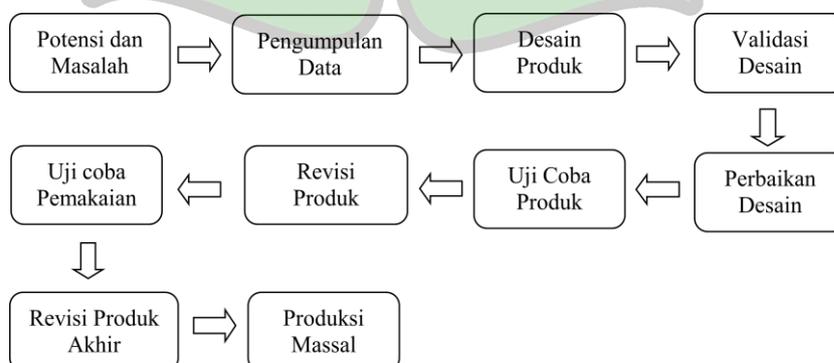
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diambil ialah *Research and Development (R&D)*. R&D yakni sebuah metode di mana dipakai di dalam penelitian yang berfungsi guna membuat ataupun menciptakan sebuah item serta untuk menilai efektivitas sebuah produk atau digunakan untuk menguji kegunaan dari produk yang sudah dibuat, yang dikatakan dengan produk tersebut ialah sesuatu yang memiliki bentuk *hardware* atau benda seperti modul, alat bantu ataupun buku yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dan perangkat lunak misalnya program komputer.

Pada penelitian berikut pendekatan yang digunakan yakni kualitatif. Di mana pada penelitian ini menggunakan pembahasan dengan teknik deskriptif, di mana teknik ini akan menjelaskan serta mendeskripsikan mengenai informasi atau bahan yang didapatkan dari metode penelitian yang dipakai. Berikut adalah tahapan-tahapan dari pengembangan dan penelitian yang ada dalam gambar 3.1



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian serta Pengembangan

Selanjutnya pemaparan dari tahapan-tahapan penelitian serta pengembangan yang terdapat pada gambar tersebut ialah:

1. Potensi serta Masalah

Penelitian ini dilaksanakan karena terdapat suatu potensi dari permasalahan yang ada. Potensi merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan atau dipergunakan sehingga akan memberikan nilai plus. Akan tetapi terdapat masalah dengan adanya penyalahgunaan tentang apa yang diinginkan serta apa yang nantinya akan dihasilkan. Potensi yang terdapat dalam penelitian berikut yakni mengembangkan media pembelajaran yaitu media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman yang halal juga haram. Sedangkan masalah yang ditemukan pada penelitian berikut yakni kurangnya motivasi serta semangat dan keinginan siswa untuk belajar dikarenakan metode pembelajaran yang kurang efektif, terkhusus pada pelajaran Fikih yang membahas mengenai makanan atau minuman yang halal serta haram.

2. Pengumpulan Data

Tahapan kedua dimana dilakukan pada penelitian ini adalah mengumpulkan data. Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan segala informasi yang diperlukan untuk mengembangkan serta menciptakan media animasi berbasis *macromedia flash* di mana nantinya mampu membantu untuk menyelesaikan masalah yang ada. Informasi yang diperlukan pada penelitian berikut adalah dengan mempelajari berbagai konsep yang memiliki keterkaitan dengan media animasi berbasis *macromedia flash* yang dapat

berkembang melalui pengumpulan berbagai referensi di mana nantinya akan menjadi panduan untuk menciptakan media animasi berbasis *macromedia flash* di mana di dalamnya memuat materi makanan serta minuman halal serta haram.

3. Desain Produk

Tahapan yang dilakukan selanjutnya ialah mendesain produk. Tujuan dilakukannya desain produk yaitu untuk melihat rancangan dari apa yang dihasilkan oleh produk tersebut dalam mengembangkan media animasi berbasis *macromedia flash* dengan materi makanan serta minuman halal serta haram. Pada tahap berikut, peneliti dituntut agar mampu membuat desain yang sangat kreatif supaya siswa tertarik dalam mempelajari materi yang nantinya diberikan.

4. Validasi Desain

Pada tahapan ini dilakukan penilaian atas desain produk yang telah dibuat atau dapat disebut juga sebagai validasi desain. Untuk melakukan validasi desain produk mampu dilakukan melalui teknik diuji oleh ahli ataupun pakar pakar sesuai dengan bidangnya. Pada tahap validasi produk ini mampu dijalankan dengan meminta seorang ahli atau pakar guna menilai desain produk yang telah dirancang. Para ahli atau pakar akan dimintai guna menguji desain yang telah dibuat agar dapat diketahui kelemahan yang terdapat pada produk sebelum produk tersebut dibuat.

5. Perbaiki Desain

Adanya revisi desain apabila dari validasi ahli masih terdapat yang harus direvisi, pada tahapan ini peneliti melakukan perbaikan desain, revisi ini dijalankan supaya produk yang dirancang akan memiliki kekurangan yang relatif sedikit.

6. Uji Coba Produk

Media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram yang sudah direvisi kemudian diuji coba oleh peneliti sendiri, dengan tujuan dijalankannya uji coba media animasi berbasis *macromedia flash* untuk melihat apakah produk masih memiliki kekurangan atau produk sudah siap untuk diuji coba kepada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Aceh Barat.

7. Revisi Produk

Setelah media animasi berbasis *macromedia flash* melalui tahapan pengujian, peneliti akan menemukan berbagai hal yang harus dibenahi atau dikembangkan lagi. Oleh sebab itu peneliti nantinya akan melaksanakan perbaikan kembali media animasi basis *macromedia flash* tersebut.

8. Uji Coba Pemakaian

Media animasi berbasis *macromedia flash* sudah direvisi kemudian diuji coba kepada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Aceh Barat. Tujuan dijalankannya uji coba media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram ini yaitu agar mampu memperoleh

bagaimana tanggapan siswa dalam media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal serta haram yang berkembang.

9. Revisi Akhir Produk

Dalam tahap ini, dilaksanakan perbaikan akhir dalam media animasi berbasis *macromedia flash* di mana telah berkembang sehingga memperoleh produk akhir (final).

B. Subjek Penelitian

1. Populasi dan Sampel

Populasi ialah seluruh objek/subjek dalam wilayah generalisasi di mana memiliki kriteria dan kualitas tertentu untuk dapat dijadikan sebuah sampel yang nantinya akan dipilih oleh peneliti untuk dijadikan bahan untuk dipelajari serta selanjutnya akan didapatkan sebuah kesimpulan. Populasi pada penelitian berikut ialah siswa kelas VIII MTsN 2 Aceh Barat dengan total 120 orang.

2. Sampel

Sampel ialah cakupan dari sejumlah populasi di mana mempunyai kriteria tertentu yang ada pada populasi. Sebuah proses yang dilakukan untuk mengumpulkan dan memilih jenis sampel yang akan dipakai agar dapat menghitung banyaknya sampel yang akan dipilih selaku sebuah objek/subjek pada penelitian disebut pengambilan sampel. Dalam penelitian berikut peneliti memilih teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* ialah teknik yang mengandalkan penilaian dari peneliti sendiri sebagai kriteria dalam memilih anggota dari populasi di dalam penelitian yang akan dilakukan. Pada

penelitian berikut menggunakan sampel yakni siswa kelas VIII MTsN 2 Aceh Barat dengan jumlah 30 orang.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Sebuah alat yang sering dipakai peneliti saat menjalankan aktivitasnya dalam hal mengumpulkan berbagai data atau informasi sehingga kegiatan itu menjadi lebih tersistem disebut sebagai instrumen penelitian. Instrument penelitian ini berfungsi agar seseorang dapat mengerjakan tugasnya dengan mudah serta supaya mampu mencapai suatu maksud dengan lebih efisien serta efektif. Berikut jenis instrumen yang akan dipakai dalam penelitian berikut yaitu:

1. Lembar validasi

Berbagai pertanyaan yang akan diberikan pada para ahli guna dilakukan pengujian untuk mendapat masukan, perbaikan, serta kritik terhadap media pembelajaran yang telah peneliti desain pada aplikasi *software* dinamakan sebagai lembar validasi. Di dalam lembar validasi terdapat berbagai kriteria yaitu kesesuaian antara media dengan tujuan dari pembelajaran, media harus sesuai dengan siswa, media harus disesuaikan dengan sumber pembelajaran, media harus mampu membuat siswa tertarik untuk memperhatikan, media harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, media harus dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi siswa, media harus mampu berperan sebagai alat bantu dalam membuat siswa memahami serta mengingat informasi yang diberikan, media harus mampu untuk mengulang materi atau informasi yang telah diberikan, media harus bisa memberikan

efisiensi waktu serta biaya yang dikeluarkan, media harus aman untuk dipergunakan oleh siswa, media harus memiliki kualitas serta kejelasan bagi siswa agar siswa mudah memahami serta jelas saat melihat apa yang ditampilkan oleh media.

2. Lembar Angket

Lembaran yang memiliki isi berbagai pertanyaan tentang media yang sedang dikembangkan kemudian akan diberikan pada responden disebut dengan lembar angket. Pada penelitian ini lembar angket adalah sebuah alat yang dipakai untuk melihat bagaimana respons dari siswa, hal ini diperlukan dalam pengumpulan berbagai data yang diperlukan dalam penelitian media animasi berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan. Beberapa kisi yang ada di dalam lembar angket pada penelitian ini yaitu agar dapat mengetahui seberapa minatnya siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan dengan memakai media animasi berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan dalam materi makanan serta minuman halal serta haram, agar mampu diketahui kemudahan siswa dari segi pemahamannya terhadap materi makanan serta minuman halal serta haram menggunakan media animasi berbasis *macromedia flash*, serta agar dapat melihat apakah siswa suka pada media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal serta haram yang berkembang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Suatu aplikasi ataupun penerapan instrument yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian disebut dengan teknik pengumpulan data. Di dalam penelitian berikut peneliti memakai metode *research and development* (R&D) yaitu :

1. Validasi Ahli

Suatu Teknik yang digunakan dalam memberi penilaian kepada suatu produk yang sudah dirancang disebut dengan validasi. Sebelum sebuah produk seperti media animasi berbasis *macromedia flash* dipakai oleh khalayak ramai, produk tersebut harus divalidasi terlebih dahulu untuk melihat layak atau tidaknya produk tersebut digunakan. Validasi ini dijalankan oleh ahli atau pakar dibidang media serta materi. Kegiatan validasi dikerjakan melalui langkah menunjukkan produk media animasi berbasis *macromedia flash* di mana sudah dirancang serta memberikan lembar validasi kepada para ahli.

2. Angket (kuisisioner)

Teknik untuk mengumpulkan berbagai informasi yang dijalankan dengan langkah pemberian berbagai pernyataan atau pertanyaan secara tertulis ataupun lisan yang diberikan terhadap para responden untuk dijawab disebut sebagai angket atau kuisisioner. Pada penelitian berikut angket yang ada diserahkan pada siswa hal ini dilakukan setelah media animasi berbasis *macromedia flash* diuji coba. Angket ini juga harus melewati proses validasi yang dilakukan oleh validator sebelum dibagikan pada siswa. Agar kita dapat

mengetahui apakah angket tersebut valid atau tidak tentunya kita harus melakukan pemvalidasian terhadap angket tersebut. Validasi instrumen angket bermaksud guna mengetahui kelayakan instrumen observasi diantara pedoman, kisi-kisi instrumen, pembahasan butir-butir instrumen terhadap teori. [26]

Sebuah angket dapat dikategorikan valid jika pertanyaan atau pernyataan yang terdapat di dalamnya dapat diukur. Di dalam penelitian berikut angket yang diberikan terhadap siswa digunakan guna melihat bagaimana respons siswa dalam media animasi berbasis *macromedia flash* di dalam materi makanan serta minuman halal serta haram. Adapun beberapa kisi yang ada dalam lembar angket pada penelitian ini yaitu siswa senang belajar dengan penggunaan media *macromedia flash*, media *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram sesuai dengan materi tersebut, media *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mudah digunakan. Angket skala *guttman* merupakan sebuah model angket yang nantinya dipakai pada penelitian ini. Angket skala *guttman* di dalamnya berisi berbagai pertanyaan di mana siswa diminta untuk menjawab “Ya” atau “Tidak” setelah membaca berbagai pertanyaan yang diberikan. [27]

E. Teknik Analisis Data

Agar dapat merumuskan berbagai hasil dari suatu penelitian di mana diperlukannya teknik analisis data. Hasil dari analisis data ini ialah sebuah solusi dari masalah yang ada. Pada penelitian berikut menganalisis data dari hasil pemvalidasian media animasi berbasis *macromedia flash* oleh para ahli

serta tanggapan siswa dalam kegunaan media animasi berbasis *macromedia flash* yang dilakukan dengan membagikan angket.

1. Analisis Lembar Validasi

Pada saat proses pemvalidasian data media animasi berbasis *macromedia flash* yang dilaksanakan oleh para ahli memakai metode skala *likert*. Skala *likert* memiliki tujuan yaitu meletakkan respons dalam sebuah kontinum. Misalnya melihat kesesuaian karakter individu dengan pernyataan menggunakan penskalaan respons. Penyusunan instrumen dengan menggunakan skala *likert* pada bagian alternatif jawaban yang terdapat di setiap poin instrument berupa pilihan angka, angka tersebut harus dapat dijelaskan atau diartikan agar responden paham. Berdasarkan ketentuan yang ada pada skala *likert* berikut arti dari angka untuk pengisian jawaban pada lembar validasi :

Skor 4 : Sangat layak untuk digunakan

Skor 3 : Layak untuk digunakan

Skor 2: Cukup layak untuk digunakan

Skor 1 : Tidak layak sama sekali

Untuk menghitung persentase hasil dari validasi yang telah dilakukan pakar dapat memakai persamaan berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xn} \times 100\%$$

Ket:

P = Persentase skor

$\sum xn$ = Jumlah total skor ideal

Σx = Jumlah skor dari validator

Dalam mendapatkan jumlah skor ideal, dapat memakai rumus yakni:

Jumlah total skor ideal = banyaknya item indikator x banyaknya skala *likert*

Menghitung persentase rata-rata menggunakan rumus yakni:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma xi}{\Sigma ni}$$

Ket:

\bar{X} = Rata-rata

Σni = Jumlah anggota sampel

Σxi = Jumlah seluruh persentase skor

Agar dapat melihat layak atau tidaknya media animasi berbasis *macromedia flash* yang sudah dibuat, maka peneliti memakai kategori untuk hasil penganalisisan persentase yang diberikan oleh para ahli sebagai suatu panduan. Berikut adalah kategori tingkatan skala persentase dari penilaian:

Tabel 3.1 Kriteria Validasi Analisis Persentase Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash*

Persentase (%)	Kategori
76-100	Sangat layak untuk digunakan
51-75	Layak untuk digunakan
26-50	Kurang layak untuk digunakan
0-25	Tidak layak untuk digunakan

2. Analisis Angket

Penganalisan data dari angket yang dibagikan kepada siswa juga dikerjakan dengan tatacara yang sama dengan penganalisan data validasi yang dilaksanakan oleh para ahli media animasi berbasis *macromedia flash*.

Untuk menghitung persentase dapat memakai rumus yakni:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Persentase respons siswa

N = Jumlah siswa yang memberi tanggapan (responden)

F = Banyak siswa yang menjawab sebuah pilihan

Berikut adalah kriteria respons yang diberikan oleh siswa yaitu:

Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respons Siswa

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak tertarik dengan media yang ditampilkan
21-40	Sedikit tertarik dengan media yang ditampilkan
41-60	Cukup tertarik dengan media yang ditampilkan
61-80	Tertarik dengan media yang ditampilkan
81-100	Sangat tertarik dengan media yang ditampilkan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini memaparkan mengenai hasil pengembangan, hasil penelitian, serta pembahasan melalui pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram di MTsN 2 Aceh Barat.

A. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan penelitian ini berupa media pembelajaran animasi *macromedia flash* untuk siswa kelas VIII MTsN 2 Aceh Barat mata pelajaran Fikih pada materi makanan dan minuman halal dan haram :

1. Deskripsi Media Pembelajaran *Macromedia Flash*

a. Halaman Depan/Menu

Halaman depan/menu pada pembelajaran ini berisi judul materi yang akan dipelajari. Pada halaman ini akan menampilkan beberapa pilihan menu, yaitu tujuan pelajaran, materi, evaluasi, kompetensi dasar, dan profil. Adapun 3 tombol lainnya adalah tombol *close*, dan tombol *play and stop music*.



Gambar 4.1 Tampilan halaman Depan/Menu pada media *macromedia flash*

b. Halaman Tujuan Pelajaran

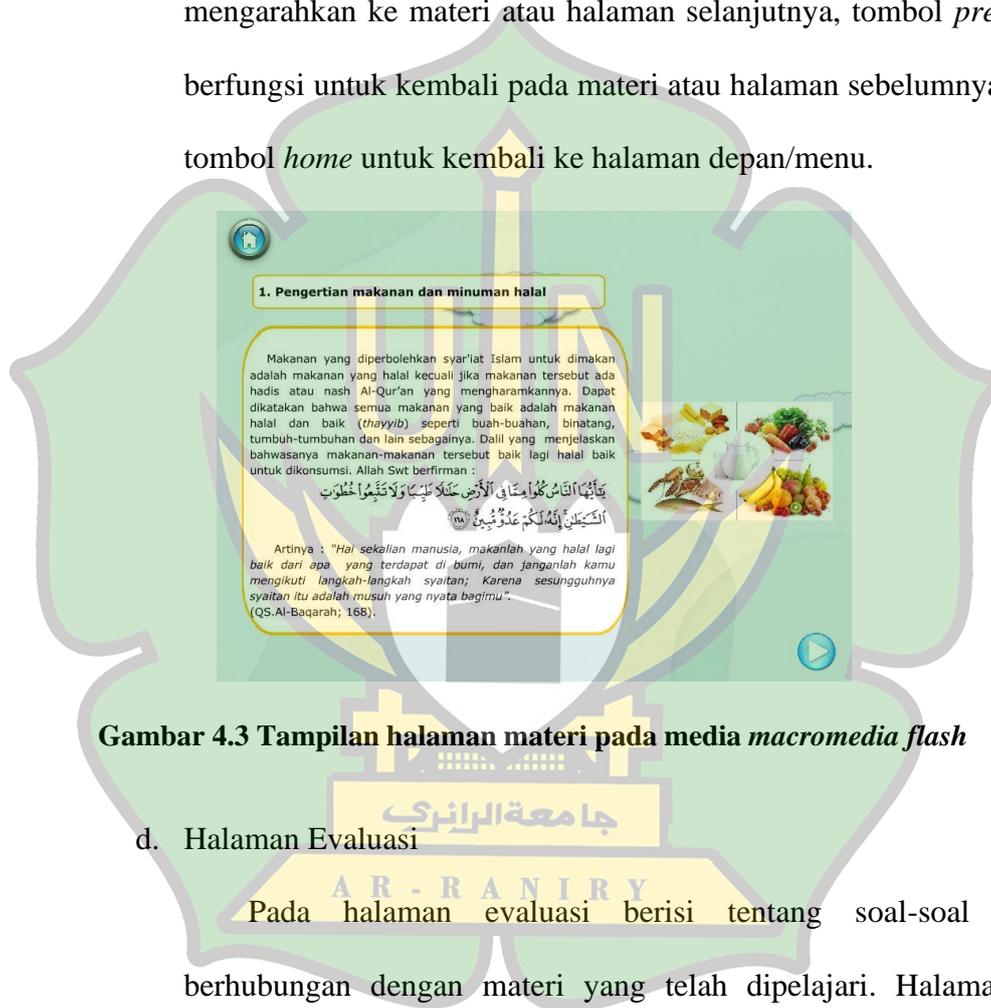
Pada halaman ini berisi tentang tujuan dari pembelajaran, dan terdapat tombol *home* yang berfungsi untuk dapat kembali pada halaman depan/menu.



Gambar 4.2 Tampilan halaman tujuan pelajaran pada media *macromedia flash*

c. Halaman Materi

Halaman ini berisi tentang materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Pada halaman ini terdapat 3 tombol, yaitu tombol *home*, *next*, dan *previous*. Tombol *next* berfungsi untuk mengarahkan ke materi atau halaman selanjutnya, tombol *previous* berfungsi untuk kembali pada materi atau halaman sebelumnya, dan tombol *home* untuk kembali ke halaman depan/menu.



Gambar 4.3 Tampilan halaman materi pada media *macromedia flash*

d. Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi berisi tentang soal-soal yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari. Halaman ini terdapat beberapa tombol, yaitu tombol “mulai” untuk memulai menjawab kuis, *home*, *next*, *previous* dan tombol ulang. *User* dapat menjawab soal-soal yang telah dirancang oleh peneliti dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap benar pada tombol jawaban A, B, C, dan D. Diakhir halaman evaluasi, *user* dapat

melihat hasil jawaban yang telah dijawab dengan pernyataan berapa soal yang dijawab “benar” dan berapa soal yang dijawab “salah”.



Gambar 4.4 Tampilan halaman evaluasi bagian soal pada media *macromedia flash*



Gambar 4.5 Tampilan halaman evaluasi bagian hasil jawaban pada *macromedia flash*

e. Halaman Kompetensi Dasar

Halaman ini berisi tentang kompetensi dasar yang digunakan, dengan tujuan agar pengguna bisa memahami dan terarah.



Gambar 4.6 Tampilan halaman kompetensi dasar pada media *macromedia flash*

f. Halaman Profil

Halaman ini berisikan biodata peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan dan minuman halal dan haram di MTsN 2 Aceh Barat .



Gambar 4.7 Tampilan halaman profil pada media *macromedia flash*

B. Hasil Penelitian

Berlandaskan penelitian yang telah dilaksanakan di MTsN 2 Aceh Barat, maka data yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Penyajian Data

Penyajian data ialah aktivitas ketika sekelompok informasi dikumpulkan, kemudian memberi kemungkinan guna membuat hasil akhir serta membuat langkah.[28]

a. Hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash*

Validasi media animasi berbasis *macromedia flash* dilakukan guna melihat kelayakan media pembelajaran yang berkembang.[1] Validasi media animasi berbasis *macromedia flash* dilakukan dengan 2 orang validator atau ahli. Media animasi berbasis *macromedia flash* yang sudah didesain peneliti serta divalidasi oleh ahli dengan tujuan guna mempermudah siswa untuk mengingat serta memahami materi pelajaran. Adapun hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash* mampu dilihat dalam tabel di bawah :

Tabel 4.1 Hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash*

No	Indikator	Validator I		Validator II	
		Skor	%	Skor	%
1.	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran	4	100	4	100
2.	Kesesuaian media terhadap karakteristik peserta didik	3	75	4	100
3.	Kesesuaian media berlandaskan sumber belajar	4	100	4	100

4.	Kemampuan media saat menarik perhatian peserta didik	4	100	3	75
5.	Kemampuan media saat mengembangkan motivasi peserta didik	4	100	4	100
6.	Kemampuan media untuk mampu menciptakan rasa senang peserta didik	4	100	4	100
7.	Kemampuan media selaku alat bantu pengingat informasi	4	100	4	100
8.	Kemampuan media selaku alat bantu pemahaman informasi	4	100	4	100
9.	Kemampuan media dalam mengulang apa yang dipelajari	4	100	4	100
10.	Kemampuan media dalam stimulus belajar	4	100	4	100
11.	Kemampuan media dalam umpan balik dengan segera	3	75	3	75
12.	Kemudahan media bagi praktik belajar pembelajaran	4	100	4	100
13.	Efisiensi media dalam kaitannya terhadap waktu	4	100	4	100
14.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya	4	100	4	100
15.	Keamanan media bagi peserta didik	3	75	4	100
16.	Kualitas media	3	75	4	100
17.	Kejelasan desain media	4	100	4	100
Jumlah		64	1600	66	1650
Persentase		94,12%		97,06%	

Tabel. 4.2 Rata-rata validasi media animasi berbasis *macromedia flash*

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Validator I	94,12%	Sangat layak untuk digunakan
2.	Validator II	97,06%	Sangat layak untuk digunakan
Rata-rata skor total		95,59%	Sangat layak untuk digunakan

Berlandaskan tabel 4.2 dapat diketahui di mana media animasi berbasis *macromedia flash* memiliki tingkat kevalidan atau kelayakan media sangat baik. Hal tersebut dinyatakan melalui hasil persentase validasi media oleh kedua validator sangat tinggi, di mana rata-rata skor 95,59% dengan kategori sangat layak untuk dipergunakan. Di mana validator I memberi skor yakni sekitar 94,12%, dan validator II memberikan skor sekitar 97,06%. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan di mana media animasi berbasis *macromedia flash* yang berkembang dalam materi makanan serta minuman halal serta haram di MTsN 2 Aceh Barat sangat layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran.

b. Respons Siswa

Data respons siswa dalam media animasi berbasis *macromedia flash* diperoleh dari pembagian angket kepada 30 orang siswa kelas VIII MTsN 2 Aceh Barat. Instrumen angket disajikan dalam bentuk lembaran yang berisi 10 pertanyaan yang menggunakan skala *Guttman*. Siswa diharuskan memilih salah satu jawaban dari tiap pertanyaan yang diberikan berupa

jawaban “YA” atau “TIDAK”. Hasil analisa respons siswa dalam media animasi *macromedia flash* ada materi makanan serta minuman halal serta haram dinyatakan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Respons siswa terhadap media animasi berbasis *macromedia flash*

No.	Pertanyaan	Frekuensi (F)		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda senang belajar dengan menggunakan media <i>macromedia flash</i> ?	30	0	100	0
2.	Apakah media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram berdasarkan dengan materi tersebut ?	30	0	100	0
3.	Apakah anda tertarik belajar menggunakan media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram ?	30	0	100	0
4.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram dapat meningkatkan minat anda saat mempelajari materi tersebut ?	29	1	96,67	3,33
5.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mampu membuat	26	4	86,67	13,33

	anda termotivasi belajar Fikih ?				
6.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mampu membuat anda lebih aktif saat mengikuti pembelajaran ?	29	1	96,67	3,33
7.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mampu menyelesaikan permasalahan dalam belajar Fikih ?	27	3	90	10
8.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mampu membuat anda lebih mudah saat memahami materi pembelajaran ?	29	1	96,67	3,33
9.	Apakah tampilan atau desain media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram menarik ?	29	1	96,67	3,33
10.	Apakah media <i>macromedia flash</i> dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mudah digunakan ?	29	1	96,67	3,33
Jumlah				960,02	39,98
%Rata-rata				96,002 %	3,998%

2. Pengolahan Data

a. Validasi media animasi berbasis *macromedia flash*

Hasil yang didapat dalam validasi media oleh validator dihitung dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xn} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

Σx = Jumlah skor dari validator

Σxn = Jumlah total skor ideal

Skor yang disajikan oleh tiap validator dinyatakan dengan penggunaan rumus tersebut. Bagian terlampir menggambarkan langkah mendapatkan persentase tiap validator. Berlandaskan tabel 4.1 mengungkapkan di mana validator awal memberi skor 3 serta 4, sudah ditambah skor yang didapat ialah 64. Skor ideal ialah 68, skor ini didapat dari banyaknya jumlah indikator, yakni 17 item digandakan dengan jumlah skala *Likert*, yakni 4, jadi $17 \times 4 = 68$. Setelah memperoleh skor dari validator serta jumlah skor ideal, selanjutnya dimasukkan ke dalam rumus guna mendapatkan nilai.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xn} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{68} \times 100\%$$

$$P = 94.12\%$$

Validator kedua diberikan skor 3 serta 4 sesudah dijumlahkan, skor yang didapat ialah 66. Sedangkan jumlah skor yang ideal ialah 68. Skor tersebut didapat melalui jumlah item indikator yakni kelipatan 17 dari banyaknya skala *likert* yakni 4, dimana $17 \times 4 = 68$. Sesudah mendapat skor dari validator serta jumlah skor ideal, kemudian masuk ke rumus guna mendapatkan nilai.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xn} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{68} \times 100$$

$$P = 97.06\%$$

Berikutnya, dalam menghitung persentase rata-rata menggunakan rumus di bawah :

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{\sum ni}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata x

$\sum xi$ = Jumlah seluruh persentase skor

$\sum ni$ = Jumlah anggota sampel

Tabel 4.1 divalidasi oleh dua pakar ahli di mana memperoleh persentase tiap 94,12% serta 97,06%. Dalam perhitungan rata-ratanya, nilai persentase yang didapat dijumlahkan kemudian dibagi 2 (jumlah validator). Berikut cara perhitungannya :

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{\sum ni}$$

$$\bar{X} = \frac{94.12\% + 97.06\%}{2}$$

$$\bar{X} = \frac{191.18\%}{2}$$

$$\bar{X} = 95.59\%$$

b. Respons siswa

Skor yang didapat dalam angket siswa, dihitung persentasenya dengan rumus di bawah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respons siswa

F = Banyak siswa yang menjawab suatu pilihan

N = Jumlah siswa yang memberi tanggapan (responden)

Selain validasi dari pakar, skor yang didapat dalam angket siswa pula ditentukan sebagai nilai. Berlandaskan keterangan dalam tabel 4.3, diketahui di mana dalam pertanyaan pokok, lebih dari 30 siswa dari 30 siswa memilih jawaban "Ya" kemudian 0 siswa memilih jawaban "Tidak".

Jadi untuk memperoleh tingkat persentase frekuensinya dapat ditentukan melalui penggunaan rumus di bawah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$P = 100\% \text{ (Ya)}$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{30} \times 100\%$$

$$P = 0 \text{ (Tidak)}$$

Pertanyaan kedua serta yang dihasilkan ditentukan dengan menggunakan strategi yang sama. Persentase terakhir dari angket siswa ditentukan dengan memasukkan semua nilai persentase yang didapat dan selanjutnya dibagi dengan jumlah pertanyaan di bawah :

$$\text{Persentase "Ya"} = \frac{\text{Jumlah total persentase}}{\text{Banyaknya item pertanyaan}}$$

$$\text{Persentase "Ya"} = \frac{960,02\%}{10}$$

$$\text{Persentase "Ya"} = 96,002\%$$

$$\text{Persentase "Tidak"} = \frac{\text{Jumlah total persentase}}{\text{Banyaknya item pertanyaan}}$$

$$\text{Persentase "Tidak"} = \frac{39,98\%}{10}$$

$$\text{Persentase "Tidak"} = 3,998\%$$

c. Interpretasi Data

Interpretasi data adalah pencarian pemahaman ataupun definisi secara lebih luas terhadap temuan ataupun data yang sudah didapat. Pemahaman data tidak mampu dipisahkan dari analisis data di mana pemahaman yang

sesungguhnya merupakan bagian yang pasti dari analisis data. Dengan cara ini, peneliti dapat menjelaskan data tambahan dalam tabel di atas.

Tabel 4.1 ialah tabel hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash*. Berdasarkan tabel tersebut, persentase hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash* dari validator I yakni 94,12% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan serta persentase dari validator II yaitu 97,06% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Tabel 4.2 ialah tabel rata-rata hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash*. Berlandaskan tabel tersebut, persentase rata-rata hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash* oleh kedua validator yakni 95,59% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut mengungkapkan di mana media animasi berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan sesudah diperbaiki lagi berlandaskan saran dari kedua validator sangat layak untuk dipergunakan.

Media animasi berbasis *macromedia flash* yang sudah direvisi, diuji coba terhadap 30 siswa kelas VIII di MTsN 2 Aceh Barat. Data respons siswa dinyatakan dalam tabel 4.3. Berlandaskan tabel tersebut, mampu diketahui di mana respons peserta didik dalam media animasi berbasis *macromedia flash* telah memperoleh hasil yang diinginkan. Hal tersebut mampu dilihat dari persentase yang didapat yakni 96,002% siswa memilih jawaban “Ya” dan 3,998% siswa memilih jawaban “Tidak”. Di mana ditarik kesimpulan siswa sangat tertarik dengan media yang ditampilkan

dalam media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram yang telah berkembang.

C. Pembahasan/Hasil Diskusi Penelitian

Jenis penelitian yang dijalankan ialah *research and development* (R&D). Tujuan awal dari penelitian serta pengembangan pada bidang pendidikan bukan sekedar mencari tahu ataupun menguji teori, melainkan guna mengembangkan item yang menarik untuk dilakukan di sekolah. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini semacam perangkat lunak yakni media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram di MTsN 2 Aceh Barat. Langkah penelitian serta pengembangan menggabungkan beberapa tahapan, diantaranya tahapan potensi serta permasalahan, tahapan mengumpulkan data, tahapan konfigurasi item, tahapan validasi desain, tahapan koreksi desain, tahapan uji coba item, tahapan revisi item, uji coba pemakaian dan revisi akhir produk.

1. Hasil Validasi Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash*

Penilaian kevalidan media animasi berbasis *macromedia flash* dijalankan oleh 2 orang validator di mana merupakan dosen Fakultas Tarbiyah serta Keguruan. Media animasi berbasis *macromedia flash* yang direncanakan oleh peneliti serta disetujui oleh para pakar/ahli guna memberikan pembelajaran secara bervariasi, mempermudah siswa untuk mengingat serta pemahaman materi pembelajaran, penanaman terhadap siswa ide berpikir serta maju dengan bebas, motivasi di balik penggunaan media ialah guna memberikan variasi dalam pembelajaran, pengalaman pendidikan, memberikan realitas

yang lebih besar dalam pembelajaran, dengan tujuan agar pencapaian tujuan pembelajaran lebih terkoordinasi.

Berlandaskan hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash* dalam tabel 4.1, persentase hasil validasi yang didapat melalui validator I yakni 94,12% melalui kategori sangat layak untuk digunakan serta persentase dari validator II yakni 97,06% melalui kategori sangat layak untuk digunakan. Kemudian rata-rata pesentase hasil validasi media animasi berbasis *macromedia flash* melalui kedua validator yakni 95,59% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan (diungkapkan pada tabel 4.2). Di mana media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal dan haram ini layak dikonsumsi, namun masih perlu revisi di beberapa bagian hingga sangat layak untuk digunakan.

2. Respons Siswa

Respon siswa didapat dari memberikan angket. Angket ialah suatu metode pengumpulan informasi dengan menghadirkan berbagai pertanyaan ataupun penjelasan yang tersusun untuk dijawab serta dicatat secara tertulis oleh responden.[29] Sebelum lembar angket disebarluaskan pada siswa, dilaksanakan validasi angket di awal. Validasi angket dalam penelitian berikut dilaksanakan oleh satu orang validator yang menjadi dosen di Fakultas Tarbiyah serta Keguruan. Validasi angket dilaksanakan guna mengukur valid tidaknya sebuah angket. Angket diumumkan substansial dengan asumsi jika dalam angket dapat mengungkap sesuatu yang sedang diukur.

Respons siswa dalam media animasi berbasis *macromedia flash* menunjukkan respons yang positif. Hal tersebut terlihat dari persentase yang didapat peneliti melalui angket yang sudah disampaikan. Berdasarkan hasil angket siswa dalam tabel 4.3, dalam pertanyaan utama, 30 siswa menjawab "Ya" dengan persentase 100 persen serta 0 siswa menjawab "Tidak" dengan persentase 0%, menyiratkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi berbasis *macromedia flash*. Dalam pertanyaan kedua, 30 siswa menjawab "Ya" dengan persentase 100 persen serta 0 siswa menjawab "Tidak" dengan persentase 0%, menyiratkan dimana media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram sesuai materi.

Selanjutnya dalam item ketiga, 30 orang siswa memberi jawaban "Ya" dengan persentase 100% serta 0 orang siswa memberi jawaban "Tidak" dengan persentase 0%, berarti siswa tertarik belajar dengan media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram. Dalam item keempat, 29 orang siswa memberi jawaban "Ya" melalui persentase 96,67% serta 1 orang siswa memberi jawaban "Tidak" melalui persentase 3,33%, berarti kegunaan media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal serta haram mampu meningkatkan minat siswa saat mempelajari materi. Minat ialah sebuah situasi mental di mana memberikan reaksi terpandu untuk keadaan ataupun objek tertentu yang indah serta memberikan kepuasan untuk itu. Saat kepuasan berkurang, minat pula dapat berkurang. Kemudian lagi, saat kepuasan meningkat, minat pula

dapat meningkat.[30] Item pertanyaan kelima, 26 orang siswa memberi jawaban “Ya” dengan persentase 86,67% serta 4 orang siswa memberi jawaban “Tidak” dengan persentase 13,33%, berarti penggunaan media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mampu menjadikan siswa termotivasi belajar fikih. Pada item keenam, 29 orang siswa memberi jawaban “Ya” dengan persentase 96,67% serta 1 orang siswa memberi jawaban “Tidak” dengan persentase 3,33%, berarti penggunaan media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal serta haram mampu menjadikan siswa sangat aktif saat melakukan pembelajaran. Aktif artinya giat (bekerja ataupun berupaya). Pembelajaran aktif ialah pembelajaran di mana meningkatkan tindakan siswa dalam mendapatkan informasi yang berbeda dari sumber yang berbeda untuk dikaji. Berarti siswa tidak hanya mendengar informasi yang disampaikan oleh pengajar tetapi siswa dapat berupaya secara langsung guna memperoleh informasi tersebut.[30]

Item pertanyaan ketujuh, 27 orang siswa memberi jawaban “Ya” melalui persentase 90% serta 3 orang siswa memberi jawaban “Tidak” melalui persentase 10%, berarti kegunaan media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram mampu menyelesaikan permasalahan dalam belajar fikih. Item kedelapan, 29 orang siswa memberi jawaban “Ya” melalui persentase 96,67% serta 1 orang siswa memberi jawaban “Tidak” melalui persentase 3,33%, berarti penggunaan media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta

minuman halal serta haram mampu membuat siswa lebih mudah dalam mengkaji materi pembelajaran. Pemahaman pada pembelajaran ialah tingkat kapasitas yang mengharapkan di mana individu harus memiliki pilihan untuk mengetahui makna ataupun gagasan, keadaan serta kenyataan yang mereka ketahui. Untuk situasi ini, individu tidak sekedar mempertahankan secara verbal, namun memahami gagasan tentang masalah ataupun fakta yang diungkapkan, kemudian aktivitas mampu mengenali, mengubah, memaparan, menyajikan contoh, mengira, menyajikan serta pengambilan keputusan.[31]

Pada item pertanyaan kesembilan, 29 orang siswa memberi jawaban “Ya” melalui persentase 96,67% serta 1 orang siswa memberi jawaban “Tidak” melalui persentase 3,33%, berarti tampilan ataupun desain media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram menarik. Item kesepuluh, 29 orang siswa memberikan jawaban “Ya” melalui persentase 96,67% serta 1 orang siswa memberi jawaban “Tidak” melalui persentase 3,33%, berarti penggunaan media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal serta haram mampu membuat siswa lebih mudah dimainkan. Berlandaskan pemaparan tersebut, didapat persentase seluruhnya 96,002% siswa memberi jawaban “Ya” serta 3,998% siswa memberi jawaban “Tidak”. Oleh sebab itu, di mana ditarik kesimpulan siswa sangat tertarik dalam media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram yang dikembangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya menarik kesimpulan diantaranya:

1. Media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi makanan serta minuman halal serta haram yang dikembangkan sangat layak digunakan di MTsN 2 Aceh Barat. Hal tersebut dinyatakan melalui persentase hasil validasi oleh validator yakni berkisar 95,59%
2. Siswa sangat menyukai dengan adanya media animasi berbasis *macromedia flash* dalam materi makanan serta minuman halal serta haram yang dikembangkan. Hal tersebut dinyatakan melalui hasil persentase angket siswa yang memilih jawaban “Ya” berjumlah 96,002% serta jawaban “Tidak” berjumlah 3,998% .

B. Saran

Berlandaskan hasil penelitian serta kesimpulan, saran yang diberikan diantaranya :

1. Diharapkan pada pendidik bidang studi Fikih, guna mampu menggunakan media animasi berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan untuk penelitian ini selaku media pembelajaran dalam materi makanan serta minuman halal serta haram.

2. Diharapkan pada peneliti berikutnya untuk mampu melaksanakan penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media animasi berbasis *macromedia flash* terhadap materi makanan serta minuman halal serta haram.



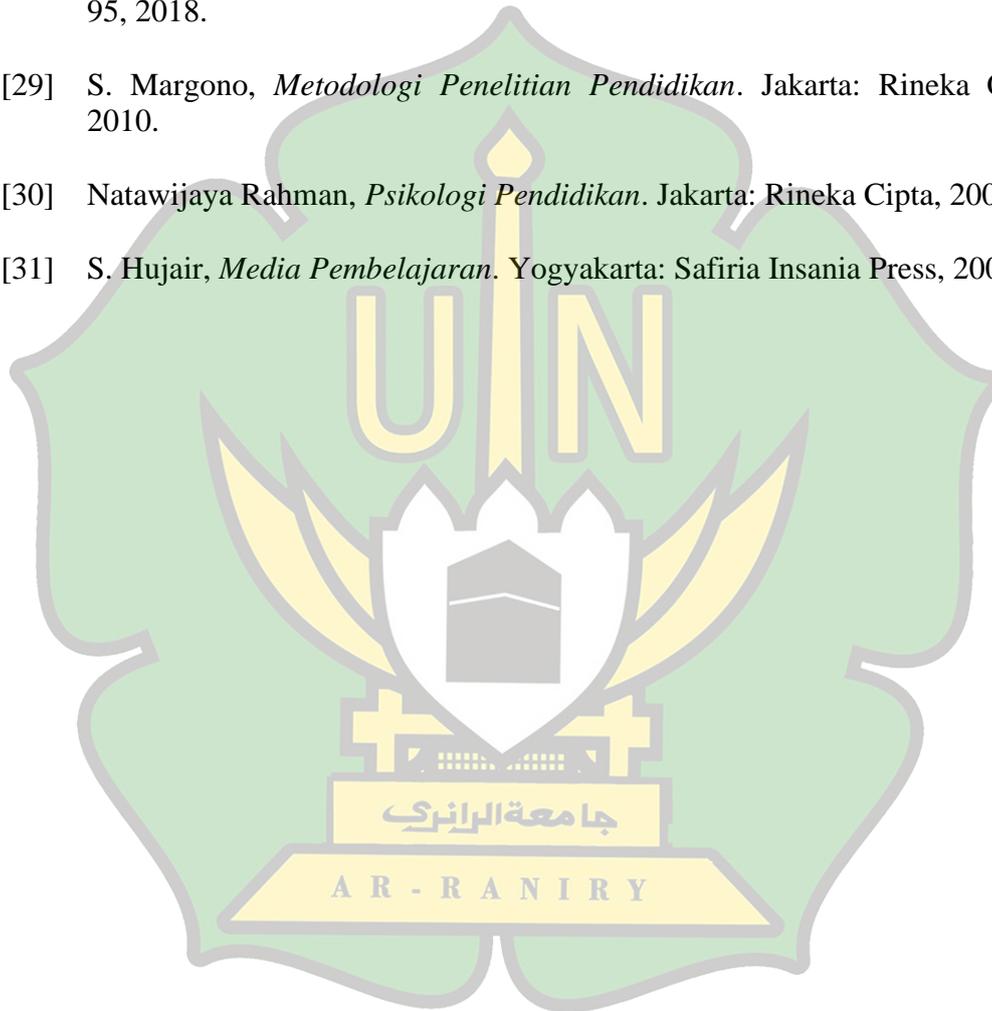
DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. R. Syamsudin, S. H. No, K. Cikole, and K. Sukabumi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Kewargaan Digital Di SMK Pasim Plus Sukabumi," *J. Utile*, vol. VII, pp. 42–49, 2021.
- [2] K. S. Kartini, I. N. Tri, and A. Putra, "RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID," *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 12–19, 2020.
- [3] Mujakir, "Kreativitas Guru dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Lantanida J.*, vol. 3, no. 1, p. 84, 2015.
- [4] U. Islam, N. Raden, and I. Lampung, "PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN Haris Budiman.," vol. 8, no. I, pp. 31–43, 2017.
- [5] R. Ramayulis, E. nauli Taib, and N. Zahara, "RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN DI SMPN 6 SIMEULUE TIMUR," *Pros. Semin. Nas. Biot.*, pp. 310–312, 2021.
- [6] P. Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- [7] P. Fathurrohman and M. S. Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama, 2010.
- [8] Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- [9] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [10] Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- [11] Intan Permata Putri and A. M. Sibuea, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN FISIKA," *J. Teknol. Inf. Komun. dalam Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 145–155, 2014.
- [12] S. Wina, *Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2008.
- [13] D. B. Syaiful, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

- [14] A. Muhson, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. VIII, no. 2, 2010.
- [15] G. L. A. K. Putra, "Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube," *Pros. Semin. Nas. Desain dan Arsit.*, vol. 2, pp. 259–265, 2019.
- [16] K. Sukiyasa and S. Sukoco, "Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 3, no. 1, pp. 126–137, 2013.
- [17] R. K. Lowe, "Animation and learning: Selective processing of information in dynamic graphics," *Learn. Instr.*, vol. 13, no. 2, pp. 157–176, 2003.
- [18] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press, 2001.
- [19] Arda, S. Saehana, and Darsikin, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER UNTUK SISWA SMP KELAS VIII," *e-Jurnal Mitra Sains*, vol. 3, pp. 69–77, 2015.
- [20] L. A. H. Qusyairi, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS MACROMEDIA FLASH," *Islam. J. Keislam. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 1, pp. 97–114, 2019.
- [21] I. Mustikasari, N. R. Utami, and Supriyanto, "Efektivitas Pemanfaatan Macromedia Flash Dengan Pendekatan SAVI Materi Sistem Gerak Di SMAN 1 Kajen," *Unnes J. Biol. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 102–108, 2012.
- [22] R. Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Jakarta Press, 2012.
- [23] S. N. Alim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqih Islam Materi," *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 38–59, 2021.
- [24] H. Diana and A. J. Fuad, "Pemanfaatan Sarana Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Fiqih Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ainul Huda Juwet Ngronggot Nganjuk," *J. Intelekt. J. Pendidik. dan Stud. Keislam.*, vol. 9, no. 1, 2019.
- [25] R. N. Alyaa and Desyandri, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, pp. 4817–4825, 2022.
- [26] M. Mukholifah, U. Tisngati, and V. Ardhyantama, "MENGEMBANGKAN

MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 4, 2020.

- [27] Erisna Mirda, “Pengembangan media monopoli pada materi sistem periodik unsur di sma negeri 1 indrapuri aceh besar (skripsi),” UIN Ar-Raniry, 2018.
- [28] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *J. Alhadharah*, vol. 17, no. 33, pp. 81–95, 2018.
- [29] S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [30] Natawijaya Rahman, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- [31] S. Hujair, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-6165/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2022

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munagasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan,
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum,
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi,
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 12 Maret 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan**
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dr. Hazrullah, S.Pd I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
 2. Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc. sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi:
- Nama : Safiratul
NIM : 170212027
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram Di MTsN 2 Aceh Barat
- KEDUA** : Pemblayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022,
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian han ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 24 Mei 2022

An:Rektor
Dekan

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6149/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022
Lamp :-
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MTsN 2 Aceh Barat

Assalamu'alaikum Wr,Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SAFIRATUL / 170212027**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Jl. Miruk Taman Gampoeng Tanjung Selamat Kec. Darussalam
Kab.Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram di MTsN 2 Aceh Barat**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 23 Mei 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 23 Juni 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BARAT
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH BARAT

Jl. Meulaboh-Tutut Km 12 Desa Keude Aron Kec. Kaway XVI Kab. Aceh Barat
Email: mtsnpeureumeue@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-102/Mts.01.03.2/PP.00.5/06/2022

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Ar-Raniry di Banda Aceh, Nomor: B-6149/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022 Tanggal 23 Mei 2022, Maka Kepala MTsN 2 Aceh Barat dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : SAFIRATUL
Nim : 170212027
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi
Jenjang : S1

Benar telah melakukan penelitian di MTsN 2 Aceh Barat sesuai dengan tuntutan akademik yang dilakukan dengan baik yang dibimbing oleh guru bidang Pelajaran Fiqih.

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan seperlunya

Peureumeue, 15 Juni 2022
Kepala Madrasah

Lukman S.pd.M.Sc
NIP. 197202071999051001

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI MAKANAN DAN MINUMAN HALAL
DAN HARAM DI MTsN 2 ACEH BARAT

Petunjuk :

Berilah tanda (X) pada salah satu alternatif skor validasi yang sesuai dengan penilaian Anda jika .

Skor 2 : Apabila pernyataan sudah komunikatif dan sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti.

Skor 1 : Apabila pernyataan sudah komunikatif tetapi belum sesuai dengan isi konsep

Skor 0 : Apabila pernyataan tidak komunikatif dan tidak sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti atau sebaliknya.

No.	Skor Validasi	Skor Validasi	Skor Validasi
1	2	1	0
2	2	1	0
3	2	1	0
4	2	1	0
5	2	1	0
6	2	1	0
7	2	1	0
8	2	1	0
9	2	1	0
10	2	1	0

Banda Aceh, 10 Juni 2022

AR - RANIRY

Musran, S. Pd., M. Pd.

LEMBAR VALIDASI OLEH PAKAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram di MTsN
2 Aceh Barat

Peneliti : Safiratul

Validator : Yurran, S.Pd., M.Pd.

Tanggal : 10 Juni 2022

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh pakar.
2. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dan ahli media dalam menilai kualitas media yang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian.

Data Kualitatif	Skor
Layak digunakan tanpa revisi	4
Layak digunakan tanpa revisi kecil	3
Layak digunakan dengan revisi besar	2
Tidak layak digunakan	1

4. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

No.	Indikator	Skala Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik			✓		
3.	Kesesuaian media sebagai sumber belajar				✓	
4.	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik				✓	
5.	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik				✓	
6.	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik				✓	
7.	Kemampuan media sebagai alat bantu mengingat informasi				✓	
8.	Kemampuan media sebagai alat bantu memahami informasi				✓	
9.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				✓	
10.	Kemampuan media untuk stimulus belajar				✓	
11.	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera			✓		
12.	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran				✓	
13.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu				✓	
14.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya				✓	
15.	Keamanan media bagi peserta didik			✓		
16.	Kualitas media			✓		
17.	Kejelasan desain media				✓	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media Macromedia Flash ini dinyatakan (mohon pilih yang sesuai)

1. Layak digunakan uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi dan sesuai saran.

(Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Banda Aceh, 10 Juni 2022
Ahli Materi

جامعة الرانيري

A R - R A N I R I


(Yusran, S.Pd., M.Pd.)

LEMBAR VALIDASI OLEH PAKAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram di MTsN 2 Aceh Barat

Peneliti : Safiratul

Validator : Aulia Syarif Aziz

Tanggal : 7 / 06 / 2022

Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh pakar
2. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dan ahli media dalam menilai kualitas media yang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian.

Data Kualitatif	Skor
Layak digunakan tanpa revisi	4
Layak digunakan tanpa revisi kecil	3
Layak digunakan dengan revisi besar	2
Tidak layak digunakan	1

4. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

No.	Indikator	Skala Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik				✓	
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar				✓	
4	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik			✓		
5	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik				✓	
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik				✓	
7	Kemampuan media sebagai alat bantu mengingat informasi				✓	
8	Kemampuan media sebagai alat bantu memahami informasi				✓	
9	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				✓	
10	Kemampuan media untuk stimulus belajar				✓	
11	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera			✓		
12	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran				✓	
13	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu				✓	
14	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya				✓	
15	Keamanan media bagi peserta didik				✓	
16	Kualitas media				✓	
17	Kejelasan desain media				✓	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Komentar dan Saran

Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan peserta didik. Namun bisa dikembangkan lagi terutama agar lebih interaktif dan menarik

Kesimpulan

Media scratch ini dinyatakan (mohon pilih yang sesuai)

1. Layak digunakan uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi dan sesuai saran
- (Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Banda Aceh, 9 Juni 2022
Ahli Materi

جامعة الرانيري

AR - RANIRY (Aulia) Syarif Arie

ANGKET PENELITIAN

Nama Peserta Didik : Nur Lela Wati

Kelas : VIII A

Petunjuk Pengisian

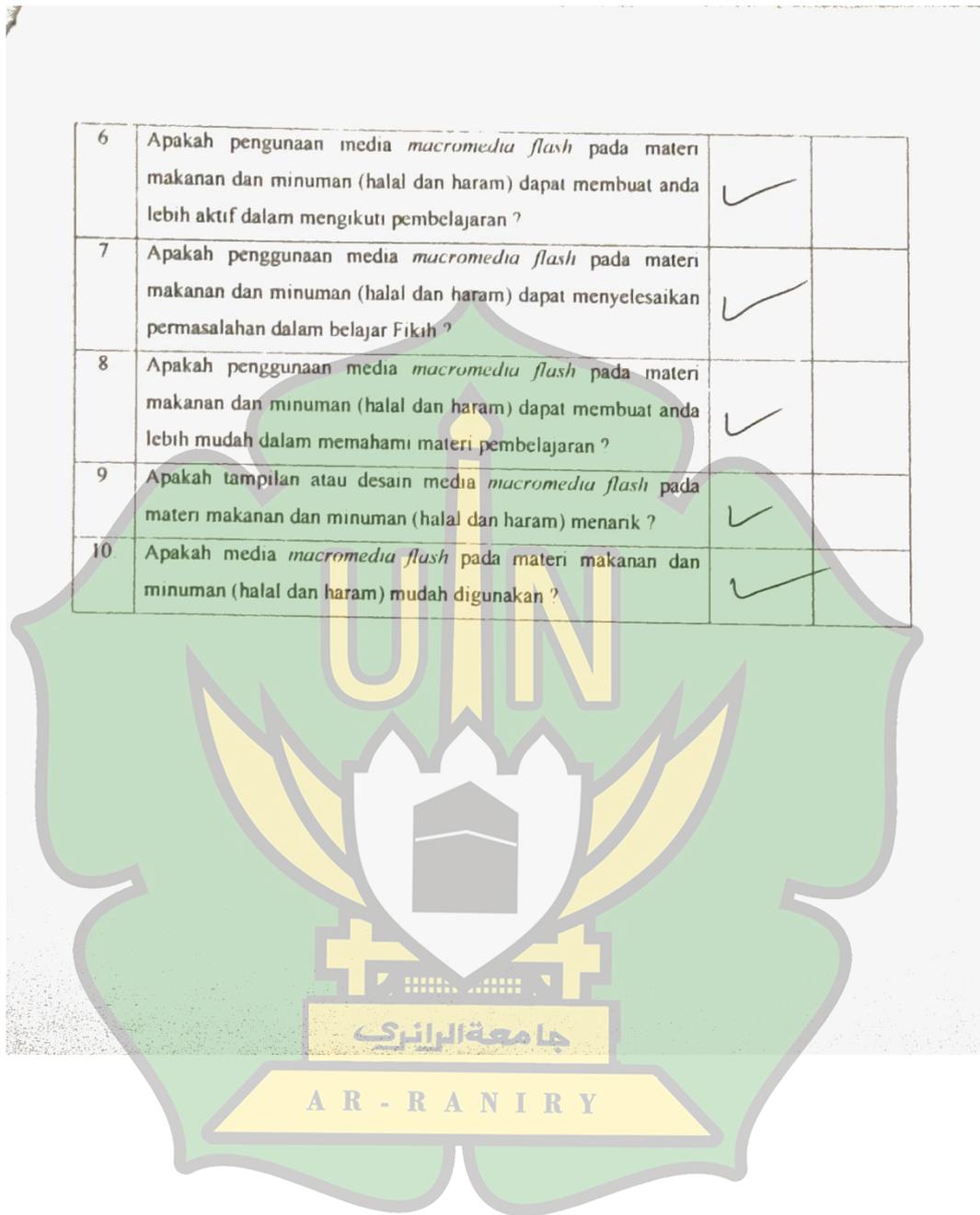
1. Sebelum anda mengisi angket ini terlebih dahulu, anda harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan
2. Berikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa dipengaruhi siapapun
3. Pertanyaan berikut adalah pernyataan yang berhubungan dengan tanggapan anda sebagai responden
4. Apapun jawaban anda tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran Fikih anda, oleh karena itu hendaklah dijawab dengan sebenarnya

Keterangan

- Ya/Setuju
- Tidak/Tidak setuju

No.	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda senang belajar dengan menggunakan media <i>macromedia flash</i> ?	✓	
2.	Apakah media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) sesuai dengan materi tersebut ?	✓	
3.	Apakah anda tertarik belajar menggunakan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) ?	✓	
4.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat meningkatkan minat anda dalam mempelajari materi tersebut ?	✓	
5.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat membuat anda termotivasi belajar Fikih ?	✓	

6	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat membuat anda lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran ?	✓	
7	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat menyelesaikan permasalahan dalam belajar Fikih ?	✓	
8	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat membuat anda lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran ?	✓	
9	Apakah tampilan atau desain media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) menarik ?	✓	
10	Apakah media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) mudah digunakan ?	✓	



ANGKET PENELITIAN

Nama Peserta Didik **AULIA SYAHPUTRA**

Kelas **VI / D**

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum anda mengisi angket ini terlebih dahulu, anda harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan
2. Berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa dipengaruhi siapapun
3. Pertanyaan berikut adalah pernyataan yang berhubungan dengan tanggapan anda sebagai responden
4. Apapun jawaban anda tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran Fiqih anda, oleh karena itu hendaklah dijawab dengan sebenarnya

Keterangan

- Ya/Setuju
- Tidak/Tidak setuju

No.	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda senang belajar dengan menggunakan media <i>macromedia flash</i> ?	✓	
2	Apakah media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) sesuai dengan materi tersebut ?	✓	
3	Apakah anda tertarik belajar menggunakan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) ?	✓	
4	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat meningkatkan minat anda dalam mempelajari materi tersebut ?	✓	
5	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat membuat anda termotivasi belajar Fiqih ?	✓	

6.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat membuat anda lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran ?	✓	
7.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat menyelesaikan permasalahan dalam belajar Fikih ?	✓	
8.	Apakah penggunaan media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) dapat membuat anda lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran ?	✓	
9.	Apakah tampilan atau desain media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) menarik ?	✓	
10.	Apakah media <i>macromedia flash</i> pada materi makanan dan minuman (halal dan haram) mudah digunakan ?	✓	



DOKUMENTASI PENELITIAN





