

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH PRO 8 MATERI GERAK LURUS

PHYSICS LEARNING MEDIA DEVELOPMENT USING MACROMEDIA FLASH PRO 8 MATERIAL MOTION STRAIGHT

Mera Afriyanti¹, Sodikin², Agus Jadmiko³

^{1,2}Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

³Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Email: meraafriyanti17@gmail.com

Diterima: 18 September 2018. Disetujui: 17 Oktober 2018. Dipublikasikan: 29 November 2018

Abstract: *This research aims to knowing the quality of feasibility of physics learning media and knowing the response of learners to the use of physics learning media using macromedia flash pro 8 straight motion materials related to the values of Al-Qur'an in class X. This research is an R & D research that adopted the development of Borg & Gall. The subjects of the study of class X students with data collection instruments used in the form of questionnaires. The results of this study are; 1) Produce product in the form of physics learning media using macromedia flash pro 8 straight motion material related to Al-Qur'an values, product quality that has been developed is very feasible with percentage of 81,11% material expert, 72,46% media expert in category worthy, 88,00% religious experts in very decent category and response of class X learner with percentage 85,92%, and 80,19% with very decent category*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan media dan mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berkaitan nilai-nilai Al-Qur'an di kelas X. Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* yang mengadopsi pengembangan dari *Borg & Gall*. Subjek penelitian peserta didik kelas X dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Hasil penelitian ini adalah; 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berkaitan nilai-nilai Al-Qur'an, kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 81,11 % ahli materi, 72,46 % ahli media dalam kategori layak, 88,00 % ahli agama dalam kategori sangat layak dan respon peserta didik kelas X dengan persentase 85,92%, dan 80,19% dengan kategori sangat layak.

© 2018 Unit Riset dan Publikasi Ilmiah FTK UIN Raden Intan Lampung

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Macromedia Flash Pro 8, Gerak Lurus*

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di setiap jenjang dan tingkat pendidikan dengan tujuan agar diperolehnya sumberdaya yang berkualitas, siap bersaing di dunia global seperti dijelaskan dalam UUD 1945, disebutkan bahwa tujuan pembangunan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, begitu juga dalam GBHN juga di

titik beratkan pada sektor pendidikan karena pendidikan adalah kunci kemajuan dan perkembangan generasi bangsa yang berkualitas (Relia & Sodikin, 2018). Pendidik sebagai barisan paling depan dalam rangka mencetak sumberdaya manusia berkualitas, pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar disekolah dengan sebaik-baiknya (Anesia, Anggoro, & Gunawan, 2018; Aryati, Jatmiko, & Mustaqim,

2018). Pendidik hendaknya mempunyai keterampilan intelektual yang memadai, keterampilan tersebut meliputi keterampilan penguasaan konsep dari materi yang akan disampaikan serta senantiasa menyiapkan diri untuk menjawab setiap perkembangan masyarakat dengan berbagai penguasaan informasi dan teknologi (Anesia et al., 2018; Munir, 2012). Membuat sebuah keputusan untuk terus berinovasi dalam pembelajaran merupakan pilihan yang harus dipilih oleh semua pendidik. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang telah sangat pesat berkembang, menyebabkan dunia pendidikan juga harus memiliki kepentingan yang besar agar dapat sejalan dengan kemajuan tersebut (Asyhari & Diani, 2017). Pendidikan islam yang tugas pokoknya menelaah, menganalisis, serta mengembangkan pemikiran, informasi, dan fakta-fakta kependidikan yang sebangun dengan nilai-nilai ajaran islam harus mampu menengahkan perencanaan program dan kegiatan operasional pendidikan terutama yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan iptek modern.

Kemajuan Teknologi dan Informasi, dalam pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin menarik, interaktif dan *komprehensif*. Oleh karena itu sektor pendidikan harus mampu memanfaatkan Teknologi Informasi untuk mengembangkan sistem pendidikan. Pemanfaatan mediaupun masih kurang optimal. Padahal sebenarnya pemanfaatan media yang tepat dapat membantu peserta didik dalam memahami materi atau pelajaran tersebut. Materi fisika mempelajari aspek- aspek alam dan hal-hal yang berkaitan dengan fenomena atau kejadian sehari-hari (Anesia et al., 2018; Astuti, Yetri, & Anggraini, 2018; Hidayah

& Yuberti, 2018). Teori fisika banyak mengandung konsep yang bersifat abstrak sehingga sulit untuk dibayangkan akan tetapi tidak semua masalah fisika dapat disimulasikan di laboratorium (Viajayani, Radiyono, & Rahardjo, 2013). Selain itu media ini berkaitan dengan ajaran-ajaran tentang ayat-ayat Al-Qur'an (Sada, 2016). Perkembangan teknologi sangat membantu dalam memudahkan dalam penyampaian pesan yang abtrak dalam bentuk situs web yang menarik dan interaktif (Rizki, Wawan, & Nurdin, 2008).

Berdasarkan hasil peneliti di MAN 1 Bandar Lampung, sekolah tersebut memiliki perangkat yang sangat mendukung khususnya LCD, dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran mata kuliah fisika materi gerak lurus yang membutuhkan media yang dapat mempermudah penyampaian pesan dan pembelajaran yang mandiri. Hal tersebut membuat peneliti menganggap perlunya untuk di lakukan penelitian dan pengembangan ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* dan mengetahui kriteria kelayakan serta respon peserta didik pada uji coba produk dari produk yang dikembangkan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) (Anesia et al., 2018; Aryati et al., 2018) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, Pada penelitian dan pengembangan ini (*research and development*) peneliti menggunakan Model *Borg and Gall*. Penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan yaitu dari sepuluh langkah peneliti hanya menggunakan tujuh langkah saja,

dikarenakan waktu, tenaga, pikiran dan kesempatan yang terbatas. Tahapan penelitian tersebut meliputi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk massal (Latifah, 2015). Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan *Macromedia Flash Pro 8* sebagai media pembelajaran akan dilakukan hanya sampai tahap ketujuh yaitu revisi produk (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2018-2019 dengan mengambil subjek penelitian ahli media sebanyak 2 orang yang meliputi ahli desain pembelajaran, ahli materi sebanyak 3 orang, ahli agama 1 orang, dan peserta didik sebagai responden pada uji coba produk media pembelajaran. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan lembar angket kuesioner dan wawancara pada tahap potensi dan masalah, lebar instrumen validasi pada tahap validasi desain dan revisi desain, lembar instrumen uji respon peserta didik dan dokumentasi pada uji coba produk.

Data instrumen validasi untuk ahli materi dengan aspek kualitas isi 7 item, aspek kebahasaan 4, keterlaksanaan 6, tampilan visual 4, aspek suara 4 dan kemudahan penggunaan 2. Instrumen validasi untuk ahli media terdiri dari enam aspek yaitu kualitas isi 1, kebahasaan 3, keterlaksanaan 3, tampilan visual 2, aspek suara 3, dan kemudahan penggunaan 2. Instrumen validasi untuk ahli agama dengan aspek kualitas isi 5, kebahasaan 5, dan keterlaksanaan 3.

Data instrumen validasi untuk ahli media berupa data ordinal menggunakan skala likert dengan aspek komunikasi visual sebanyak 12 item pertanyaan dan

aspek rekayasa perangkat lunak sebanyak 2 item pertanyaan. Untuk ahli materi berupa berupa data ordinal menggunakan skala likert dengan aspek kelayakan isi sebanyak 11 item pertanyaan, aspek kelayakan penyajian sebanyak 9 item pertanyaan, aspek kelayakan bahasa sebanyak 9 item pertanyaan, dan aspek kelayakan konstekstual sebanyak 6 item pertanyaan. Sedangkan untuk data instrumen respon peserta didik pada uji coba produk pada aspek kualitas isi ada 7, aspek tampilan media 3, dan aspek kualitas teknis 4. Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus skala *likert*:

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Gambar 1. Persamaan (1).

Keterangan:

S_{max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Menghitung persentase rata-rata seluruh responden :

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Gambar 2. Persamaan (2).

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata akhir

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

n = Banyaknya pernyataan

untuk engubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
0 - 20 %	Sangat Kurang layak
20,01 %- 40 %	Kurang layak
40,01 %- 60 %	Cukup layak
60,01 %- 80 %	Layak
80,01 %-100 %	Sangat layak

Dengan adanya tabel skala *likert* tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak produk untuk dijadikan sebagai media belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan tahap setiap tahap *Borg and Gall* dibahas sebagai berikut:

Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah masih kurangnya media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah Belum optimalnya kualitas pendidikan, dan kualitas pembelajaran khususnya pada pelajaran fisika yang berkaitan dengan Nilai-nilai Al-Qur'an, untuk menambah wawasan keagamaan dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8*.

Pengumpulan Data

Setelah ditemukan masalah pada tahap sebelumnya, selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian terhadap materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media sehingga diperoleh data sebagai berikut:

a. Pengkajian Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, perangkat media dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi Gerak Lurus di MAN 1 Bandar Lampung. *Materi disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Fisika untuk Sekolah Menengah Atas. Kemudian di tentukan indikator dari materi yang di pilih.* Dalam menentukan indikator, perlu dilakukan konsultasi dengan ahli materi agar didapatkan indikator yang tepat untuk dikembangkan sebagai rambu-rambu dalam pembuatan media pembelajaran.

b. Perangkat Pembuatan Media

Setelah ditetapkan materi yang akan dikemas dalam media pembelajaran, tahap selanjutnya adalah pengkajian perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media pembelajaran digunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

1). Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini adalah

a). 1 unit laptop spesifikasi sebagai berikut:

- (1) *Prosesor Intel Core 2 Duo 2,00 GHz*
- (2) *RAM 1 GB*
- (3) *Hardisk minimal 120 GB*
- (4) *VGA card minimal 256 Mb*
- (5) *Monitor 256 colour dengan resolusi 1366 x 768*
- (6) *Sistem operasi Windows 7 Home Premium*
- (7) *CDR/RW*
- (8) *Keping CD*
- (9) *Speaker aktif*

b). 1 unit camera minimal 3000 pixel

c). 1 *flasdisk* minimal 4 GB

d). Buku fisika kelas x yang relevan

e). Modul dan LKS fisika Gerak Lurus

1). Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah:

- a) Perangkat lunak untuk sistem operasi: *Microsoft Windows 7 Ultimate*
- b) Perangkat lunak utama: *Macromedia Flash Pro 8*
- c) Perangkat burning VCD: *Nero 7 Essential*.
- d) Video pembelajaran
- e) Aplikasi *Ispring*.

Validasi desain

Setelah selesai mendesain produk, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi desain terhadap media yang sudah peneliti buat kepada masing-masing ahli, yang menurut ahli kurang sesuai dan perlu adanya perbaikan desain baik gambar, materi, tulisan, ayat Al-Quran dan lain-lain.

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli agama di sajikan pada Tabel 2,3 dan 4 berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Σ per Aspek	Skor (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi	56	53,3	Cukup Layak
2	Kebahasaan	25	41,6	Cukup Layak
3	Keterlaksanaan	51	56,6	Cukup Layak
4	Tampilan visual	35	58,3	Cukup Layak
5	Aspek Suara			Cukup Layak
	Kemudahan penggunaan	33	55%	Cukup Layak
6		17	56,6	
Rata-rata		8,03	53,	Cukup Layak

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa aspek Kualitas isi sebesar 56 atau 53,3%, aspek kebahasaan memperoleh skor penilaian sebesar 35 atau 41,6%, aspek keterlaksanaan memperoleh skor penilaian sebesar 51 atau 56,6%, aspek tampilan visual memperoleh skor penilaian sebesar 35 atau 58,3%, aspek suara memperoleh skor penilaian sebesar 33 atau 55%, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor penilaian sebesar 17 atau 56,6%, Sehingga diperoleh skor rata-rata dari 6 aspek sebesar 8,03 atau 53,6% dengan kategori “Cukup Layak”.

Tabel 3. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Σ per Aspek	Skor (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi	8	80%	Layak
2	Kebahasaan	24	80%	Layak
3	Keterlaksanaan	25	83,33%	Sangat Layak
4	Tampilan visual	16	80%	Layak
5	Aspek Suara	25	83,3%	angat Layak
	Kemudahan penggunaan	16	80%	Layak
6				
Rata-rata		19,0	81,1%	Sangat Layak

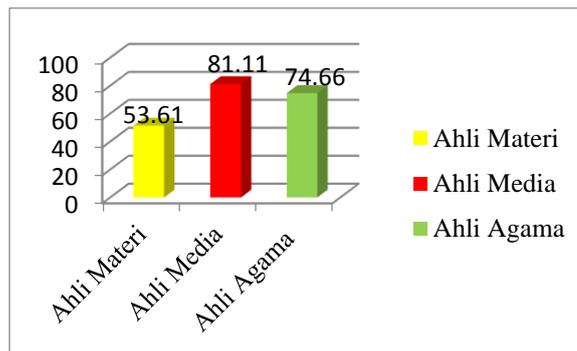
Berdasarkan tabel 3 diatas dapat di ketahui bahwa aspek Kualitas isi sebesar 8 atau 80%, aspek kebahasaan memperoleh skor penilaian sebesar 24 atau 80%, aspek keterlaksanaan memperoleh skor penilaian sebesar 25 atau 83,33%, aspek tampilan visual memperoleh skor penilaian sebesar 16 atau 80%, aspek suara memperoleh skor penilaian sebesar 25 atau 83,3%, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor penilaian sebesar 16 atau 80%, Sehingga diperoleh skor rata-rata dari 6

aspek sebesar 19,0 atau 81,11% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Validasi Oleh Ahli Agama

No	Aspek Penilaian	Σ per Aspek	Skor (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi	19	76%	Layak
2	Kebahasaan	17	68%	Layak
3	Keterlaksanaan	12	80%	Layak
Rata-rata		16,00	74,66	Layak

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat di ketahui bahwa aspek Kualitas isi sebesar 19 atau 76%, aspek kebahasaan memperoleh skor penilaian sebesar 17 atau 68%, aspek keterlaksanaan memperoleh skor penilaian sebesar 12 atau 80%, rata-rata dari tiga aspek 16,00 atau 74,66 dengan kategori “Layak”. Hasil validasi tahap pertama dapat di lihat pada Grafik 3 berikut:



Gambar 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Media, dan Agama Tahap Pertama.

Revisi Desain

Pembuatan media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berkaitan dengan nilai-nilai Al-Qur’an dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari penilai yang berkompeten dalam

bidangnya, baik dari ahli materi, ahli media, dan ahli agama. Masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli agama tercantum dalam tabel lembar masukan media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur’an pada peserta didik kelas X Bandar Lampung. Saran dan masukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli agama.

Hasil validasi desain memberikan informasi terkait hal-hal yang perlu di perbaiki dari produk yang dikembangkan. Hasil revisi desain baik revisi ahli media, ahli materi maupun revisi ahli agama disajikan pada tabel 5, 6 dan 7 berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Σ per Aspek	Skor (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi	75	71,4%	Layak
2	Kebahasaan	37	61,6%	Layak
3	Keterlaksanaan	66	73,3%	Layak
4	Tampilan visual	46	76,6%	Layak
5	Aspek Suara	45	75%	Layak
6	Kemudahan penggunaan	23	76,6%	Layak
Rata-rata		10,8	72,4%	Layak

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat di ketahui bahwa aspek kualitas isi sebesar 75 atau 71,4%, aspek kebahasaan sebesar 37 atau 61,6%, aspek keterlaksanaan sebesar 66 atau 73,3%, aspek tampilan visual sebesar 46 atau 76,6%, aspek suara sebesar 45 atau 75%, aspek kemudahan penggunaan sebesar 23 atau 76,6%, Sehingga diperoleh skor rata-rata dari 6 aspek sebesar 10,33 atau 72,4% dengan kategori “Layak”.

Tabel 6. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Σ per Asper	Skor (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi	10	100%	Sangat Layak
2	Kebahasaan	26	86,66%	Sangat Layak
3	Keterlaksanaan	29	96,66%	Sangat Layak
4	Tampilan visual	17	85%	Sangat Layak
5	Aspek Suara	29	96,6%	Sangat Layak
6	Kemudahan penggunaan	19	95%	Sangat Layak
Rata-rata		21,66	93,33%	Sangat Layak

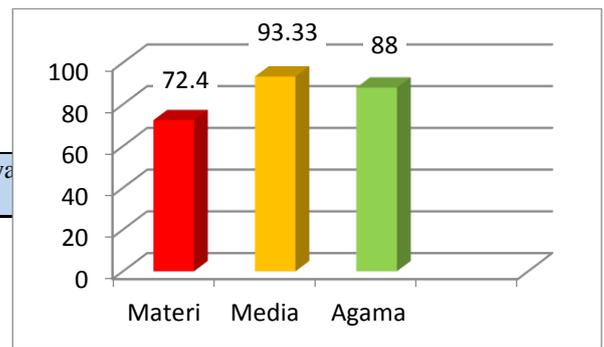
Berdasarkan tabel 6 diatas dapat di ketahui bahwa aspek Kualitas isi sebesar 10 atau 100%, aspek kebahasaan memperoleh skor penilaian sebesar 26 atau 86,66%, aspek keterlaksanaan memperoleh skor penilaian sebesar 29 atau 96,66%, aspek tampilan visual memperoleh skor penilaian sebesar 17 atau 85%, aspek suara memperoleh skor penilaian sebesar 29 atau 96,6%, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor penilaian sebesar 19 atau 95%, Sehingga diperoleh skor rata-rata dari 6 aspek sebesar 21,66 atau 93,33% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 7. Hasil Validasi Oleh Ahli Agama

No	Aspek Penilaian	Σ per Asper	Skor (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi	24	96%	Sangat Layak
2	Kebahasaan	22	88%	Sangat Layak
3	Keterlaksanaan	12	80%	Layak
Rata-rata		49,66	88,00	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat di ketahui bahwa aspek Kualitas isi sebesar 24 atau 96%, aspek kebahasaan memperoleh skor penilaian sebesar 22 atau 88%, aspek keterlaksanaan memperoleh skor penilaian sebesar 12 atau 80% dengan kategori, dan skor rata-rata 88,00% dengan kategori “Sangat Layak”.

Hasil penilaian tahap kedua dapat dilihat pada Gambar Grafik 4 berikut.



Gambar 4. Hasil Penilaian Ahli Materi, Media, dan Agama Tahap ke-Dua.

Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, produk diujikan uji coba di MAN 1 Bandar Lampung jumlah peserta didik uji coba pertama sebanyak 36 peserta didik uji coba pertama, dan kedua 33 peserta didik. Hasil uji coba produk disajikan pada Tabel 7 berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Coba Lapangan 1 dan 2

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Skor Rata-rata 1	80.19%	Sangat Layak
2	Skor Rata-rata 2	85.92%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 8 diatas dapat di ketahui bahwa skor rata-rata pada uji coba tahap pertama 80.19%, sedangkan pada uji coba lapangan ke dua memperoleh nilai

rata-rata 85.92% dengan kategori “Sangat Layak”.

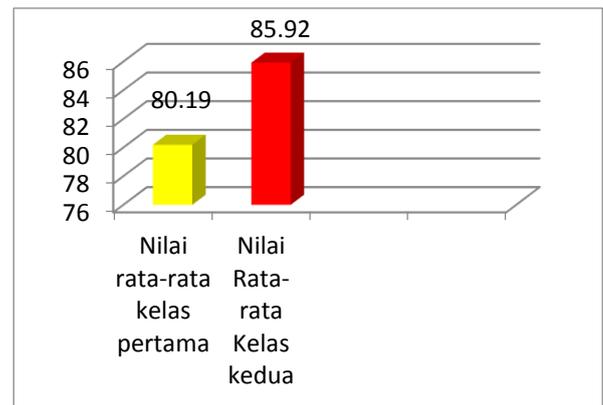
Peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas X MAN 1 Bandar Lampung, adapun tujuan dari pelaksanaan uji coba tersebut adalah melihat sekaligus mendapatkan data awal tentang tanggapan peserta didik terhadap media yang sudah dibuat yaitu media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur’an di MAN 1 Bandar Lampung.

Adapun langkah-langkah awal yang peneliti lakukan adalah memperlihatkan media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur’an yang sudah peneliti buat dengan menggunakan LCD untuk mempelajari cara penggunaan dan isi media tersebut sekaligus mengisi evaluasi atau quis yang sudah disediakan pada media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur’an tersebut, selanjutnya langkah terakhir adalah peneliti membagikan kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Quran.

Sebelum peserta didik mengisi lembar respon peserta didik, peneliti menjelaskan terlebih dahulu langkah dalam memberikan penilaian, kemudian peneliti membagikan angket penilaian respon peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran fisika materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur’an peneliti membacakan instrumen penilaian untuk mempermudah peserta didik dalam pengisian lembar instrumen peserta didik.

Tanggapan peserta didik kelas X MAN 1 Bandar Lampung terhadap media

pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* berbasis nilai-nilai al-Qur’an pada tahap pertama berjumlah 43 peserta didik yang mengisi angket penilaian untuk media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur’an hanya 36 peserta didik tahap pertama dan 33 peserta didik pada tahap ke dua, setelah dihitung dan dicocokkan dengan skala penilaian, maka diperoleh hasil penilaian Ujicoba Lapangan dapat dilihat pada Gambar Grafik 5 berikut.



Gambar 5. Hasil Uji Coba di MAN 1 Bandar Lampung.

Revisi Produk

Tahap terakhir dari pengembangan produk ini adalah tahap revisi desain. Tahap revisi produk merupakan revisi produk final dari produk yang dikembangkan yang dapat digunakan sebagai Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Macromedia Flash Pro 8* Materi Gerak Lurus. Pembuatan media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berkaitan dengan nilai-nilai Al-Qur’an dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari penilai yang berkompeten dalam bidangnya, baik dari ahli materi, ahli media, dan ahli agama.

KESIMPULAN

Media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur'an ini dibuat dengan bantuan software lain seperti *audiocity* untuk mengedit audio, *adobe photoshop* dan *correldraw* untuk mengedit gambar, *microsoftword*, *I spring*. Yang kemudian setelah semua bahan siap di satukan pada lahan *macromedia flash*. Berdasarkan penilaian ahli materi awal, ahli materi akhir, ahli media awal, ahli media akhir, dan ahli agam awal, dan ahli agama ahir, dengan persentase rata-rata adalah 51,35% untuk ahli materi awal, 70,71% untuk ahli materi akhir, 81,10% untuk ahli media awal, 93,30% untuk ahli media akhir, sedangkan ahli agam awal 74,66%, dan ahli agama ahir 88,00% dengan kategori "Sangat Layak". Respon peserta didik kelas X MAN 1 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran fisika menggunakan *macromedia flash pro 8* materi gerak lurus berbasis nilai-nilai Al-Qur'an dengan persentase pada kelas pertama skor 80,19% dan pada kelas kedua persentase skor mencapai 85,92%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran fisika yang dikembangkan sangat layak bagi peserta didik dan dapat digunakan sebagai salah satu penunjang dalam media pembelajaran dengan kategori "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 53–57.
- Aryati, S. N., Jatmiko, A., & Mustaqim, M. (2018). Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Tekanan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 47–52.
- Astuti, R., Yetri, Y., & Anggraini, W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Kemagnetan Kelas. *Indonesian Journal of*, 1(2), 1–12.
- Asyhari, A., & Diani, R. (2017). Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course: Mengembangkan Web-Logs Pembelajaran Fisika Dasar I. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Hidayah, A., & Yuberti, Y. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran POE (Predict-Observe-Explain) terhadap Keterampilan Proses Belajar Fisika Siswa Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 21–27.
- Latifah, S. (2015). Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 4(2).
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Relia, A., & Sodikin, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Guided Discovery Berbantu Laboratorium Virtual Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and*

- Mathematics Education*, 1(2), 13–21.
- Rizki, R. ., Wawan, S., & Nurdin, E. A. (2008). Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI*, 10(1).
- Sada, H. J. (2016). Alam Semesta dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits. *At-Tadzkiyyah: Journal Pendidikan Islam*, 7(2).
- Sugiyono, S. (2010). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Viajayani, E. R., Radiyono, Y., & Rahardjo, D. T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).