

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT  
JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN  
PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA  
FLASH PROFESIONAL 8**



PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
TAHUN 2022

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aji Restu Aditiawan  
NIM : 2020203886108026  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah  
Perpaduan Photoshop dan Macromedia Flash  
Profesional 8

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 23 November 2022

Mahasiswa,



Aji Restu Aditiawan

NIM. 2020203886108026

## PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Aji Restu Aditiawan, NIM: 2020203886108026, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Profesional 8*, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. (.....)

Sekretaris : Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A. (.....)

Penguji 1 : Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A. (.....)

Penguji 2 : Dr. Buhaerah, M.Pd. (.....)

Parepare, 23 November 2022

Diketahui Oleh,

Direktur Pascasarjana  
IAIN Parepare  
  
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19720703 199803 2 001



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَسْتَهْدِيهِ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا  
وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَشْهَدُ أَنْ  
لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt, atas berkat, nikmat iman, ilmu, hidayat dan inayah-Nya kepada penulis sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana aturan dan kaidah penulisan yang telah ditentukan. Salam dan Salawat atas Baginda Rasulullah saw, sebagai suri tauladan bagi umat manusia dalam menjalani hidup yang lebih sempurna dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt serta menjadi referensi spiritualitas dalam mengemban misi khalifah di muka bumi ini.

Peneliti menyadari dengan keterbatasan dan akses Peneliti, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, rasa syukur dan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua Peneliti yaitu Alm. Ayahanda tercinta Muh. Jufri Tappi dan Ibunda yang tersayang Hanapiyah. Selanjutnya, Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

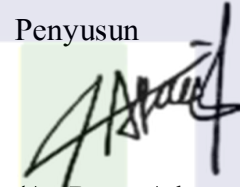
1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare, H. Saepudin, S.Ag., M. Pd., Dr. Firman, M.Pd., dan Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag. masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada Peneliti dalam proses dan penyelesaian Program Studi.

3. Dr. Usman Noer, S.Ag.,M.Ag. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. dan Dr. Muh. Akib D, S.Ag.,M.A., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan yang sangat berharga bagi Peneliti.
5. Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A., dan Dr. Buhaerah, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat bagi Peneliti.
6. Bapak Sirajuddin, S.Pd.I.,S.IPL.,M.Pd. selaku kepala perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam menyiapkan referensi serta literature yang dibutuhkan dalam penyelesaian tesis ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan ilmu dan tuntunan kepada Peneliti.
8. Segenap civitas akademik di lingkungan Pascasarjana IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
9. Kepada Bapak Rustan Jalil, S.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 6 Sidrap yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
10. Kepada Ibu Hj. ST. Ramlah, S.Ag. selaku guru PAI SMA Negeri 6 Sidrap yang telah memberikan waktu dan kesempatannya dalam membantu memberikan masukan dalam perbaikan tesis ini.
11. Kepada H. Mustari,S.H. selaku ketua Baznaz Kabupaten Sidrap, yang telah memberikan bantuan baik berupa materi ataupun dukungan moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

12. Kepada seluruh teman-teman seangkatan tahun 2020 program studi Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan support dan dukungannya, memberikan masukan, saran dan kritik yang membangun sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
13. Semua pihak yang tidak kami sebutkan satu persatu namanya yang berkenan memberikan bantuan, baik moril maupun materil hingga tesis ini dapat diselesaikan, akhirnya Peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Parepare, 23 November 2022

Penyusun



(Aji Restu Aditiawan)

NIM. 2020203886108026



## DAFTAR ISI

SAMPUL TESIS.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xii
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS .....	10
A. Penelitian yang Relevan .....	10
B. Deskripsi Teori .....	12
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	55
D. Bagan Kerangka Pikir.....	56
E. Hipotesis .....	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	58
A. Langkah-langkah Penelitian .....	58
B. Metode Penelitian Tahap I .....	65
1. Populasi Sampel/ Sumber Data .....	65
2. Teknik Pengumpulan Data.....	66
3. Teknik Analisis Data .....	66
4. Perencanaan Desain Produk.....	67
5. Validasi Desain .....	67
C. Metode Penelitian Tahap II .....	68

1. Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji .....	68
2. Populasi dan Sampel/ Sumber Data.....	68
3. Teknik Pengumpulan Data.....	69
4. Instrument Penelitian.....	70
5. Teknik Analisis Data .....	73
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>77</b>
A. Desain Awal Produk .....	77
B. Hasil Pengujian Tahap Pertama .....	112
C. Revisi Produk.....	115
D. Hasil Pengujian Tahap Kedua .....	117
E. Penyempurnaan Produk .....	120
F. Pembahasan .....	125
1. Pembahasan Produk .....	125
2. Pembahasan Penelitian .....	128
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>141</b>
A. Simpulan .....	141
B. Implikasi .....	142
C. Rekomendasi.....	142
Daftar Pustaka .....	144
Lampiran	
Biodata Penulis	



## DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
1.	Kriteria Pemilihan Media	22
2.	Angket Penilaian Desain Ahli Media	71
3.	Angket Penilaian Ahli Materi	72
4.	Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran	72
5.	Angket Penilaian Peserta Didik	73
6.	Skala Likert	74
7.	Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Desain dan Materi	74
8.	Kategori Penilaian Skala Guttman	75
9.	Kriteria Penilaian Data Angket Respon Peserta Didik	76
10.	Icon atau Tools	83
11.	Hasil Angket Uji Validasi Materi 1	112
12.	Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Materi	113
13.	Hasil Angket Uji Validasi Media 1	114
14.	Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media	115
15.	Hasil Angket Uji Validasi Materi 2	117
16.	Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Materi	118
17.	Hasil Angket Uji Validasi Media 2	119
18.	Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media	119
19.	Hasil Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran I	133
20.	Kriteria Kevalidan Data Angket Praktisi Pembelajaran	134
21.	Hasil Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran II	134
22.	Kriteria Kevalidan Data Angket Praktisi Pembelajaran	135
23.	Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Terbatas	136
24.	Kriteria Kevalidan Hasil Angket Peserta Didik	136
25.	Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Skala Besar	138
26.	Kriteria Kevalidan Angket Peserta Didik	139

## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
1.	Kerucut Pengalaman Dale	22
2.	Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Borg & Gall	71
3.	Posisi Imam Pada Saat Shalat Jenazah	72
4.	Bagan Kerangka Pikir Penelitian	72
5.	<i>Flowchart</i> Pengembangan Aplikasi	73
6.	<i>Flowchart</i> Tampilan Awal	74
7.	<i>Flowchart</i> Menu Utama	74
8.	<i>Flowchart</i> Menu Kompetensi	75
9.	<i>Flowchart</i> Menu Materi	76
10.	<i>Flowchart</i> Menu Video Pembelajaran	83
11.	<i>Flowchart</i> Menu Daftar Pustaka	112
12.	<i>Flowchart</i> Menu Evaluasi	113
13.	<i>Flowchart</i> Menu Biodata	114
14.	<i>Flowchart</i> Menu Terima Kasih	115
15.	Struktur Navigasi Aplikasi	117
16.	<i>Storyboard</i> Halaman Awal	118
17.	<i>Storyboard</i> Menu Utama	119
18.	<i>Storyboard</i> Menu Kompetensi	119
19.	<i>Storyboard</i> Menu Materi	133
20.	<i>Storyboard</i> Menu Video Pembelajaran	134
21.	<i>Storyboard</i> Menu Daftar Pustaka	134
22.	<i>Storyboard</i> Menu Evaluasi	135
23.	<i>Storyboard</i> Menu Biodata	136
24.	<i>Storyboard</i> Menu Terima Kasih	136
25.	Respon Subscriber Di Youtube	138

## DAFTAR LAMPIRAN

NO	JUDUL LAMPIRAN
1.	Lembar Validasi Instrumen
2.	Surat Permohonan Validator Materi
3.	Surat Permohonan Validator Media
4.	Surat Permohonan Validator Praktisi Pembelajaran
5.	Angket Lembar Validasi Ahli Materi
6.	Angket Lembar Validasi Ahli Media
7.	Angket Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran
8.	Angket Respon Peserta Didik
9.	Foto Validasi Materi
10.	Foto Validasi Media
11.	Foto Validasi Praktisi Pembelajaran
12.	Foto Uji Coba Lapangan
13.	Hasil Validasi Instrumen
14.	Hasil Validasi Materi
15.	Hasil Validasi Media
16.	Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran
17.	Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik
18.	Hasil Desain Background Media
19.	Hasil Desain Awal Produk
20.	Hasil Penyempurnaan Produk
21.	Biodata Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### 1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ŝa	ŝ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ŝad	ŝ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	g	Ge

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fathah</i>	A	a
إ	<i>kasrah</i>	I	i
أ	<i>dammah</i>	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ئ	<i>fathah</i> dan <i>yā</i>	ai	a dan i
ؤ	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hau-la*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ا... ي	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> dan <i>yā</i>	ā	a dan garis di atas
ى	<i>kasrah</i> dan <i>yā</i>	î	i dan garis di atas
ئى	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	û	u dan garis di atas

Contoh:

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamûtu*

### 4. Ta marbutah

Transliterasi untuk *tā marbutah* ada dua, yaitu: *tā marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةٌ	: <i>raudah al-at fal</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madinah al-fadilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

#### 5. Syaddah (Tasydid)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* ( ˆ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh :

رَبَّنَا	: <i>rabbana</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjaina</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمُّ	: <i>nu'ima</i>
عُدُّوْ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ى ber- tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah*, maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh :

عَلِيٌّ	: 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ا ل م ( *alif lam ma`arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> ( <i>az-zalzalāh</i> )
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-biladu</i>

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof ( ' ) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'muruna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمْرٌ	: <i>amirtu</i>

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia.

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasisecara utuh.

Contoh :

*Fi Zilal al-Qur'an*

*Al-Sunnah qabl al-tadwin*



## 9. Lafz al-Jalalah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

بِإِذْنِ اللَّهِ *dinullah* بِإِذْنِ اللَّهِ *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh :

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatullah*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa ma Muhammadun illa rasul*

*Inna awwala baitin wudl`a linnasi lallazi bi Bakkata*

*mubarakanSyahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur`an*

Nasir al-Din al-Tusi Abu Nasr al-Farabi Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh :

Abu al-Wafid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu).

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu).

#### 11. Daftar Singkatan.

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	:	<i>subhanahuwa ta`ala</i>
saw.	:	<i>shallallahu ,,alaihi wa sallam</i>
a.s.	:	<i>,,alaihi al-salam</i>
H	:	Hijrah
M	:	Masehi
SM	:	Sebelum Masehi
L	:	Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	:	Wafat tahun
QS .... / ..... : 4	:	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali ,,Imran/3:4
HR	:	Hadis Riwayat

## ABSTRAK

Nama : Aji Restu Aditiawan  
NIM : 2020203886108026  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah menggunakan perpaduan Photoshop dan macromedia Flash Profesional 8

---

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan aplikasi photoshop dan macromedia flash professional 8 Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik.

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan borg & gall yang di modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti yang meliputi tahap (Research and information collecting, Planning, Development, Preliminary field test, Main product revision and dissemination) meliputi: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) Uji coba, (5) penyempurnaan produk. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan photoshop dan macromedia flash professional 8. Media yang telah dikembangkan dan melewati uji validasi ahli dan materi kemudian diujikan secara terbatas sebanyak 11 orang dan skala besar kepada peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 sidrap yang dipilih secara acak sebanyak 31 orang.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan *photoshop* dan *macromedia flash professional 8*. Berdasarkan uji coba akhir penilaian kelayakan yang dilakukan oleh validator media dengan presentase 88,75% pada kategori baik, kemudian pada uji validasi materi yang dilakukan dengan presentase akhir yaitu 95% pada kategori sangat baik, pada tahap observasi keterlaksanaan kegiatan angka yang diperoleh yaitu 1.70 yang berarti praktis digunakan dalam proses pembelajaran kemudian untuk mengetahui respon peserta didik dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan skor yang didapat yaitu 88,63% pada kategori baik, dan pada uji coba skala besar di dapatkan nilai dengan presentase 90,96% pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran shalat jenazah yang dikembangkan adalah media yang layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran materi shalat jenazah kelas XI SMA Negeri 6 sidrap.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Shlat Jenazah, Photoshop, Macromedia Flash Profesional 8*

## ABSTRACT

Name : Aji Restu Aditiawan  
NIM : 2020203886108026  
Title : Development of Learning Media for Funeral Prayer Using a  
Combination of Photoshop and Macromedia Flash Professional 8

---

This research was conducted to develop learning media for funeral prayers using a combination of Photoshop applications and professional flash Macromedia 8 for class XI SMA Negeri 6 Sidrap. The learning media developed are used to make it easier for educators to deliver learning materials more interestingly.

This research was conducted by adopting a Borg & Gall development model which was changed according to the needs and abilities of researchers which included the stages (Research and information collecting, Planning, Development, Preliminary field test, Main product revision) including: (1) research and data collection, (2) planning, (3) development, (4) testing, (5) product improvement. The learning media was developed using Photoshop and Macromedia flash professional 8. The media that had been developed and passed the expert and material validation test was then tested limitedly 11 people and on a large scale to class XI students of SMA Negeri 6 Sidrap who were randomly selected 31 people.

The results are media for learning the funeral prayer using a combination of Photoshop and Macromedia flash professional 8. Based on the final trial of the feasibility assessment carried out by the media validity with a percentage of 88.75% in the good category, then the material validation test carried out with a final percentage of 95 % in the very good category, at the stage of observing the implementation of activities the number got is 1.70 which means it is practically used in the learning process then to find out student responses, a limited trial is carried out, the score obtained is 88.63% in the good category, and in the try a large scale to get a value with a percentage of 90.96% in the very good category. Thus, it can be said that the corpse prayer learning media developed is a workable medium to be used in learning the funeral prayer material for class XI SMA Negeri 6 Sidrap.

**Keywords:** *Learning Media, Funeral Prayer, Photoshop, Macromedia Flash Professional 8*

## تجريد البحث

الإسم : أجي رستعادتياوا  
رقم التسجيل : 6208016883020202  
موضوع الرسالة : تطوير وسائط تعليمية لصلاة الجسد باستخدام مزيج فوتوشوب وميكروميديا فلاش المهنية 8

تم إجراء هذا البحث بهدف لتطوير وسائط تعليمية لصلاة الجنازة باستخدام مجموعة من تطبيقات فوتوشوب وميكروميديا فلاش المهنية 8 تستخدم الوسائط التعليمية المطورة لتسهيل قيام المعلمين بتقديم المواد التعليمية بشكل أكثر تشويقاً.

تم إجراء هذا البحث من خلال اعتماد نموذج تطوير البرج والجال والتي يتم تعديلها وفقاً لاحتياجات وقدرات الباحثين والتي تشمل مراحل (البحث وجمع المعلومات، التخطيط، التطوير، الاختبار الميداني الأولي، مراجعة المنتج الرئيسي ونشره) تشمل: (1) البحث وجمع البيانات، (2) التخطيط، (3) التطوير، (4) الاختبار، (5) تحسين المنتج. تم تطوير وسائط التعلم باستخدام فوتوشوب وميكروميديا فلاش المهنية 8 الوسائط التي تم تطويرها واجتازت اختبارات التحقق من صحة الخبراء ويتم بعد ذلك اختبار المادة بطريقة محدودة تصل إلى 11 شخصاً وعلى نطاق واسع لطلاب الفصل الحادي عشر من المدرسة الثانوية العليا 6 سدراب الذين تم اختيارهم عشوائياً بما يصل إلى 31 شخصاً.

جاءت نتائج هذه الدراسة في شكل وسائط تعليمية لصلاة الجنازة. استخدم التركيبة فوتوشوب وميكروميديا فلاش المهنية 8 بناءً على التجربة النهائية لتقييم الجدوى الذي أجراه المدقق الإعلام بنسبة 57,88% في فئة جيدة، ثم في اختبار التحقق من المواد الذي تم إجراؤه بنسبة 95% في فئة جيدة جداً، في مرحلة مراقبة تنفيذ الأنشطة، كان العدد الذي تم الحصول عليه 07.1 مما يعني أنه يستخدم عملياً في عملية التعلم ثم لمعرفة استجابة الطلاب، تم إجراء تجربة محدودة النتيجة التي تم الحصول عليها هي 36,88% في فئة جيدة. وفي تجربة واسعة النطاق، تم الحصول على النتيجة بنسبة 69,09% في فئة جيدة جداً.

الكلمات الرئيسية: وسائل الإعلام التعليمية، صلاة الجسد، فوتوشوب، وميكروميديا فلاش المهنية 8

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Posisi manusia sebagai *homo educandum* (makhluk yang dapat dididik), *homo education* (makhluk pendidik), dan *homo religious* (makhluk beragama) mengindikasikan bahwa perilaku keberagamaan manusia, dapat diarahkan melalui pendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan kebutuhan sekaligus hak dasar bagi setiap warga negara, tanpa membedakan golongan, gender, usia, status sosial, maupun tempat tinggal. Artinya setiap orang mempunyai hak untuk memperoleh layanan pendidikan. Kalau sampai tidak mendapat kesempatan karena berbagai kendala, adalah kewajiban pemerintah untuk mencari sistem pendidikan yang tepat, yang dapat melayani mereka. Sistem pendidikan jarak jauh merupakan alternatif yang dapat memberikan layanan kepada setiap orang untuk mendapatkan pendidikan.

Rumusan Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam konteks demikian sekolah merupakan lembaga paling penting dalam mendukung tercapainya fungsi pendidikan itu. Sekolah dapat mengembangkan segenap kemampuan peserta didik dan membentuk karakter mereka. Sekolah memiliki tanggung jawab moral untuk mendidik anak agar cerdas dan berkarakter positif.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>M.Dahlan Thalib, *Konsep Pendidikan Al-Qabisi dan M. Rasyid Ridha: Koedukasi dan Kurikulum* (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare: INA Rxiv), 2019, h.1.

<sup>2</sup>Dian Chrisna Wati dan Dikdik Baehaqi Arif, *Penanaman Nilai-nilai Religius di Sekolah Dasar untuk Penguatan Jiwa Profetik Peserta didik, Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III*, h. 60.

Pada era globalisasi akan ditandai dengan adanya perubahan yang sangat cepat dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut dipacu oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menuntut tersedia dan terjangkaunya layanan pendidikan yang dapat memberikan kesempatan untuk belajar di mana saja, kapan saja, dan pada siapa saja, mengenai apa saja, dengan cara dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.<sup>3</sup> Dunia pendidikan kita tengah menghadapi berbagai tantangan. Selain itu, untuk mengantisipasi era globalisasi, kita dituntut untuk dapat mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten agar mampu bersaing dalam dunia global.

Menurut Dean, *“The effectiveness of teaching depends also on the knowledge that teachers have of their subject”*.<sup>4</sup> Selain itu Borw & Atkins, menyatakan *“To teach effectively you must know your subject, know you’re students learn and how to teach”*<sup>5</sup>. Kedua pernyataan tersebut memiliki arti bahwa guru dituntut untuk benar-benar paham terhadap materi yang diajarkan, paham terhadap cara belajar peserta didik dan tentunya dapat mengajar dengan baik.

Pembelajaran dikatakan efektif jika ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari bersikap negatif menjadi bersikap positif, dan dari berkarakter lemah atau negatif menjadi berkarakter

---

<sup>3</sup>Bambang Warsita, *Pendidikan Jarak Jauh Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Diklat* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), 2011, h. 2-3.

<sup>4</sup>Jhon Dean, *Improving Children Learning’s: Effective Teaching In The Primary School* (London: Roulledge, 2000), h. 5.

<sup>5</sup>Brown, G dan Atkins,M. *Effective Teaching In Higher Education* (Boston: University Press Of America Inc, 2002), h. 5.

kuat dan positif. Agar kemampuan peserta didik dapat dikontrol dan berkembang secara optimal, guru harus merancang program pembelajaran dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya.<sup>6</sup>

Pengembangan media interaktif dilandasi oleh pemikiran bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian anak, apalagi jika dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik. Metode pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer atau android cenderung lebih digemari oleh anak-anak. Jika dikaitkan dengan konsep kecerdasan, pertumbuhan anak sangat erat kaitannya dengan teori kecerdasan jamak atau *multiple-intelligence*, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah, atau untuk membuat produk, yang dinilai dalam satu atau lebih budaya pengaturan.

Teknologi yang sudah masuk ke lingkungan keluarga seperti teknologi *smartphone/gadget*, tablet, *notebook*, laptop, dan computer pribadi (PC) yang dapat mengoperasikan program *macromedia flash* atau *android*, perangkat teknologi ini, karena 52% anak dari usia 0-8 tahun sudah mengakses *smartphone*, tablet atau peralatan elektronik teknologi diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Sejalan dengan perkembangan kebijakan pendidikan, tugas guru mengalami dinamisasi dari waktu ke waktu, sehingga setiap guru dituntut untuk selalu dapat beradaptasi dengan kebijakan yang diberlakukan. Hal itu dimungkinkan karena guru harus menyiapkan peserta didik agar dapat *survive*

---

<sup>6</sup>Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*(Yogyakarta : Samudra Biru, Anggota IKAPI), 2018, h. 1.

<sup>7</sup>Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, h. 3.



dalam kehidupan masa depan yang tidak menutup kemungkinan harus melakukan *treatment* berbeda pada setiap peserta didik yang dihadapinya.

Terkait dengan hal itu, secara jelas bisa dilihat dari penerapan kurikulum pada setiap sekolah. Pergantian kurikulum yang diberlakukan selalu berbanding lurus dengan berbagai perubahan pada penyertaannya, di antaranya pada penerapan metodologi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Fenomena tersebut menuntut guru agar tidak terlena dengan kondisi status quo. Mereka harus mampu menyesuaikan dengan harapan yang diusung dengan penerapan kebijakan tersebut. Fenomena tersebut mau tidak mau, suka tidak suka harus diikuti oleh kemampuan guru dalam beradaptasi dengan fenomena perubahan. Karena itu, mindset guru yang harus berubah sejalan dengan tuntutan yang diharapkan, sehingga guru tidak bisa diam di tempat, tidak bisa mempertahankan kebiasaan yang tidak sesuai dengan tuntutan kebijakan yang berlaku. Guru harus mampu melakukan lompatan tepat agar tujuan dari penerapan kebijakan tersebut dapat tercapai dengan optimal. Permasalahan yang dihadapi saat ini, masih ada guru yang belum dapat mengikuti ritme kebijakan yang diterapkan, sehingga bisa dimungkinkan bahwa program yang seharusnya dapat terealisasi jadi terhambat. Hal tersebut dimungkinkan karena mereka terlena dengan zona nyaman.<sup>8</sup>

Penggunaan aplikasi-aplikasi yang tersedia di *playstore* ataupun *appstore* dan lain sebagainya haruslah dimanfaatkan sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kemanfaatan bagi kehidupan manusia. Aplikasi *photoshop* misalnya, selama ini hanya digunakan untuk mengedit foto-foto untuk kepentingan komersil semata, untuk kepentingan fashion ataukah kepentingan bisnis lainnya. Dalam dunia pendidikan sendiri telah banyak dikembangkan aplikasi-aplikasi

---

<sup>8</sup>Alwi Hilir, *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), h. 38-39.

untuk memudahkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah *photoshop* selain itu dikembangkan pula aplikasi *macromedia flash* untuk membuat media pembelajaran yang menarik, namun dalam kacamata Peneliti terdapat fakta bahwa masih kurangnya pengembangan aplikasi-aplikasi interaktif khususnya dalam pembelajaran PAI. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa selama ini pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi masih sangat kurang pada materi pembelajaran PAI. Oleh karena itu Peneliti tertarik untuk membuat sebuah produk pengembangan berbasis aplikasi pada materi pembelajaran PAI.

Di dalam kurikulum 2013 kelas XI tingkat SMA/SMK terdapat materi penyelenggaraan jenazah yang dipelajari pada semester 2. Peneliti kemudian melakukan observasi awal tentang proses pembelajaran pasca covid-19 ini dan ternyata proses pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan utamanya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Media power point adalah contoh media yang sangat sering digunakan oleh guru-guru di SMA Negeri 6 Sidrap ini. Pada materi shalat jenazah nantinya Peneliti akan menawarkan sebuah produk yang tentunya diawali dengan validasi ahli dan sebagainya. Mempelajari dan memahami pelaksanaan shalat jenazah sangatlah penting karena kematian adalah masa depan yang pasti bagi setiap manusia.

Kematian adalah hal yang tidak dapat dihindari, semua makhluk hidup tentunya akan mengalami kematian sebagaimana yang dijelaskan dalam Q.S al-Ankabut/ 29: 57

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ ط ثُمَّ إِلَيْنَا تُرْجَعُونَ

Terjemahnya:

Tiap-tiap yang berjiwa akan merasakan mati. Kemudian hanyalah kepada Kami kamu dikembalikan.<sup>9</sup>

<sup>9</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Az-Zikru, 2010), h.397.

Di dalam tafsir ringkas kementerian Agama RI dijelaskan bahwa, jika kamu khawatir mati kelaparan akibat hijrah ke tempat lain, ketahuilah bahwa kamu pasti akan mati dengan cara lain. Sebab setiap makhluk yang bernyawa tanpa terkecuali akan merasakan kematian, dengan atau tanpa sebab. Kemudian, setelah itu hanya kepada kami dikembalikan untuk mendapat balasan yang setimpal atas amal perbuatanmu, baik maupun buruk. Ayat ini mengandung ancaman bagi orang-orang kafir.<sup>10</sup>

Sebagai umat Islam yang taat maka seyogianya kita mengetahui dan memahami tata cara shalat jenazah yang baik dan benar, karena kematian adalah sesuatu yang mutlak terjadi bagi makhluk hidup. Shalat jenazah merupakan ibadah yang dilakukan ketika ada seorang muslim yang meninggal dunia. Shalat jenazah hukumnya fardhu kifayah artinya wajib dikerjakan, namun jika sudah ada yang mengerjakannya, maka kewajiban umat muslim yang lain menjadi gugur.

Maka dari permasalahan yang Peneliti dapatkan, Peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran shalat jenazah untuk kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap. Media ini nantinya akan digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Dari hasil observasi dan juga wawancara awal yang dilakukan oleh Peneliti, didapatkan sebuah fakta menarik selanjutnya bahwa peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berisikan gambar, video, animasi ataupun suara yang dapat membangkitkan minat belajar mereka.

Namun pada masa pasca pandemi sekarang ini dimana diberlakukan sebuah kebijakan untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara terbatas ternyata pendidik ketika di dalam kelas hanya menggunakan metode konvensional saja dan sesekali menggunakan media presentasi *Power Point*

---

<sup>10</sup>Tafsir web kemenag <https://tafsirweb.com/7283-quran-surat-al-ankabut-ayat-57.html> diakses pada tanggal 07 oktober pukul 12:36.

namun penggunaan aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* juga digunakan untuk menunjang penugasan yang dilakukan diluar kelas. Oleh karena itu Peneliti menawarkan sebuah produk berupa perpaduan antara aplikasi *Photoshop* dengan aplikasi *Macromedia Flah Professional 8* dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya dalam materi shalat jenazah.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat dituliskan sebuah rumusan msalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran shalat jenazah pada kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap?
2. Bagaimanakah penilaian praktisi pembelajaran terhadap media pembelajaran shalat jenazah perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Profesional 8*?
3. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap media pembelajaran shalat jenazah perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Profesional 8*?

## **C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Definisi Operasional**

- a. Pengembangan Media: media yang menjadi fokus pengembangan pada penelitian ini adalah jenis media interaktif berupa gambar, suara, video dan juga animasi.
- b. Materi Shalat Jenazah: dalam penelitian ini materi shalat jenazah yang menjadi fokus pembuatan media interaktif pada kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.
- c. *Photoshop*: adalah aplikasi pengedit foto atau gambar yang Peneliti gunakan untuk mengedit bahan-bahan dalam shalat jenazah. Aplikasi ini di dapatkan di appstore, plasotre atau pada laman browser.

- d. *Macromedia Flash Professional 8*: merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi dengan memanfaatkan fitur yaitu *actionscript* untuk membuat desain, mengkreasikan aplikasi unuk, animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, persentasi bisnis maupun kegiatan serta dapat digunakan juga untuk membuat game yang menarik.

## 2. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentunya memiliki batasan dan juga ruang lingkup, hal ini bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam tesis yang ditulis dan tidak terlalu luas. Maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah berfokus kepada pengembangan media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan *photoshop* dengan *macromedia flash 8*.

Media pembelajaran shalat jenazah yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *Photoshop CS 6* dan *Macromedia Flash Professional 8* yang dapat diunduh di *browser* atau laman *google*. Media yang dikembangkan nantinya berisi tentang materi pembelajaran shalat jenazah yang meliputi pengertian shalat jenazah, hukum, dalil dan dilengkapi dengan animasi-animasi untuk menarik perhatian peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap. Tentunya dalam proses pembuatannya media yang dikembangkan nantinya akan melewati tahap validasi, baik validasi media dan validasi ahli yang berkompeten di bidangnya masing-masing.

## D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk Mengetahui proses pembelajaran shalat jenazah kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

- b. Untuk Mengetahui Penilaian Praktisi Pembelajaran terhadap Media Pembelajaran Shalat Jenazah Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.
- c. Untuk Mengetahui Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Shalat Jenazah Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

## 2. Kegunaan Penelitian

Setelah mengetahui tujuan penelitian ini, maka berikut ini adalah kegunaan penelitian ini :

### a. Kegunaan Teoritis

Penelitian dapat memberikan sumbangsih pemikiran serta dapat menambah khazanah pengetahuan, pemahaman, dan wawasan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan *photoshop* dengan *macromedia flash profesional 8*.

### b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peserta didik, memberikan pengetahuan, pengalaman dan wawasan kepada peserta didik dalam menggunakan aplikasi yang dikembangkan.
- 2) Bagi pendidik, media pembelajaran yang dikembangkan melalui *Photoshop* dan *Macromedia Flash Professional 8* ini dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih media pembelajaran baru untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadikan SMA Negeri 6 Sidrap sebagai lembaga pendidikan yang inovatif, kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini.
- 4) Bagi Peneliti, mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan mengembangkan media pembelajaran perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Professional 8*.

## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### A. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Professional 8* ini bukanlah yang pertama dilakukan, berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Dami Ristanto, salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2014. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik *Adobe Photoshop* Untuk Kelas X SMK”, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Adobe Photoshop* layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian ini akan menggunakan aplikasi *Photoshop* juga dalam mengedit file dalam bentuk gambar nantinya yang kemudian akan dipadukan dengan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* untuk mengembangkan media pembelajaran shalat jenazah.<sup>11</sup>
2. Penelitian berikutnya adalah, penelitian yang dilakukan oleh Nita Yuliana, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2018. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pokok Materi Pythagoras Dikelas VIII SMP”, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas media menunjukkan bahwa tingkat efektifitas sangat efektif dengan persentase mencapai 81%, sehingga dapat disimpulkan

---

<sup>11</sup>Riska Dami Ristanto, *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK, Laporan hasil penelitian* (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 58.

bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Peneliti mengangkat topik tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* yang menjadi kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh Peneliti, namun yang menjadi perbedaannya adalah pada penelitian yang Peneliti angkat, Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran shalat jenazah dengan menggunakan perpaduan aplikasi *photoshop* dengan aplikasi *macromedia flash*.<sup>12</sup>

3. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hafiq Nurbiyanto, mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, pada tahun 2016. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Professional 8* Pada Standar Kompetensi Perbaikan Sistem Kemudi Kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Bantul”, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa produk akhir media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Professional 8* dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)* dengan ukuran 185 MB, dengan kelayakan mencapai skor layak, dengan demikian produk media berbasis *Macromedia Flash Professional 8* layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Nita Yuliana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Materi Pythagoras Dikelas VIII SMP*, Laporan hasil penelitian (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h. 67.

<sup>13</sup>Hafiq Nurbiyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Professional 8 pada Standar Kompetensi Perbaikan Sistem Kemudi Kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Bantul*, Laporan hasil penelitian (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 80.



Masih banyak contoh penelitian yang relevan lainnya, namun dalam penelitian ini yang menjadi fokus Peneliti adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan perpaduan antara kedua yaitu *Photoshop CS 6* dan *Macromedia Flash Professional 8* dalam materi shalat jenazah kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

## B. Deskripsi Teori

### 1. Media Pembelajaran dan Pengembangan

#### a. Hakikat Media Pembelajaran

Membahas tentang media pembelajaran sangatlah menarik namun terlebih dahulu alangkah lebih baiknya dibahas terlebih dahulu apa itu media yang ditinjau dari segi definisi. Media merupakan kata yang berasal dari latin kemudian diadopsi dan banyak dipergunakan pada Bahasa Indonesia. Media berasal dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar.<sup>14</sup> Namun pada dewasa ini kata ini berkembang menjadi luas baik digunakan secara tunggal ataukah secara jamak. Selain itu banyak pandangan dari para ahli tentang pengertian media ini adalah sebagai berikut:

- 1) Teknologi membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.
- 2) *National Education Association* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 3) Briggs memberikan pandangan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

---

<sup>14</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi* (Yogyakarta : Gava Media), 2016, h. 4.

- 4) *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- 5) Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.
- 6) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar.<sup>15</sup>

Ada dua unsur penting dalam sebuah media pembelajaran yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang disampaikan (*message/software*). Sebuah media atau alat memerlukan peralatan untuk menyajikan apa yang ingin disampaikan namun kadang tidak penting bagaimana peralatan yang digunakan namun yang lebih penting lagi adalah isi dari pesan yang ingin disampaikan.<sup>16</sup>

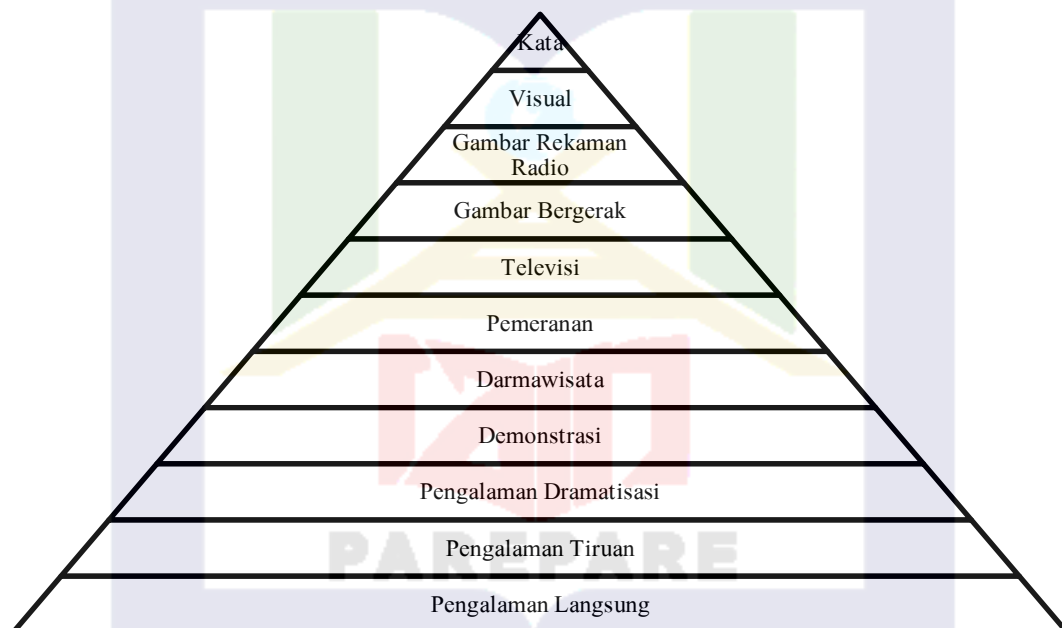
*Software* yang dimaksudkan disini adalah pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik mencakup segala materi pembelajaran, sedangkan *hardware* yang dimaksudkan adalah sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Maka dari uraian diatas kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran merupakan wadah atau alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajari, meningkatkan minat serta motivasi dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

---

<sup>15</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima) 2017, h. 5-6.

<sup>16</sup>Husniyatuz Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama), 2017, h.62-63.

Pada awal kemunculannya, media hanyalah digunakan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang pertama digunakan adalah alat bantu visual, berupa tampilan-tampilan gambar yang dapat dilihat oleh peserta didik. Seiring dengan berkembangnya zaman semakin canggihnya teknologi sekarang ini membuat media semakin berkembang dengan pesat juga, munculnya media-media yang sifatnya audio, ataukah media audio visual seakan memanjakan peserta didik, mempermudah peserta didik untuk belajar. Dalam tulisanya kemudian, Edgar dale mangadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar. Pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan kata, visual, dan juga gambar bergerak (video) atau yang disering disebut sebagai media pembelajaran interaktif.

Kita sekarang berada dalam suatu era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi, tersebar informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang singkat. Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu juga. Bahkan seorang arsitek Amerika terkemuka, Buckminster Fuller dalam Haney & Ulmer, menyatakan bahwa media adalah orang tua ketiga (guru adalah orang tua kedua). Di Indonesia kecenderungan ke arah itu sudah mulai tampak dengan telah diudarkannya oleh pihak swasta “Televisi Pendidikan” mulai tahun 1991, yang disiarkan ke seluruh pelosok tanah air.

Dengan konsepsi yang makin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.<sup>17</sup>

b. Manfaat media pembelajaran

Perolehan pengetahuan peserta didik seperti yang digambarkan oleh kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi peserta didik. Oleh sebab itu,

---

<sup>17</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, 2017, h. 8.

sebaiknya peserta didik memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Secara umum media mempunyai kegunaan;

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit *verbalisme*.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan diatas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Membuta konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan.<sup>18</sup>

c. Sistematika Perencanaan Media

1) Hakikat Perencanaan Media

Memperhatikan model pembelajaran yang terbagi atas dua model jikalau mempergunakan kategori pada penguasaan keterampilan yaitu tradisional dan modern. Sementara model berkaitan dengan tingkatan pendidikan terdiri atas tiga yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sementara kadang keberadaan perguruan tinggi Islam justru dicurigai sebagai bagian sistem barat.<sup>19</sup>

Seperti yang telah disinggung pada bab sebelumnya bahwa dilihat dari pengadaannya media dapat menggunakan yang sudah ada yang dibuat oleh pihak

---

<sup>18</sup>Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, 2017, h. 9-10.

<sup>19</sup>Ismail Suardi Wekke, *Pengembangan Pembelajaran Keagamaan dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Minoritas Muslim*, Jurnal Pendidikan SINTA 3, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, 2017, h. 193.

tertentu (produsen media) dan kita dapat langsung menggunakannya, begitu juga media yang sifatnya alamiah tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat membuat media sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Disinilah diperlukannya perencanaan, jika kita memiliki media dengan cara membeli yang sudah ada, kegiatan perencanaan media tidak terlalu banyak dilakukan, cukup dengan mencocokkan materi yang akan diajarkan dengan media yang tersedia. Berbeda halnya jika kita membuat media sendiri berdasarkan kebutuhan, dalam hal ini diperlukan analisis terhadap berbagai aspek, sehingga pas dengan kebutuhan.

## 2) Langkah-langkah Perancangan Media

Langkah-langkah dalam perencanaan media secara umum dapat dirinci sebagai berikut: Identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan instruksional (*instructional objective*), perumusan butir-butir materi yang terperinci, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, menuliskan naskah media, merumuskan instrument dan tes dan revisi.

## 3) Kriteria Pemilihan Media

### a) Kriteria Umum Pemilihan Media

Secara singkat dapat dikatakan bahwa dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. Mc. M. Connel dengan tegas mengatakan “*if the medium fits use it*” artinya jika media sesuai maka gunakanlah. Dengan demikian cukup sederhana bukan? Namun demikian dalam aplikasinya tidak sesederhana itu, diperlukan suatu pengkajian yang mendalam untuk sampai pada ketepatan dalam memilih media.



Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada efektifitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bahan integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kriteria umum sebagai berikut:

(1)Kesesuaian dengan Tujuan (*instructional goals*)

Hal yang pertama harus dilakukan adalah mengkaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, dkk apakah tujuan bersifat *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*.

(2)Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran

Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauhmana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.

(3)Kesesuaian dengan Karakteristik Pembelajaran atau Peserta didik

Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik peserta didik/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang digunakan. Hal lainnya karakteristik peserta didik, baik kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari peserta didik terhadap media yang akan digunakan. Terdapat media yang cocok untuk sekelompok peserta didik, namun tidak cocok untuk peserta didik yang lain. Dengan demikian pemilihan media harus melihat kondisi peserta didik secara fisik terutama keberfungsian alat indera yang

dimilikinya. Selain pertimbangan tersebut perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal peserta didik, budaya maupun kebiasaan peserta didik.

#### (4) Kesesuaian dengan Teori

Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan pada teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata. Melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

#### (5) Kesesuaian dengan Gaya Belajar Peserta didik

Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis peserta didik, bahwa peserta didik belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar peserta didik. Bobbi Deporter dalam buku "*Quantum learning*" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar peserta didik, yaitu: tipe visual, auditorial dan kinestetik. Peserta didik yang memiliki tipe visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, Video, Grafis dan lain-lain. Berbeda dengan peserta didik dengan tipe auditif, lebih menyukai gaya belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Untuk mengidentifikasi tipe ini dapat dilihat dari kebiasaan belajarnya, misalnya: berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah diganggu oleh keributan, senang membaca keras dan mendengarkannya, merasa kesulitan dalam menulis namun memiliki kecerdasan dalam berbicara.

#### (6) Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas Pendukung, dan Waktu yang Tersedia.

Bagaimanapun bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, tentu saja guru tersebut harus mengalokasikan waktu yang tepat sesuai dengan jam tayang dalam TV Edu tersebut.

Media juga terkait dengan user atau penggunaannya dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia, begitu halnya dengan fasilitas lainnya, misalnya sekolah disebuah desa terpencil membeli perangkat computer untuk mata pelajaran TIK, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena ternyata di sekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.<sup>20</sup>

#### b) Kriteria Khusus Pemilihan Media

Erickson memberi saran dalam mengembangkan kriteria pemilihan media dalam bentuk check list sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Pemilihan Media

NO	PERTANYAAN	KET
1.	Apakah materinya penting dan berguna bagi peserta didik?	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah dapat menarik minat peserta didik untuk belajar?	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran?	<input type="checkbox"/>
4.	Bagaimana format penyajiannya diatur? Apakah memenuhi tata urutan yang teratur?	<input type="checkbox"/>
5.	Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik?	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas?	<input type="checkbox"/>
7.	Apakah isi dan presentasinya memnuhi standar?	<input type="checkbox"/>
8.	Apakah penyajiannya objektif?	<input type="checkbox"/>
9.	Apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?	<input type="checkbox"/>

<sup>20</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, 2017, h. 68-72.

NO	PERTANYAAN	KET
10.	Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?	<input type="checkbox"/>

*Sumber Data: Rudi Susilana dan Cepi Riyana Kriteria Pemilihan Media*

Tabel di atas menunjukkan cara dalam memilih media dengan memperhatikan aspek-aspek yang dipertanyakan di atas, dalam kata lain medianya sudah tersedia dan kita tinggal melakukan pemilihan dengan cermat.

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; *access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.*

#### (1) *Acces*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Misalnya kita ingin menggunakan internet, perlu dipertimbangkan bahwa apakah ada saluran untuk koneksi ke internet. Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah peserta didik diijinkan untuk menggunakannya. Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tetapi juga guru dan yang lebih penting untuk peserta didik. Peserta didik harus memperoleh akses. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas peserta didik, bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut.

#### (2) *Cost*

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai

betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

### (3) *Technology*

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya. Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai.

### (4) *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Jadikan media itu sebagai alat bantu peserta didik dalam beraktivitas, misalnya *puzzle* untuk anak SD, peserta didik dapat menggunakannya sendiri, menyusun gambar hingga lengkap, *flash card* dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua peserta didik terlibat baik secara fisik, intelektual maupun mental.

### (5) *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung. Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar.

### (6) *Novelty*

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik. Diantara media yang *relative* baru adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, 2017, h. 72-73.

#### d. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam tahapan pengembangan media pembelajaran ada tiga langkah yang harus dilakukan yaitu perencanaan, produksi dan penilaian, sedangkan menurut Arief Sadiman langkah yang perlu dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

##### 1) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan dari peserta didik. Menganalisis hal-hal yang menjadi kekurangan dan hal yang dibutuhkan oleh peserta didik. Kemudian tujuan lain dari analisis ini adalah mengamati adanya kesenjangan antara *das sein* dan *das sollen* yang dialami oleh peserta didik. Selain menganalisis kebutuhan peserta didik, poin penting yang harus diperhatikan adalah karakteristik peserta didik baik karakter secara spiritual, sosial dan tingkah lakunya di dalam kelas dan diluar kelas.

##### 2) Perumusan Tujuan Instruksional (*instructional objective*)

Dalam merumuskan tujuan ini dengan baik dan jelas, ada beberapa hal yang harus diketahui dan diingat yaitu:

- a) Berorientasi pada kepentingan peserta didik, bukan pada guru. Titik tolaknya adalah perubahan tingkah laku apakah yang diharapkan setelah mereka selesai belajar.
- b) Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.<sup>22</sup>

##### 3) Membuat alat pengukur keberhasilan.

Sebuah media pembelajaran yang baik harus diukur tingkat keberhasilan penggunaannya maka sebelum mengembangkan media pembelajaran, hal yang

---

<sup>22</sup>Dwi puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan* (Jember: STAIN PRESS, 2013), h. 127.

harus dibuat terlebih dahulu adalah alat ukur keberhasilan media. Alat ini dibuat untuk mengukur sejauh mana tingkat keefektifan suatu media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dapat berupa tes, penugasan, daftar ceklis dan lain sebagainya. Alat ukur yang baik adalah alat ukur yang dapat mengukur segala aspek demi tercapainya tujuan instruksional.

#### 4) Penulisan naskah media

Setelah proses pembuatan alat ukur keberhasilan, selanjutnya yang dilakukan adalah menulis naskah media yang akan dikembangkan, naskah atau tulisan-tulisan singkat yang dirancang untuk memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Naskah ini nantinya yang akan dijadikan sebagai acuan, patokan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan perlu dituangkan dalam bentuk gambar ataukah audio, selain itu tahapan penting yang harus dibuat adalah dengan menyusun *flowchart* dan *storyboard*.<sup>23</sup>

##### a) *Flowchart*

*Flowchart* adalah sebuah bagan alur atau diagram yang menggambarkan dsain awal dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuan utama penggunaan *Flowchart* ini adalah untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut. Maka dalam mendesain *Flowchart* sebaiknya diringkas, jelas serta mudah dipahami dan dapat diterima akal. *Flowchart* kemudian dibagi menjadi beberapa macam yaitu:

- (1) *Flowchart* dokumen
- (2) *Flowchart* sistem
- (3) *Flowchart* program<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>Dwi puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan*, h. 127.

<sup>24</sup>Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan, *Designing Information System* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008). h. 135.

Dalam membuat *flowchart* dalam penelitian ini, peneliti mendesain dengan menggunakan diagram sederhana dengan tujuan untuk mempermudah dalam proses penerjemahan desain ke desain prosedural media. *Flowchart* ini berisi bagan yang terdiri dari bagan awal, sampai akhir penggunaan media.

b) *Storyboard*

*Storyboard* adalah rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur pengembangan media pembelajaran, *storyboard* digunakan untuk memberikan efek visualisasi dari ide pengembang media pembelajaran yang dibangun sehingga dapat memberikan gambaran yang diinginkan. *Storyboard* dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengembang dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun fungsi *storyboard* dalam media pembelajaran yaitu:

- (1) Sebagai media yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap mengenai apa yang terdapat pada setiap alur di dalam *flowchart*,
- (2) Sebagai pedoman bagi produser media dalam merealisasikan rencana produk kedalam bahasa program,
- (3) Sebagai dokumen tertulis,
- (4) Sebagai bahan dalam pembuatan *manual book*.<sup>25</sup>

*Storyboard* memiliki aspek pendidikan yang bisa diserap dan dimanfaatkan untuk kegiatan belajar, hal ini dapat mempermudah konsumen produk media menyerap materi lebih banyak karena ditata dengan konsep yang sederhana.

5) Mengadakan tes dan revisi.

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari

---

<sup>25</sup>Nana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Cet. I, Klaten: Lakeisha), 2020. h. 42.



program tersebut. Tes ini dapat dilakukan baik melalui perorangan atau kelompok kecil atau tes lapangan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.<sup>26</sup>

Selain itu tes untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan juga diperlukan, hal ini disebut sebagai validasi. Biasanya media yang telah selesai dikembangkan selanjutnya akan diuji validasikan kepada ahli yang berpengalaman dalam bidang yang sesuai dengan media yang diujikan sebelum diimplementasikan pada tes uji coba pemakaian.

#### e. Prosedur Teknis Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia

##### 1) Analisis Kebutuhan

Efektivitas program yang dibuat bergantung pada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan, atau kebutuhan peserta didik (mahasiswa) dan apakah sesuai dengan spesifikasi keilmuan dan ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan atau tidak.

##### 2) Identifikasi Materi

Materi yang akan dirancang diidentifikasi berdasarkan kurikulum terutama mencakup skop dan *sequence* materi. Identifikasi ini mencakup: tujuan pembelajaran umum dan khusus, pokok materi, pokok bahasan dan subpokok bahasan, sasaran dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

##### 3) Menentukan Model Pembelajaran (CBI)

Berdasarkan analisis karakteristik materi dan tujuan serta identifikasi materi, selanjutnya tentukan model CBI yang akan digunakan. Bila mahasiswa ingin berlatih menyelesaikan soal latihan sebagai bagian dari penguasaan materi

---

<sup>26</sup>Dwi puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan*, h. 128.

pelajaran, maka gunakan model *drill* dan *practic*. Apabila materi disajikan secara lebih lengkap melalui program dan diharapkan mahasiswa menyelesaikan setiap tahapan materi setelah secara tuntas, maka sebaiknya menggunakan model tutorial.

Model simulasi lebih cocok untuk materi-materi yang banyak menampilkan proses, mekanisme, alur, sistem kerja yang perlu visualisasi berupa simulasi dengan animasi/video yang mendekati kondisi yang sebenarnya. Materi dapat juga dikemas dalam bentuk permainan (*games*) dalam hal ini materi dikemas dalam bentuk permainan-permainan yang menyajikan tantangan bermain kepada mahasiswa dengan berbagai level yang sudah disediakan untuk sampai pada target akhir.

Keempat model tersebut dapat juga digabungkan menjadi model gabungan yang berisi drill, simulasi, tutorial, dan permainan. Tentu saja pertimbangan menggunakan model tersebut didasarkan pada analisis karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. Secara lebih terperinci pengembangan pembelajaran multimedia dapat dilihat pada gambar berikut ini:<sup>27</sup>

f. Model Pengembangan Borg & Gall

Bock dalam "*Getting It Right : R&D Methods in Science and Engineering*" menulis: *Research is a process that acquires new knowledge, development is a process that applies knowledge to create new devices on effects.*<sup>28</sup> Definisi sederhana dari Bock ini sangat jelas membedakan antara penelitian dan pengembangan. Perbedaan itu sangat fundamental dan akan membawa konsekuensi yang tidak sederhana. Karena keduanya pastilah memiliki landasan, cara kerja dan pengukuran/penilaian yang berbeda. Meskipun sangat

---

<sup>27</sup>Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2011), h. 59-60.

<sup>28</sup>Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar* (PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta 2012) h. 68.

berbeda, Bock mengatakan keduanya bersifat simbiotik. Jadi, berbeda namun tak terpisahkan.

Borg & Gall mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu "*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*". Apabila langkah-langkah tersebut diikuti dengan benar, diasumsikan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang siap dipakai pada tingkat sekolah.<sup>29</sup>

1) *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Tahap ini bisa dikatakan sebagai tahap studi pendahuluan. Dalam tahap ini, kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah melakukan studi pustaka yang melandasi produk pembelajaran yang akan dikembangkan, observasi di kelas, dan merancang kerangka kerja penelitian dan pengembangan produk pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, studi literatur dan riset kecil. Hasil dari kegiatan ini adalah diperolehnya profil implementasi sistem pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan kegiatan atau obyek pembelajaran yang hendak ditingkatkan mutunya.

2) *Planning* (Perencanaan)

Setelah studi pendahuluan dilakukan, langkah berikutnya adalah merancang berbagai kegiatan dan prosedur yang akan ditempuh dalam penelitian dan pengembangan produk pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan dalam tahap ini, yaitu merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai dengan dikembangkannya suatu produk; memperkirakan dana, tenaga, dan waktu

---

<sup>29</sup>Nidaul Azmi dkk, *Makalah desain pembelajaran Kimia, Model Desain Borg and Gall* (Pendidikan Kimia Reguler A, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi 2018). h. 7.

yang diperlukan untuk mengembangkan suatu produk; merumuskan kemampuan Peneliti, prosedur kerja, dan bentuk-bentuk partisipasi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan suatu produk; dan merancang uji kelayakan. Hasil dari kegiatan ini adalah diperolehnya draft desain model yang siap untuk diujicobakan.

3) *Development of the preliminary form of the product* (Pengembangan Desain)

Tahap ini merupakan tahap perancangan draf awal produk pembelajaran yang siap di uji cobakan, termasuk di dalamnya sarana dan prasarana yang diperlukan untuk uji coba dan validasi produk, alat evaluasi, dan lain-lain. Pada tahap inilah Peneliti telah mengumpulkan foto-foto yang akan di edit dengan *photoshop CS 6*, kemudia pembuatan animasi yang akan di olah dengan *macromedia flash profesional 8*.

Pada tahapan ini Peneliti telah menyelesaikan desain media pembelajaran yang akan di uji cobakan. Perpaduan dari *photoshop CS 6* dan *macromedia flash profesional 8* ini akan menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif yang berisi video, suara, animasi dan gambar. Gambar atau foto-foto yang ada nantinya akan di edit menggunakan *photoshop CS 6* kemudian animasi, suara dan videonya akan di import ke dalam *macromedia flash profesional 8*.

4) *Preliminary field test* (Uji coba lapangan awal)

Tujuan dari tahap ini adalah memperoleh deskripsi latar (setting) penerapan atau kelayakan suatu produk jika produk tersebut benar-benar telah dikembangkan. Uji coba pendahuluan ini bersifat terbatas. Uji coba lapangan dilakukan berkali-kali agar mendapatkan desaian yang sesuai dengan kebutuhan. Selama uji coba ini dilakukan pengumpulan informasi melalui observasi,

wawancara dan pengisian questioner. Uji coba dilapangan pada satu sampai tiga sekolah dengan enam sampai dua belas subjek uji coba (guru).

5) *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)

Hasil uji coba terbatas ini dipakai sebagai bahan untuk melakukan revisi terhadap suatu produk yang hendak dikembangkan. Tahapan ini merupakan perbaikan dari hasil uji coba lapangan awal. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif produk.

6) *Main field testing* (Uji Coba Lapangan)

Tahap ini biasanya disebut sebagai uji coba utama dengan skop yang lebih luas. Uji coba dilakukan pada 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Tujuan dari tahap ini adalah menentukan apakah suatu produk yang hendak dikembangkan benar-benar telah menunjukkan suatu performansi sebagaimana yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, biasanya tahap ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen. Hasil dari uji coba utama dipakai untuk merevisi produk tersebut hingga diperoleh suatu produk yang siap untuk divalidasi.

7) *Operational Product Revision* (Revisi Hasil Uji Lapangan)

Tahapan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas. Penyempurnaan produk pada tahap ini akan semakin memantapkan produk yang akan dikembangkan. Penyempurnaan pada tahapan ini tidak hanya didasarkan pada aspek kualitas melainkan juga kuantitasnya berdasarkan hasil belajar siswa yang pada proses pembelajaran telah diuji untuk menggunakan produk yang dikembangkan.

8) *Operational field test* (Uji Kelayakan)

Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan apakah suatu

produk yang dikembangkan itu benar-benar siap dipakai di sekolah tanpa melibatkan kehadiran Peneliti atau pengembang produk. Pada umumnya, tahap ini disebut sebagai tahap uji validasi model.

9) *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Revisi ini didasarkan atas masukan dari uji kelayakan. Langkah ini akan semakin menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir ini dipandang perlu guna keakuratan produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan.

10) *Dissemination and implementation.*

Tahap ini ditempuh dengan tujuan agar produk yang baru saja dikembangkan itu bisa dipakai oleh masyarakat luas. Inti kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan sosialisasi terhadap produk hasil pengembangan. Misalnya, melaporkan hasil dalam pertemuan-pertemuan profesi dan dalam bentuk jurnal ilmiah.<sup>30</sup>

Borg and Gall menjelaskan:

*“If you plan to do an R&D project for a thesis and dissertattion, you should keep these caution in mind, it is best to undertake a small-scale project that involves a limited amount of original instructional design, also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media, such a film and synchronized slidetape, another way to scale down the projret is to limit development to just a few step of the R&D cycle”.* “Jika anda berencana untuk melakukan R&D proyek untuk tesis dan disertasi, anda berfikir dengan cermat, yang terbaik adalah melakukannya dalam proyek skala kecil yang melibatkan jumlah subjek uji coba yang terbatas dengan desain instruksional dibuat oleh Peneliti, jika anda tidak memiliki sumber daya keuangan yang cukup besar, Anda perlu mnghindari media pembelajaran yang mahal, seperti film dan disinkronkan tape slide, cara lain untuk menurunkan proyek penelitian dengan membatasi penelitian dengan hanya beberapa langkah dari siklus R&D”<sup>31</sup>

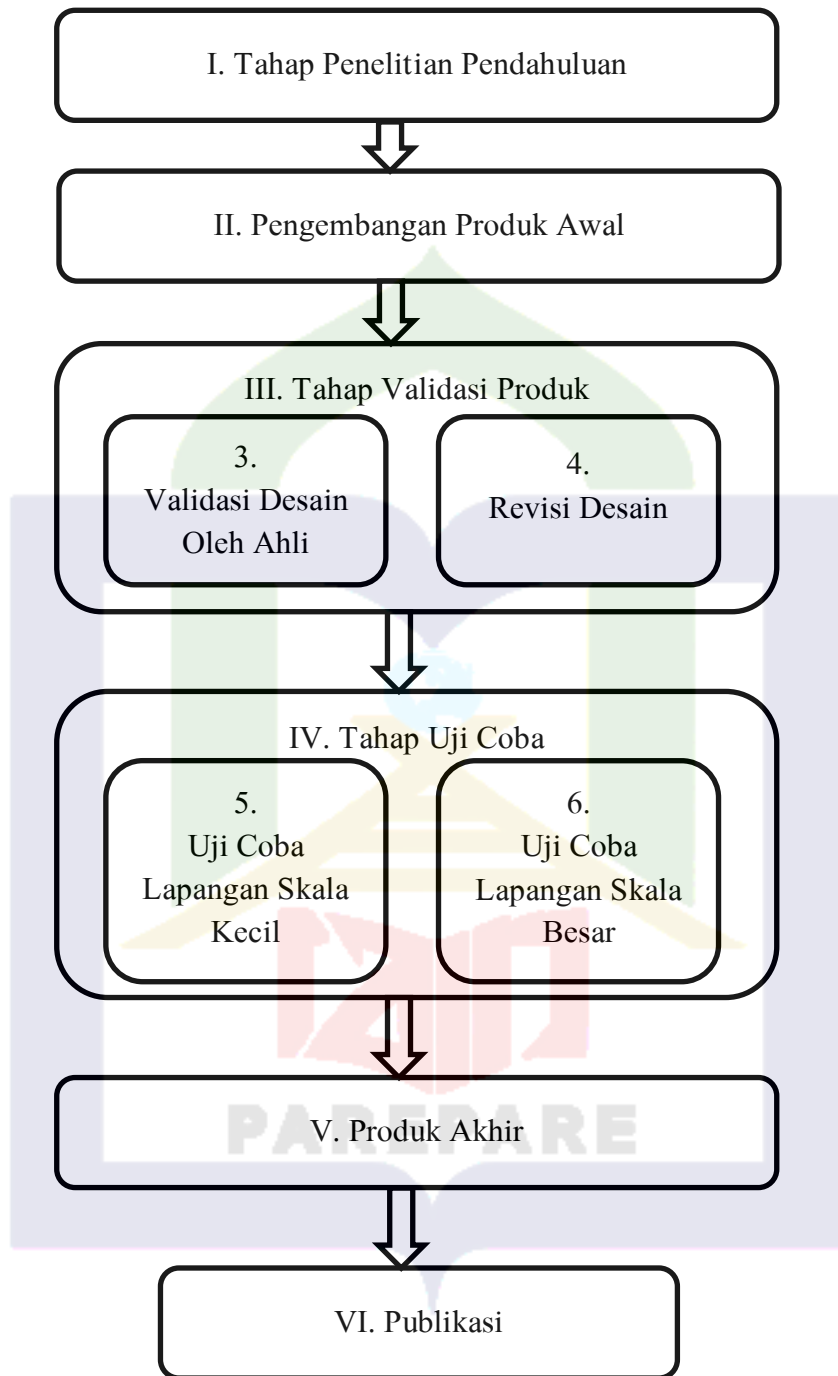
<sup>30</sup>I made Tegch dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta, Graha Ilmu 2014), h.7-13.

<sup>31</sup>Borg, W. R. dan Gall M. D. (1983). *Educational Research AnIntruction*. fourth edition. New York: Longman. h. 572.

Penjelasan Borg and Gall menunjukkan jumlah 10 langkah dalam penelitian R&D dapat dibatasi, apalagi jika sumber keuangan terbatas. Langkah delapan, sembilan dan sepuluh, yaitu uji lapangan luas, revisi, diseminasi dan implementasi memerlukan biaya yang tidak sedikit. Sangat dimungkinkan memerlukan jumlah subjek uji coba yang berasal dari 10 sampai 30 sekolah dengan maksimal 200 subjek menggunakan teknik pengumpulan data campuran. Langkah selanjutnya adalah merevisi untuk penyempurnaan produk. Diakhiri dengan diseminasi dan implementasi, dilakukan dengan mengadakan seminar nasional dan laporan dalam jurnal nasional maupun internasional, kemudian melakukan kerjasama dengan penerbit. Kegiatan ini sangat memerlukan banyak biaya, sehingga Peneliti khususnya dalam penulisan skripsi, tesis atau disertasi membatasi pada langkah ketujuh saja.

Selanjutnya, langkah-langkah tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan Peneliti. Penyederhanaan ini tentunya mengacu pada pengembangan produk yang sesuai dengan langkah-langkah yang dijelaskan oleh Borg & Gall, penyederhanaan itu meliputi 6 pokok yaitu: *"research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision dan dissemination.*

Proses penelitian ini dimulai dengan mencari informasi penting dilapangan, kemudian mengumpulkan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini. Bahan yang telah dikumpulkan kemudian diolah dan diedit pada *photoshop* kemudian dimasukkan kedalam *macromedia flash professional 8*, setelah proses ini selesai kemudian akan dilakukan uji validasi materi dan juga media untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan, berikut adalah gambaran singkat tentang alur penelitian ini:



Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Borg & Gall



## 2. Perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Professional 8*

### a. *Photoshop*

#### 1) Pengertian *Photoshop*

*Photoshop* merupakan perangkat lunak (*software*) yang bermanfaat ataupun digunakan untuk memodifikasi photo atau gambar secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana atau obyek yang sulit sekalipun. *Photoshop* menjadi salah satu perangkat lunak (*software*) yang sangat berguna dalam mengolah gambar berbasis *bitmap*, yang memiliki *tool* dan efek yang lengkap sehingga bisa menghasilkan gambar yang berkualitas tinggi. Karena kelengkapan fitur yang ada di dalam *Photoshop* inilah yang menjadikan aplikasi ini banyak digunakan oleh desainer grafis.<sup>32</sup>

*Photoshop* adalah sebuah *software* atau perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang digunakan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek secara profesional, baik meliputi modifikasi objek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. Program ini banyak dipakai oleh para *editor*, *fotografer digital* dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin dasar (*market leader*) untuk *software* pengolah gambar atau foto.

*Photoshop* berasal dari kata "*Photoshopping*" yang merupakan sebuah *neologisme*, yang dapat diartikan sebagai proses menyunting sebuah gambar. *Photoshop* memiliki berbagai kemampuan yaitu membaca dan menulis gambar yang berformat raster seperti *png*, *gif*, *jpeg* atau *jpg* dan lain sebagainya.

#### 2) Sejarah *Photoshop*

*Photoshop* aplikasi pengedit foto dan juga gambar ini mulanya dikembangkan sekitar tahun 1987 oleh Thomas dan John Knoll, kedua saudara

---

<sup>32</sup>Admin materi, *Pengertian Photoshop, Sejarah Fungsi Keunggulan dan Kelemahan*, Artikel Online: <https://materibelajar.co.id/pengertian-photoshop/> 2020. Dikases pada tanggal 02 November 2021 pukul 23:54.

ini awalnya mengembangkan sebuah aplikasi yang diberi nama *Display*, kemudian pada tahun 1988 berubah nama menjadi *ImagePro*, dan puncaknya pada tahun 1989 menjadi bagian dari perusahaan *Adobe* yang kemudian mengakuisisi dan merubah namanya menjadi *Photoshop* atau *Adobe Photoshop* dan bertahan sampai sekarang ini.<sup>33</sup>

Dalam perkembangannya *photoshop* telah menerbitkan berbagai versi aplikasi mulai dari *photoshop 1.0* sampai kepada versi yang terbaru *photoshop cc*. Dalam penelitian ini sendiri Peneliti akan menggunakan *photoshop versi CS6* yang merupakan versi terbaik dengan menawarkan berbagai macam *tools* pengeditan seperti *Blur gallery*, *Adobe Camera RAW 7*, *New Crop tool* dan *AutoRecovery* dan lain sebagainya.

Tahun 2012, perusahaan pengembang *software Adobe* merelease program *Adobe Creative Suite 6*, atau juga dikenal dengan nama *Adobe CS6*. Salah satu softwarena adalah *Adobe Photoshop CS6* yang dapat dipakai untuk mempercantik koleksi foto dengan menambahkan beberapa efek dalam foto tersebut sesuai dengan yang diinginkan, sehingga hasilnya lebih cantik, menarik dan bernilai artistik.<sup>34</sup>

### 3) Kelebihan Photoshop

- a) Gambar yang dihasilkan lebih memuaskan
- b) Mudah dioperasikan
- c) Bisa digunakan untuk membuat tulisan dengan efek yang diinginkan.
- d) Bisa membuat beragam material.
- e) Bisa menambah efek lagi meski sudah terlalu banyak efek.

---

<sup>33</sup>Admin Jakarta school of photography, <https://jsp.co.id/sejarah-dan-perkembangan-adobe-photoshop/>, diakses pada tanggal 06 oktober 2021 pukul 22:18.

<sup>34</sup>Madcoms, *Adobe Photoshop CS6 untuk Pemula* (Yogyakarta, Penerbit CV Andi Offset edisi I), 2012, h. 2.

- f) Lebih cepat dan efisien.<sup>35</sup>
- 4) Kekurangan *Photoshop*
  - a) Hanya dapat menciptakan gambar yang statis
  - b) Membutuhkan spesifikasi computer yang tinggi
  - c) Harga yang mahal
  - d) Ukuran file besar.<sup>36</sup>

b. *Macromedia Flash Professional 8*

*Macromedia Flash* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman *web*, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik.<sup>37</sup>

Untuk itu, *Flash* dilengkapi *tool-tool* (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya, animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi *movie*. Langkah terakhir adalah menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki.<sup>38</sup>

*Flash* adalah program animasi berbasis *vector* yang bisa menghasilkan *file* kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman *web* tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama. *Flash* menghasilkan *file* dengan ekstensi *.FLA*. setelah

---

<sup>35</sup>Nesabamedia, *Pengertian Adobe Photoshop Beserta Sejarah, Fungsi, Kelebihan & Kekurangannya*, Artikel Online: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop>, 2019. Diakses pada tanggal 03 november pukul 00:12.

<sup>36</sup>Sutiono, *19 Kelebihan dan Kekurangan Photoshop Bagi Pemula dan Profesional*, Artikel Online: <https://dosenit.com/software/desain-software>, Diakses pada tanggal 03 november pukul 00:15.

<sup>37</sup>Agus Widiyanto, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian di SMK Negeri 1 Magelang*, Laporan Hasil Penelitian (Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Unoversitas Negeri Yogyakarta. 2016), h. 36.

<sup>38</sup>Admin Teknik Jaringan dan Komputer, *Pengertian dan Fungsi Macromedia Flash 8*, Artikel Online : <http://teknikjaringandankomputer11.blogspot.com>, 2018, diakses pada tanggal 03 november pukul 20:00.

*file* tersebut siap untuk dimuat ke halaman *web*, selanjutnya *file* akan disimpan dalam format *.SWF* agar dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *Flash*, tetapi cukup menggunakan *Flash Player* yang dipasang pada *Browser* berbasis *Windows*.

Pada tahun 1997 *Macromedia* membeli sebuah program gambar untuk *web* yang diberi nama *FutureSplash* dari perusahaan bernama *FutureWave*. Keistimewaan *FutureSplash* adalah kemampuannya untuk menggerakkan secara serentak *vector* grafis menjadi sebuah animasi yang dikirim ke halaman *web*. Program inilah yang merupakan cikal bakal *Macromedia Flash* yang kita kenal sekarang. *Macromedia* melakukan inovasi besar-besaran sehingga waktu tenggang munculnya *Flash* versi 1 hingga versi 4 berlangsung hanya dalam kurun waktu 2 tahun saja.

*Macromedia Flash Basic 8* dan *Macromedia Flash Professional 8* muncul pada tahun 2005. Masing-masing ditujukan untuk desainer pembuat animasi serta pengguna yang memerlukan fasilitas lanjutan baik untuk para pengembang (pembuat program baik dari sisi *artistic* maupun *database*) dan pembuat aplikasi interaktif yang memerlukan fasilitas lebih dari sekadar fasilitas dasar. Mungkin ini merupakan strategi pasar agar mereka yang ingin mengenal *Flash* bisa memperoleh paket dengan harga murah dengan membeli *Flash Basic 8*, sementara versi lengkapnya dijual dengan harga lebih mahal.

Dalam menggunakan *Flash* setidaknya ada hal-hal yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Mengetahui istilah-istilah serta cara penggunaan sarana di lingkungan *Microsoft Windows*, karena *Flash 8* khususnya hanya dapat dioperasikan dengan sistem operasi *Windows XP*.

- 2) Dapat menggunakan Internet untuk *browsing* dan memahami lingkungan yang ada pada halaman *web*.
- 3) Pernah menggunakan atau menguasai salah satu dari program gambar seperti *CorelDRAW*, *FreeHand*, *Illustrator*, *Photoshop*, maupun *Macromedia Firework*.

Selain itu ada beberapa istilah penting yang digunakan dalam lingkungan *Flash* yaitu:

- 1) *Work Space* atau biasa disebut *Paste Board* adalah bidang berwarna abu-abu di layar kerja *Flash*. Bidang ini dapat dimanfaatkan untuk proses pembuatan gambar maupun teks yang akan dipergunakan untuk bahan animasi. Objek yang terletak pada bidang ini pada saat animasi dijalankan tidak akan ikut ditampilkan dalam animasi karena hanya digunakan untuk persiapan.
- 2) *Stage* dapat diibaratkan sebagai layar gedung bioskop, yaitu bidang di mana animasi akan ditampilkan saat *movie* Anda dimainkan. *Stage* berupa bidang berwarna putih di layar *Flash*, dikelilingi bidang berwarna abu-abu yaitu *work space*.
- 3) *Toolbox* atau *Tool Panel* adalah kotak yang berisi alat-alat kerja. Dari *tool-tool* yang ada dapat dikelompokkan sesuai keinginannya menjadi 4 yaitu: *Tool* untuk berkreasi, untuk mengatur bagaimana gambar ditampilkan, untuk memilih dan membuat warna dan *options*.
- 4) *Panel* pada *Flash* adalah sarana untuk mengatur, menampilkan, dan mengubah elemen yang ada dalam dokumen. Opsi-opsi yang ada dalam panel berfungsi untuk mengendalikan warna, *library*, *symbol* dan *instance*, *frame* serta elemen-elemen lain.

5) *Timeline* adalah bagian penting dalam membuat animasi. Di sinilah pengaturan waktu suatu objek dimainkan di *stage*. Berikut ini nama bagian-bagian yang ada pada *Timeline*; *Empty Keyframe Playhead*, *Timeline Header*, *Frame View Pop-up Menu*, *Frame by frame animation*, *Tweened animation*, *Elapsed Time Indicator*, *Frame Rate Indicator*, *Current Frame Indicator*, *Onion Skinning Buttons*, *Center Frame Button* dan *Guide layer Icon*.<sup>39</sup>

c. Perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Profesional 8*

Dalam tesis ini Peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif dengan perpaduan *photoshop CS 6* dan *macromedia flash profesional 8*. Perpaduan yang Peneliti maksud adalah, semua data mentah baik berupa foto atau gambar, *tool-tool home*, *next*, *previous*, *exit* dan lain sebagainya akan dibuat di *photoshop CS 6* yang akan di impor dalam bentuk file PNG, kemudian pembuatan animasi terlebih dahulu akan dibuat dan diolah menggunakan *photoshop CS 6*.

Setelah itu gambar dan animasi tadi dimasukkan ke dalam *macromedia flash profesional 8*. Selanjutnya setelah semua bahan telah terkumpul, pada *macromedia flash profesional 8* langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh Peneliti adalah membuat media pembelajaran shalat jenazah, dengan menggabungkan animasi, gambar, text suara dan juga video dalam satu projek media interaktif untuk kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

---

<sup>39</sup>Dhani Yudhiantoro, *Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Profesional 8* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2006), h. 1-9.

### 3. Materi Shalat Jenazah

#### a. Pengertian Shalat Jenazah

Shalat jenazah merupakan sesuatu yang tidak asing lagi di telinga masyarakat, hal ini terjadi karena setiap tahunnya ataukah setiap bulannya atau setiap minggu bahkan setiap harinya ada umat muslim yang meninggal dunia. Sebagai muslim yang taat maka kita harus ikut melaksanakan shalat jenazah sebagai bentuk empati kepada si mayyit.

Shalat jenazah صلاة الجنازة, adalah shalat yang dilakukan apabila ada umat muslim yang meninggal dunia, shalat ini hanya diperuntukkan bagi umat muslim, setiap muslim yang meninggal baik laki-laki maupun perempuan wajib di shalati oleh muslim yang masih hidup. Nabi Muhammad saw. tidak pernah mau menyalatkan jenazah yang meninggal masih memiliki utang<sup>40</sup> dan mati karena bunuh diri<sup>41</sup>, tetapi wajib di shalatkan oleh umatnya atau masyarakat umum.<sup>42</sup>

#### b. Hukum Shalat Jenazah

Shalat jenazah hukumnya wajib kifayah, yakni kewajiban yang pelaksanaannya dapat tercukupi manakala telah ditunaikan oleh sebagian kaum muslimin. Namun jika tidak ada yang melaksanakannya maka seluruh kaum muslimin berdosa karenanya. Hal ini didasarkan kepada HR. Bukhari No. 2131,

<sup>40</sup>Rasulullah ﷺ pernah tidak mensalatkan jenazah yang meninggal dengan masih memiliki hutang & jenazah yang meninggal karena bunuh diri. Diriwayatkan dari Abu Hurairah; (HR. Bukhari Juz 2:2176).

<sup>41</sup>Diriwayatkan nula dari Jabir bin Samurah. ia berkata: "Pernah dibawa kepada nabi ﷺ seorang laki-laki yang mati bunuh diri dengan tombak, maka dia tidak mensalatkannya." (HR. Muslim Juz 2:978).

<sup>42</sup>Syaikhul Islam Ibnu Taimiyyah; "Masyarakat umum boleh mensalatkannya. Adapun nara tokoh agama yang menjadi panutan. jika mereka meninggalkan salat atas jenazah tersebut. sebagai teguran atas yang lain dan untuk mengikuti perbuatan nabi ﷺ, maka itulah yang benar" (Majmu' Fatawa, 24/289).

Kitab : Kafalah (Jaminan) Bab: Barangsiapa menanggung hutang orang yang sudah meninggal maka ia tidak boleh menariknya kembali:

حَدَّثَنَا أَبُو عَاصِمٍ عَنْ يَزِيدَ بْنِ أَبِي عُبَيْدٍ عَنْ سَلَمَةَ بْنِ الْأَكْوَعِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَتَى بِجَنَازَةٍ لِيُصَلِّيَ عَلَيْهَا فَقَالَ هَلْ عَلَيْهِ مِنْ دَيْنٍ قَالُوا لَا فَصَلَّى عَلَيْهِ ثُمَّ أَتَى بِجَنَازَةٍ أُخْرَى فَقَالَ هَلْ عَلَيْهِ مِنْ دَيْنٍ قَالُوا نَعَمْ قَالَ صَلُّوا عَلَيَّ صَاحِبِكُمْ قَالَ أَبُو قَتَادَةَ عَلَيَّ دَيْنُهُ يَا رَسُولَ اللَّهِ فَصَلَّى عَلَيْهِ (رواه البخاري)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Abu 'Ashim dari Yazid bin Abi 'Ubaid dari Salamah bin Al Akwa' radliallahu 'anhu bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam dihadirkan kepada Beliau satu jenazah agar dishalatkan. Maka Beliau bertanya: "Apakah orang ini punya hutang?" Mereka berkata: "Tidak". Maka Beliau menyolatkan jenazah tersebut. Kemudian didatangkan lagi jenazah lain kepada Beliau, maka Beliau bertanya kembali: "Apakah orang ini punya hutang?" Mereka menjawab: "Ya". Maka Beliau bersabda: "Shalatilah saudaramu ini". Berkata, Abu Qatadah: "Biar nanti aku yang menanggung hutangnya". Maka Beliau shallallahu 'alaihi wasallam menyolatkan jenazah itu.<sup>43</sup>

Hadits ini menjadi dasar hukum melaksanakan shalat jenazah, dan bahwa shalat tersebut hukumnya wajib kifayah. Karena saat itu Rasulullah saw hanya melakukannya untuk seorang jenazah, sementara jenazah yang lain beliau hanya memerintahkan para sahabat untuk melaksanakannya dikarenakan ia mempunyai hutang, sekalipun akhirnya beliau menyolatkannya setelah ada sahabat yang menanggung hutangnya.

#### c. Dalil

- 1) Dalam HR. Bukhari No. 1239, Kitab: Jenazah, Bab: Keutamaan Mengantarkan Jenazah; Rasulullah saw. bersabda:

حَدَّثَنَا أَبُو النُّعْمَانِ حَدَّثَنَا جَرِيرٌ بْنُ حَازِمٍ قَالَ سَمِعْتُ نَافِعًا يَقُولُ حَدَّثَ ابْنُ عُمَرَ أَنَّ أَبَا هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ يَقُولُ مَنْ تَبِعَ جَنَازَةً فَلَهُ قِيرَاطٌ فَقَالَ أَكْثَرَ أَبُو هُرَيْرَةَ عَلَيْنَا فَصَدَّقَتْ يَعْنِي عَائِشَةَ أبا هُرَيْرَةَ وَقَالَتْ سَمِعْتُ

<sup>43</sup>HR. Bukhari No. 2131, Kitab : Kafalah (Jaminan) Bab: Barangsiapa menanggung hutang orang yang sudah meninggal maka ia tidak boleh menariknya kembali. Aplikasi Hadith Encyclopedia.



رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُهُ فَقَالَ ابْنُ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا لَقَدْ  
فَرَطْنَا فِي قَرَارِيطَ كَثِيرَةٍ { فَرَطْتُ } ضَيَّعْتُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ (رواه البخاري)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Abu An-Nu'man telah menceritakan kepada kami Jarir bin Hazim berkata; Aku mendengar Nafi' berkata; disampaikan kepada Ibnu 'Umar bahwa Abu Hurairah radliallahu 'anhu berkata.: "Barangsiapa yang mengantar jenazah baginya pahala satu qirath. Maka dia (Ibnu 'Umar radliallahu 'anhu ma) berkata.: Abu Hurairah berlebihan terhadap kita". Namun kemudian pernyataan Abu Hurairah radliallahu 'anhu dibenarkan, yakni oleh 'Aisyah radliallahu 'anha dan Abu Hurairah berkata; aku mendengar Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam mengatakannya. Maka Ibnu 'Umar radliallahu 'anhu berkata: "Kami telah banyak meremehkan masalah dan aku telah meremehkan dan melalaikan urusan (agama) Allah"<sup>44</sup>

2) Hadits yang bersumber dari Kuraib, dalam HR. Muslim No. 1577, Kitab:

Jenazah, Bab: Barangsiapa disalati oleh empat puluh orang maka doa mereka akan dikabulkan ia berkata:

حَدَّثَنَا هَارُونُ بْنُ مَعْرُوفٍ وَهَارُونُ بْنُ سَعِيدٍ الْأَيْلِيُّ وَالْوَلِيدُ بْنُ شَجَاعِ  
السَّكُونِيُّ قَالَ الْوَلِيدُ حَدَّثَنِي وَ قَالَ الْأَخْرَانِ حَدَّثَنَا ابْنُ وَهَبٍ أَخْبَرَنِي أَبُو  
صَخْرٍ عَنْ شَرِيكَ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ أَبِي نَمِرٍ عَنْ كُرَيْبِ مَوْلَى ابْنِ عَبَّاسٍ  
عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَبَّاسٍ أَنَّهُ مَاتَ ابْنٌ لَهُ بِقَدِيدٍ أَوْ بَعْسَفَانَ فَقَالَ يَا كُرَيْبُ  
انظُرْ مَا اجْتَمَعَ لَهُ مِنَ النَّاسِ قَالَ فَخَرَجْتُ فَإِذَا نَاسٌ قَدْ اجْتَمَعُوا لَهُ  
فَأَخْبَرْتُهُ فَقَالَ تَقُولُ هُمْ أَرْبَعُونَ قَالَ نَعَمْ قَالَ أَخْرِجُوهُ فَإِنِّي سَمِعْتُ رَسُولَ  
اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ مَا مِنْ رَجُلٍ مُسْلِمٍ يَمُوتُ فَيَقُومُ عَلَيَّ  
جَنَازَتِهِ أَرْبَعُونَ رَجُلًا لَا يُشْرِكُونَ بِاللَّهِ شَيْئًا إِلَّا شَفَعَهُمُ اللَّهُ فِيهِ وَفِي  
رِوَايَةِ ابْنِ مَعْرُوفٍ عَنْ شَرِيكَ بْنِ أَبِي نَمِرٍ عَنْ كُرَيْبِ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ ۖ  
(رواه مسلم)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Harun bin Ma'ruf dan Harun bin Sa'id Al Aili dan Al Walid bin Syuja' As Sakuni -Al Walid berkata- telah menceritakan kepadaku -sementara dua orang yang lain berkata- telah menceritakan kepada kami Ibnu Wahb telah mengabarkan kepadaku Abu Shakhr dari Syarik bin Abdullah bin Abu Namir dari Kuraib Maula Ibnu Abbas, dari Ibnu Abbas bahwa anaknya telah meninggal di kawasan Qudaid atau 'Usfan, maka ia pun berkata, "Wahai Kuraib, lihatlah berapa

<sup>44</sup>HR. Bukhari No. 1239, Kitab: Jenazah, Bab: Keutamaan Mengantarkan Jenazah. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

orang yang berkumpul untuk menshalatkannya." Kuraib berkata; Maka aku pun keluar, ternyata orang-orang telah berkumpul untuk (menshalatkan) -nya. Lalu aku memberitahukannya kepada Ibnu Abbas, dan ia bertanya, "Apakah jumlah mereka mencapai empat puluh orang?" Kuraib menjawab, "Ya." Kemudian Ibnu Abbas berkata, "Keluarkanlah mayit itu, karena aku telah mendengar Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: 'Tidaklah seorang muslim meninggal dunia, dan dishalatkan oleh lebih dari empat puluh orang, yang mana mereka tidak menyekutukan Allah, niscaya Allah akan mengabulkan do'a mereka untuknya.'" Sementara di dalam riwayat Ibnu Ma'ruf adalah dari Syarik bin Abu Namir dari Kuraib dari Ibnu Abbas.<sup>45</sup>

- 3) Hadits yang bersumber dari 'Aisyah RA, ia berkata dalam HR. Muslim No. 1576, Kitab: Jenazah, Bab: Barangsiapa disalati oleh seratus orang maka doa mereka akan dikabulkan. "Bahwa Nabi saw. telah bersabda;

حَدَّثَنَا الْحَسَنُ بْنُ عَيْسَى حَدَّثَنَا ابْنُ الْمُبَارَكِ أَخْبَرَنَا سَلَامُ بْنُ أَبِي مُطِيعٍ عَنْ  
أَيُّوبَ عَنْ أَبِي قِلَابَةَ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ يَزِيدَ رَضِيَ عَائِشَةَ عَنْ عَائِشَةَ عَنْ  
النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَا مِنْ مَيِّتٍ تُصَلِّيَ عَلَيْهِ أُمَّةٌ مِنَ الْمُسْلِمِينَ  
يَبْلُغُونَ مِائَةَ كُلُّهُمْ يَشْفَعُونَ لَهُ إِلَّا شَفَعُوا فِيهِ قَالَ فَحَدَّثْتُ بِهِ شُعَيْبَ بْنَ  
الْحَبَّابِ فَقَالَ حَدَّثَنِي بِهِ أَنَسُ بْنُ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
(رواه مسلم)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Al Hasan bin Isa telah menceritakan kepada kami Ibnul Mubarak telah mengabarkan kepada kami Sallam bin Abu Muthi' dari Ayyub dari Abu Qilabah dari Abdullah bin Yazid saudara sesusuan Aisyah, dari Aisyah dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, beliau bersabda: "Mayat yang dishalatkan oleh kaum muslimin dengan jumlah melebihi seratus orang, dan semuanya mendo'akannya, maka do'a mereka untuknya akan dikabulkan." Lalu saya menceritakannya kepada Syu'aib bin Habhab, maka ia pun berkata; Anas bin Malik telah menceritakannya kepadaku dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam."<sup>46</sup>

- 4) Hadits yang bersumber dari Malik bin Hubairah, dalam HR. Tirmidzi No.949, Kitab: Jenazah, Bab: Salat Jenazah dan meminta syafaat untuk mayat. ia berkata bahwa Rasulullah saw. bersabda;

<sup>45</sup>HR. Muslim No. 1577, Kitab: Jenazah, Bab: Barangsiapa disalati oleh empat puluh orang maka doa mereka akan dikabulkan. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

<sup>46</sup>HR. Muslim No. 1576, Kitab: Jenazah, Bab: Barangsiapa disalati oleh seratus orang maka doa mereka akan dikabulkan. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

حَدَّثَنَا أَبُو كُرَيْبٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ الْمُبَارَكِ وَيُونُسُ بْنُ بُكَيْرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ إِسْحَقَ عَنْ يَزِيدَ بْنِ أَبِي حَبِيبٍ عَنْ مَرْثَدِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ الْيَزَنِيِّ قَالَ كَانَ مَالِكُ بْنُ هُبَيْرَةَ إِذَا صَلَّى عَلَى جَنَازَةٍ فَتَقَالَ النَّاسُ عَلَيْهَا جَزَاءَهُمْ ثَلَاثَةَ أَجْزَاءٍ ثُمَّ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ صَلَّى عَلَيْهِ ثَلَاثَةَ صُفُوفٍ فَقَدْ أُوجِبَ قَالَ وَفِي الْبَابِ عَنْ عَائِشَةَ وَأُمِّ حَبِيبَةَ وَأَبِي هُرَيْرَةَ وَمَيْمُونَةَ زَوْجِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ أَبُو عِيْسَى حَدِيثُ مَالِكِ بْنِ هُبَيْرَةَ حَدِيثٌ حَسَنٌ هَكَذَا رَوَاهُ غَيْرٌ وَاحِدٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ إِسْحَقَ وَرَوَى إِبْرَاهِيمُ بْنُ سَعْدٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ إِسْحَقَ هَذَا الْحَدِيثَ وَأَدْخَلَ بَيْنَ مَرْثَدٍ وَمَالِكِ بْنِ هُبَيْرَةَ رَجُلًا وَرَوَايَةٌ هُوَ لَأَمْ أَصَحُّ عِنْدَنَا (رواه الترمذي)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Abu Kuraib, telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Al Mubarak dan Yunus bin Bukair dari Muhammad bin Ishaq dari Yazid bin Abu Habib dari Martsad bin Abdullah Al Yazani berkata; "Jika Malik bin Hubairah hendak melakukan shalat jenazah, dan melihat jumlah orang-orang hanya sedikit, dia membagi mereka ke dalam tiga shof. Lalu dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: 'Barangsiapa yang dishalatkan tiga shaf, maka dia wajib (mendapatkan surga)'. (Abu Isa At Tirmidzi) berkata; "Hadits semakna diriwayatkan dari 'Aisyah, Umu Habibah, Abu Hurairah serta Maimunah istri Nabi shallallahu 'alaihi wasallam." Abu Isa berkata; "Hadits Malik bin Hubairah ialah hadits hasan. Demikian, lebih dari satu orang yang meriwayatkannya, dari Muhammad bin Ishaq. Ibrahim bin Sa'ad juga meriwayatkan hadits ini dari Muhammad bin Ishaq dengan memasukkan seorang lelaki di antara Martsad dan Malik bin Hubairah. Riwayat mereka menurut kami lebih shahih."<sup>47</sup>

#### d. Syarat-Syarat, Waktu dan Tempat Shalat Jenazah

##### 1) Syarat-syarat Shalat Jenazah

Dalam melaksanakan shalat jenazah tentu memiliki syarat sah yang wajib dipenuhikan. Berikut ini adalah beberapa syarat dalam melaksanakan shalat jenazah:

- a) Bersih dari hadats dan najis, menutup aurat dan menghadap kiblat.
- b) Shalat jenazah harus didirikan setelah jenazah dimandikan dan dikafani.

<sup>47</sup>HR. Tirmidzi No.949, Kitab: Jenazah, Bab: Salat Jenazah dan meminta syafaat untuk mayat. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

- c) Jenazah harus diletakkan di sebelah kiblat orang yang menyalatkannya.<sup>48</sup>

## 2) Rukun Shalat Jenazah

- a) Niat,
- b) Berdiri bagi yang mampu,
- c) 4 kali takbir,
- d) Mengangkat tangan saat takbir pertama
- e) Membaca Al-Fatihah,
- f) Membaca Shalawat Nabi,
- g) Berdoa untuk jenazah, dan
- h) Salam.<sup>49</sup>

## 3) Waktu Shalat Jenazah

Dalam melakukan Shalat jenazah, tidak ditentukan waktunya secara khusus, melainkan ia dapat dilakukan kapan saja, baik siang maupun malam hari, kecuali 3 waktu yakni saat matahari terbit hingga ia agak meninggi; saat matahari tepat berada di pertengahan langit (tengah hari tepat) hingga ia telah condong ke barat; dan saat matahari hampir terbenam, hingga ia terbenam sama sekali. Hal ini didasarkan pada HR. Muslim No. 1373, Kitab: Salatnya musafir dan penjelasan tentang qasar, Bab: Waktu terlarang untuk melaksanakan salat.

و حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ يَحْيَى حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ وَهَبٍ عَنْ مُوسَى بْنِ عَلِيٍّ عَنْ أَبِيهِ قَالَ سَمِعْتُ عُقْبَةَ بْنَ عَامِرِ الْجُهَنِيِّ يَقُولُ ثَلَاثُ سَاعَاتٍ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَنْهَانَا أَنْ نُصَلِّيَ فِيهِنَّ أَوْ أَنْ نَقْبُرَ فِيهِنَّ مَوْتَانَا حِينَ

<sup>48</sup>Kumparan, *Tata Cara Shalat Jenazah: Syarat, Rukun, dan Bacaan Niat*, Artikel Online: <https://kumparan.com>, Tekno & Sains 2020, diakses pada tanggal 01 November pukul 19:02.

<sup>49</sup>CNN Indonesia, *Syarat dan Tata Cara Shalat Jenazah Beserta Bacaannya*, Artikel Online <https://www.cnnindonesia.com> diakses pada tanggal 01 November pukul 19:01.

تَطْلُعُ الشَّمْسُ بَارِعَةً حَتَّى تَرْتَفِعَ وَحِينَ يَقُومُ قَائِمُ الظَّهِيرَةِ حَتَّى تَمِيلَ  
الشَّمْسُ وَحِينَ تَضَيِّفُ الشَّمْسُ لِلْغُرُوبِ حَتَّى تَغْرُبَ (رواه مسلم)

Artinya:

Dan telah menceritakan kepada kami Yahya bin Yahya telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Wahb dari Musa bin Ali dari bapaknya ia berkata, saya mendengar Uqbah bin Amir Al Juhani berkata: "Ada tiga waktu, yang mana Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam telah melarang kita untuk shalat atau menguburkan jenazah pada waktu-waktu tersebut. (Pertama), saat matahari terbit hingga ia agak meninggi. (Kedua), saat matahari tepat berada di pertengahan langit (tengah hari tepat) hingga ia telah condong ke barat, (Ketiga), saat matahari hampir terbenam, hingga ia terbenam sama sekali."<sup>50</sup>

#### 4) Tempat Shalat Jenazah

Shalat jenazah dapat dilakukan di mana saja, di tempat-tempat yang layak untuk melaksanakan shalat; termasuk di dalam masjid sebagaimana disebutkan dalam sebuah HR. Muslim, No. 1617, Kitab: Jenazah, Bab: Shalat Jenazah di Mesjid:

و حَدَّثَنِي هَارُونُ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ وَمَحَمَّدُ بْنُ رَافِعٍ وَاللَّفْظُ لِابْنِ رَافِعٍ قَالَا حَدَّثَنَا  
ابْنُ أَبِي فُدَيْكٍ أَخْبَرَنَا الضَّحَّاكُ يَعْنِي ابْنَ عُمَانَ عَنْ أَبِي النَّضْرِ عَنْ أَبِي  
سَلَمَةَ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ أَنَّ عَائِشَةَ لَمَّا تُوَفِّي سَعْدُ بْنُ أَبِي وَقَّاصٍ قَالَتْ  
ادْخُلُوا بِهِ الْمَسْجِدَ حَتَّى أَصَلِّيَ عَلَيْهِ فَانْكِرَ ذَلِكَ عَلَيْهَا فَقَالَتْ وَاللَّهِ لَقَدْ صَلَّى  
رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَلَى ابْنِي بَيْضَاءَ فِي الْمَسْجِدِ سُهَيْلٍ وَأَخِيهِ  
قَالَ مُسْلِمٌ سُهَيْلُ بْنُ دَعْدٍ وَهُوَ ابْنُ الْبَيْضَاءِ أُمُّهُ بَيْضَاءُ (رواه مسلم)

Artinya:

Dan telah menceritakan kepadaku Harun bin Abdullah dan Muhammad bin Rafi' -lafazhnya juga milik Ibnu Rafi'- keduanya berkata, telah menceritakan kepada kami Ibnu Abu Fudaik telah mengabarkan kepada kami Adl Dlahak yakni Ibnu Utsman, dari Abu Nadlr dari Abu Salamah bin Abdurrahman bahwa ketika Sa'd bin Abu Waqash meninggal, Aisyah berkata, "Masukkanlah ia ke dalam masiid hingga aku bisa menshalatkannya." Namun mereka tidak menyetujuinya, maka ia pun berkata, "Demi Allah, sungguh Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam telah menshalatkan jenazah dua orang putra Baidla di dalam masjid, yaitu

<sup>50</sup>HR. Muslim No. 1373, Kitab: Salatnya musafir dan penjelasan tentang qasar, Bab: Waktu terlarang untuk melaksanakan salat. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

Suhail dan saudaranya." Muslim berkata; "Suhail bin Da'd adalah Ibnul Baidla, dan ibunya adalah Baidla.<sup>51</sup>

e. Tata Cara Shalat Jenazah

Berdasarkan petunjuk-petunjuk yang disampaikan oleh Rasulullah saw. maka berikut ini adalah tata cara shalat jenazah:

1) Niat

Hal ini didasarkan kepada sabda Rasulullah saw dalam HR. Bukhari, No. 6195, Kitab: Sumpah dan Nadzar, Bab: Niat dalam Sumpah.:

حَدَّثَنَا قُتَيْبَةُ بْنُ سَعِيدٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْوَهَّابِ قَالَ سَمِعْتُ يَحْيَى بْنَ سَعِيدٍ يَقُولُ أَخْبَرَنِي مُحَمَّدُ بْنُ إِبْرَاهِيمَ أَنَّهُ سَمِعَ عَلْقَمَةَ بْنَ وَقَّاصِ اللَّيْثِيِّ يَقُولُ سَمِعْتُ عُمَرَ بْنَ الْخَطَّابِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ يَقُولُ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّةِ وَإِنَّمَا لِأَمْرِي مَا نَوَيْتُ فَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ فَهَجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ وَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى دُنْيَا يُصِيبُهَا أَوْ امْرَأَةٍ يَتَزَوَّجُهَا فَهَجْرَتُهُ إِلَى مَا هَاجَرَ إِلَيْهِ (رواه البخاري)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Otaibah bin Sa'id telah menceritakan kepada kami Abdul Wahhab menuturkan; aku mendengar Yahya bin Sa'id mengatakan; telah mengabarkan kepadaku Muhammad bin Ibrahim bahwasanya ia mendengar 'Alqamah bin Waqqash Al Laitsi menuturkan; aku mendengar Umar bin Khattab radliallahu 'anhu menuturkan; aku mendengar Rasulullah Shallallahu'alaihi wa sallam bersabda: "Sesungguhnya amalan itu hanyalah tergantung niatnya. dan setiap orang hanya mendapatkan apa yang diniatkannya. Barangsiapa yang (berniat) hijrah kepada Allah dan RasulNya. maka hijrahnya kepada Allah dan RasulNya. Dan barangsiapa (berniat) hijrah karena dunia yang bakal diraihnya atau wanita yang akan dinikahnya, maka hijrahnya kepada apa yang diniatkannya itu."<sup>52</sup>

a) Adapun lafadz niatnya untuk mayit laki-laki adalah sebagai berikut:

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةَ إِمَامًا / مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

<sup>51</sup>HR. Muslim, No. 1617, Kitab: Jenazah, Bab: Shalat Jenazah di Mesjid. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

<sup>52</sup>HR. Bukhari, No. 6195, Kitab: Sumpah dan Nadzar, Bab: Niat dalam Sumpah. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

Artinya:

“Saya niat salat atas jenazah ini empat kali takbir fardu kifayah, sebagai imam/makmum karena Allah Ta’ala.”

b) Adapun lafadz niatnya untuk mayit wanita adalah sebagai berikut:

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةَ إِمَامًا / مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya:

“Saya niat salat atas jenazah ini empat kali takbir fardu kifayah, sebagai imam/makmum karena Allah Ta’ala.”<sup>53</sup>

## 2) Lebih utama dilakukan secara berjamaah

Shalat jenazah lebih utama dilakukan secara berjamaah hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah saw dalam HR. Ahmad, No. 16125, Kitab: Musnad Penduduk Madinah, Bab: Hadits Malik bin Hubairah, Radiyallahu Ta’alaanhu:

قَالَ حَدَّثَنَا يَزِيدُ بْنُ هَارُونَ قَالَ أَخْبَرَنَا حَمَّادُ بْنُ زَيْدٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ إِسْحَاقَ عَنْ يَزِيدَ بْنِ أَبِي حَبِيبٍ عَنْ مَرْتَدٍ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ الْيَزَنِيِّ عَنْ مَالِكِ بْنِ هُبَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مُؤْمِنٍ يَمُوتُ فَيُصَلِّي عَلَيْهِ أُمَّةٌ مِنَ الْمُسْلِمِينَ بَلَّغُوا أَنْ يَكُونُوا ثَلَاثَةَ صُفُوفٍ إِلَّا غُفِرَ لَهُ قَالَ فَكَانَ مَالِكُ بْنُ هُبَيْرَةَ يَتَحَرَّى إِذَا قَلَّ أَهْلُ جَنَازَةٍ أَنْ يَجْعَلَهُمْ ثَلَاثَةَ صُفُوفٍ (رواه احمد)

Artinya:

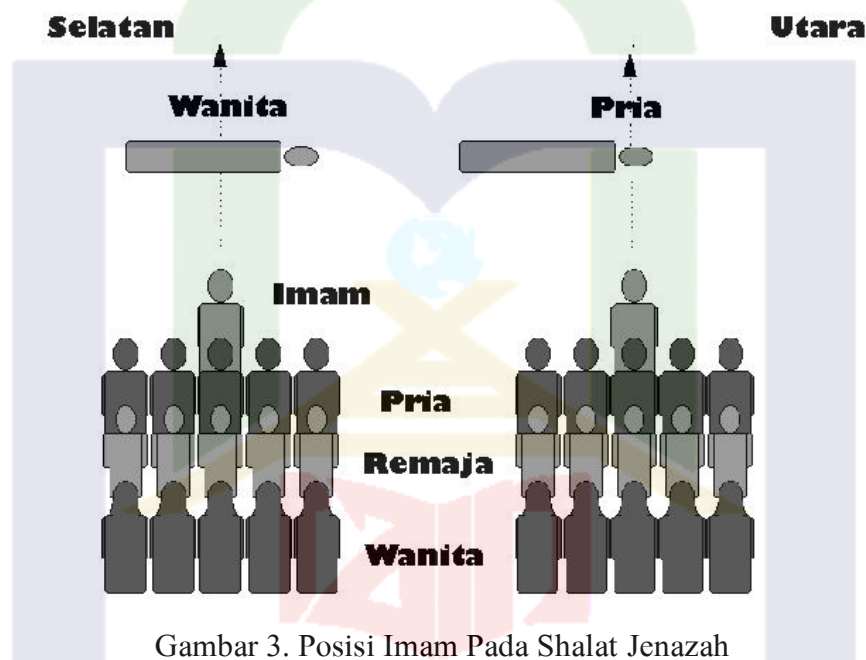
Ahmad bin Hanbal radliyallahu'anhu, berkata; telah menceritakan kepada kami Yazid bin Harun berkata; telah mengabarkan kepada kami Hammad bin Zaid dari Muhammad bin Ishaq dari Yazid bin Abu Habib dari Martsad bin Abdullah Al Yazani dari Malik bin Hubarah berkata; Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam bersabda: "Tidaklah seorang mukmin yang meninggal lalu ada sekelompok orang yang menshalatinya sampai tiga shaf kecuali pasti dia diampuni." (Martsad bin Abdullah Al Yazani Radliyallahu'aanhu) berkata; jika keluarga jenazah sedikit, Malik bin Hubarah tetap menjaga agar bisa dijadikan tiga shaf.<sup>54</sup>

<sup>53</sup>Kastolani, *Niat dan bacaan shalat jenazah lengkap beserta arti dan tata caranya*, <https://regional.inews.id/berita/bacaan-sholat-jenazah>. Diakses pada tanggal 13 oktober pada pukul 14.05.

<sup>54</sup>HR. Ahmad, No. 16125, Kitab: Musnad Penduduk Madinah, Bab: Hadits Malik bin Hubairah, Radiyallahu Ta’alaanhu. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

- 3) Hendaklah imam berdiri pada arah kepala mayat laki-laki dan pada mayat wanita berdiri pada area dekat pusar.

Jika kita menjadi imam dalam shalat jenazah hal yang harus kita perhatikan adalah posisi berdiri kita yaitu; jika mayatnya adalah seorang laki-laki maka imam berdiri di depan kepala mayat, jika mayatnya adalah seorang wanita maka imam berdiri di depan area pusarnya.<sup>55</sup>



Gambar 3. Posisi Imam Pada Shalat Jenazah

- 4) Dilakukan dengan berdiri tanpa ruku', tanpa sujud dan tanpa duduk

Dalam pelaksanaan shalat jenazah, dilakukan dengan berdiri tanpa ruku', sujud dan duduk. Hal ini berdasarkan pada hadits Rasulullah saw dalam HR. Bukhari, No. 3590, Kitab: Sifat-sifat terpuji kaum Anshar, Bab: Kematian Najasyi;

حَدَّثَنَا حَيَّانُ بْنُ سَلِيمٍ عَنْ هَارُونَ بْنِ يَزِيدٍ حَدَّثَنَا شَيْبَةَ أَبِي بِنِ اللَّهِ عَبْدُ حَدَّثَنِي عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى النَّبِيِّ أَنْ عَنْهُمَا اللَّهُ رَضِيَ اللَّهُ عَبْدُ بِنِ جَابِرٍ عَنْ مِينَاءَ بِنِ سَعِيدٍ

<sup>55</sup>Taufik Padilah, *Bacaan dan Tata Cara Shalat Jenazah Laki-laki dan Perempuan, Lengkap Arab Latin dan Terjemahnya*, Artikel Online Kabar Lumajang <https://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com>, diakses pada 01 november 2021 pada pukul 17:19.



الصَّمَدِ عَبْدُ تَابِعَهُ أَرْبَعًا عَلَيْهِ فَكَبَّرَ النَّجَاشِيَّ أَصْحَمَةَ عَلَى صَلَّى وَسَلَّمَ  
(رواه البخاري)

Artinya:

Telah menceritakan kepadaku Abdullah bin Abu Syaibah telah menceritakan kepada kami Yazid bin Harun dari Sulaim bin Hayyan telah menceritakan kepada kami Sa'id bin Minaa' dari Jabir bin Abdullah radiallahu 'anhuma, bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam melaksanakan shalat atas meninggalnya an Najasyi, beliau bertakbir sebanyak empat kali. Hadits ini di perkuat pula oleh 'Abdush Shamad.<sup>56</sup>

#### 5) Takbir pertama membaca surah Al-Fatihah

Setelah berniat, berdiri tegap dan imam sudah siap, maka langkah selanjutnya adalah melakukan takbir sebanyak 4 kali. Pada takbir yang pertama kita membaca surah Al-Fatihah.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ① الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ② الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ③  
مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ ④ إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ ⑤ أَهْدِنَا  
الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ ⑥ صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا  
الضَّالِّينَ ⑦

Terjemahnya:

Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji bagi Allah. Tuhan semesta alam. Yang maha pengasih lagi maha penyayang. Yang menguasai hari pembalasan. Hanya kepadamulah kami menyembah, dan hanya kepadamulah kami memohon pertolongan. Tunjukilah kami jalan yang lurus. Yaitu jalan yang engkau ridhoi bukan jalan mereka yang engkau murkai dan bukan pula jalan mereka yang engkau sesatkan.<sup>57</sup>

#### 6) Takbir kedua membaca shalawat

Ada banyak macam shalawat yang dapat dibaca salah satunya adalah shalawat ibrahimiyah sebagai berikut:

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا صَلَّيْتَ عَلَى سَيِّدِنَا  
إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا

<sup>56</sup>HR. Bukhari, No. 3590, Kitab: Sifat-sifat terpuji kaum Anshar, Bab: Kematian Najasyi. Aplikasi Hadith Encyclopedia.

<sup>57</sup>Al-Qur'an digital by kalam, <https://kalam.sindonews.com/surah/1/al-fatihah>, diakses pada tanggal 14 oktober 2021 pada pukul 21:04.

مُحَمَّدٍ كَمَا بَارَكْتَ عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ فِي الْعَالَمِينَ  
إِنَّكَ حَمِيدٌ مَجِيدٌ

Artinya:

Ya Allah, berilah kasih sayang kepada junjungan kita nabi Muhammad dan keluarganya sebagaimana Engkau memberi kasih sayangmu kepada junjungan kita Nabi Ibrahim dan keluarganya. Dan berkatilah kepada junjungan kita nabi Muhammad dan keluarganya sebagaimana Engkau memberkati junjungan kita nabi Ibrahim dan keluarganya diantara makhluk-makhlukmu, sesungguhnya Engkau Maha Terpuji dan Maha Mulia.<sup>58</sup>

7) Takbir ketiga dan keempat membaca doa mayyit

a) Doa mayyit pada takbir ketiga;

اللَّهُمَّ غْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ وَأَكْرِمْ نُزُلَهُ وَوَسِّعْ مَدْخَلَهُ  
وَاعْسِلْهُ بِالْمَاءِ وَالتَّلْجِ وَالْبَرَدِ وَنَقِّهِ مِنَ الْخَطَايَا كَمَا نَقَّيْتَ الثَّوْبَ الْأَبْيَضَ  
مِنَ الدَّنَسِ وَأَبْدِلْهُ دَارًا خَيْرًا مِنْ دَارِهِ وَأَهْلًا خَيْرًا مِنْ أَهْلِهِ وَزَوْجًا خَيْرًا  
مِنْ زَوْجِهِ وَأَدْخِلْهُ الْجَنَّةَ وَأَعِذْهُ مِنْ عَذَابِ الْقَبْرِ أَوْ مِنْ عَذَابِ النَّارِ

Artinya:

Ya Allah, ampunilah dia (laki-laki) berilah rahmat kepadanya, selamatkanlah dia (dari beberapa hal yang tidak disukai), maafkanlah dia dan tempatkanlah di tempat yang mulia (surga), luaskan kuburannya, mandikan dia dengan air salju dan air es. Bersihkan dia dari segala kesalahan, sebagaimana Engkau membersihkan baju yang putih dari kotoran, berilah rumah yang lebih baik dari rumahnya di dunia, berilah keluarga (atau istri di surga) yang lebih baik daripada istrinya di dunia, dan masukkan dia ke surga, jagalah dia dari siksa kubur dan neraka.

Dhamir "hu" yang terdapat dalam doa jenazah di atas, diubahnya menjadi dhamir "ha". Ketika mayit yang hendak disholati ialah perempuan. Maka bacaannya akan menjadi:

اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهَا وَارْحَمْهَا وَعَافِهَا وَاعْفُ عَنْهَا وَأَكْرِمْ نُزُلَهَا وَوَسِّعْ مَدْخَلَهَا  
وَاعْسِلْهَا بِالْمَاءِ وَالتَّلْجِ وَالْبَرَدِ وَنَقِّهَا مِنَ الْخَطَايَا كَمَا نَقَّيْتَ الثَّوْبَ الْأَبْيَضَ  
مِنَ الدَّنَسِ وَأَبْدِلْهَا دَارًا خَيْرًا مِنْ دَارِهَا وَأَهْلًا خَيْرًا مِنْ أَهْلِهَا وَزَوْجًا خَيْرًا  
مِنْ زَوْجِهَا وَأَدْخِلْهَا الْجَنَّةَ وَأَعِذْهَا مِنْ عَذَابِ الْقَبْرِ أَوْ مِنْ عَذَابِ النَّارِ

<sup>58</sup>Acmad Rosidi, *lirik shalawat ibrahimiyah teks arab, latin dan artinya*, <https://www.pelitabanten.com>. lirik sholawat ibrahimiyah teks arab-latin-dan-artinya/ diakses pada tanggal 13 oktober 2021 pukul 13:53.

Artinya:

Ya Allah, ampunilah dia (perempuan) berilah rahmat kepadanya, selamatkanlah dia (dari beberapa hal yang tidak disukai), maafkanlah dia dan tempatkanlah di tempat yang mulia (surga), luaskan kuburannya, mandikan dia dengan air salju dan air es. Bersihkan dia dari segala kesalahan, sebagaimana Engkau membersihkan baju yang putih dari kotoran, berilah rumah yang lebih baik dari rumahnya di dunia, berilah keluarga (atau suami di surga) yang lebih baik daripada suaminya di dunia, dan masukkan dia ke surga, jagalah dia dari siksa kubur dan neraka.<sup>59</sup>

b) Doa mayyit pada takbir keempat;

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ وَاعْفِرْ لَنَا وَلَهُ وَلَا خَوْا نِنَا الَّذِينَ سَبَقُونَا بِالْإِيمَانِ وَلَا تَجْعَلْ فِي قُلُوبِنَا غِلًّا لِلَّذِينَ آمَنُوا رَبَّنَا إِنَّكَ رَؤُفٌ رَحِيمٌ

Artinya:

"Ya Allah, janganlah kiranya pahalanya tidak sampai kepada kami dan janganlah Engkau memberi kami fitnah sepeninggalanya. Ampunilah kami dan dia dan bagi saudara-saudara kami yang mendahului kami dan janganlah Engkau menjadikan di dalam hati kami kebencian terhadap orang-orang yang beriman. Wahai Tuhan kami, sesungguhnya Engkau lah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang."

8) Salam

Setelah selesai membaca doa, maka selanjutnya yaitu membaca salam sambil menoleh kearah kanan dan juga kiri.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Artinya:

"Keselamatan dan rahmat Allah semoga tetap pada kamu sekalian".<sup>60</sup>

<sup>59</sup>Popbela, *doa serta tata cara shalat jenazah laki-laki dan perempuan* <https://www.popbela.com/career/inspiration/romi-subhan/doa-tata-cara-salat-jenazah-lengkap/5>, diakses pada tanggal 14 oktober 2021 pukul 19:36.

<sup>60</sup>Artikel ini telah tayang di BangkaPos.com dengan judul Bacaan Sholat Jenazah Takbir Lengkap Mulai dari Niat Sampai Salam, Penulis: Dedy Qurniawan (CC) Editor: Dedy Qurniawan. Diakses pada tanggal 14 oktober 2021, pukul 21:42.

### C. Kerangka Pikir Penelitian

Sebuah penelitian yang baik tentunya dilengkapi dengan kerangka pikir, karena membantu peneliti dalam menyelesaikan tulisannya. Menurut polancik kerangka pikir diartikan sebagai diagram yang berperan sebagai alur logika sistematis tema yang akan ditulis, dimana kerangka pikir penelitian itu dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian. Pertanyaan itulah yang menggambarkan himpunan, konsep atau mempresentasikan hubungan antar beberapa konsep.

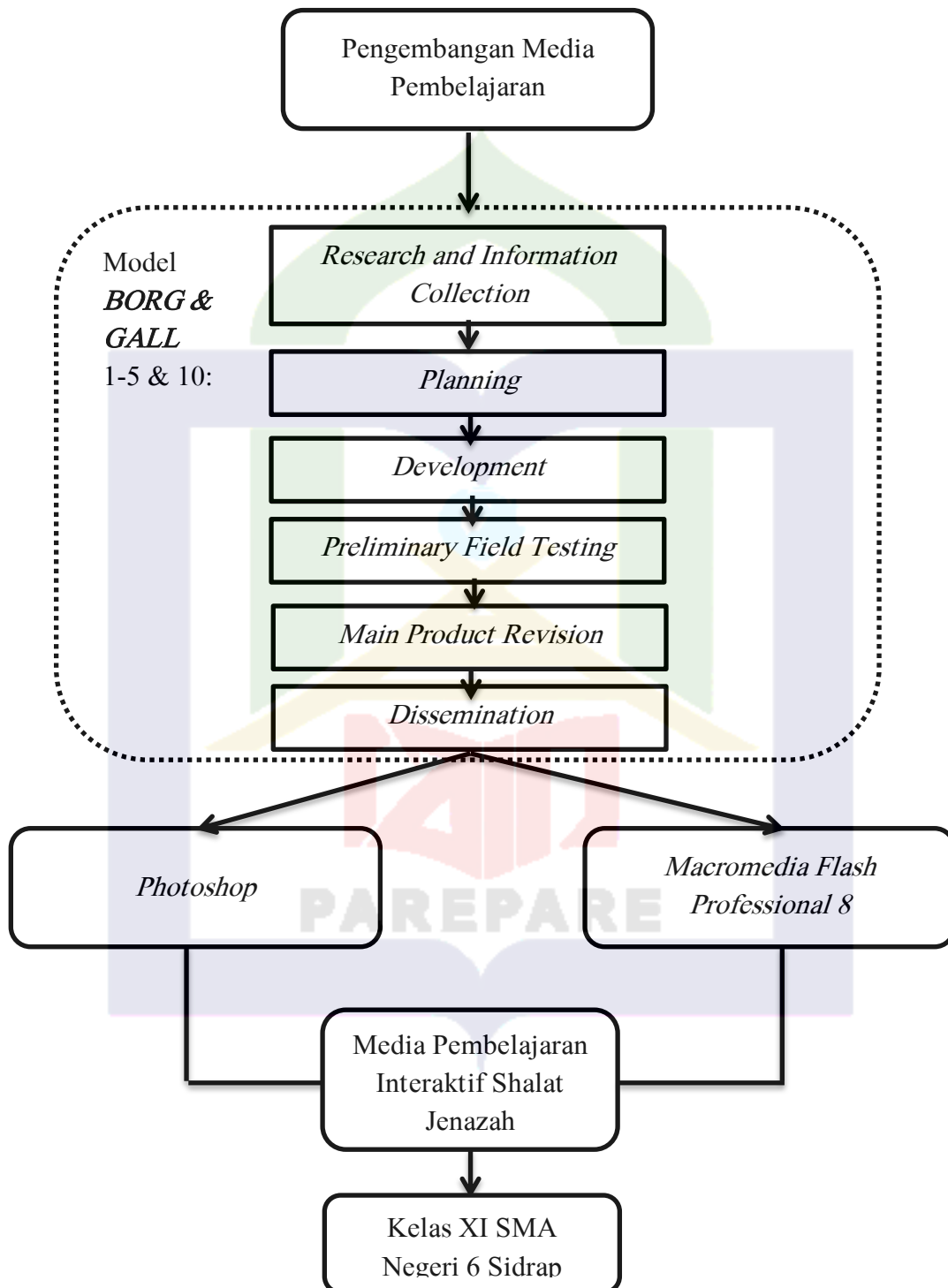
Sedangkan sugiyono berpendapat kerangka berpikir adalah sebagai model konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Konteks yang dimaksud untuk kerangka penelitian. Dalam menjalankan sebuah penelitian yang membutuhkan kerangka pikir penelitian alangkah lebih baiknya jika hal tersebut mampu mencerminkan secara teoritis maksud dari penelitian yang dilakukan. Sekaligus menjelaskan hubungan antara variabel yang ada.

Sapto haryoko kemudian berpendapat bahwa kerangka pikir penelitian adalah gambaran teoritik dari masing-masing variabel yang bisa mengemukakan argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.<sup>61</sup> Di dalam penelitian pengembangan kerangka pikir yang dibuat berupa haruslah mencerminkan tentang penelitian yang akan dilakukan, kerangka pikir penelitian yang dibuat dalam penelitian ini berupa penjelasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan borg & gall dari 10 langkah pengembangan disederhanakan menjadi 6 langkah saja, disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti.

---

<sup>61</sup>Salma, *Kerangka berpikir: Pengertian, Cara Membuat, dan Contoh Lengkap* (Deepublish: Artikel Online <https://penerbitdeepublish.com/kerangkaberpikir>) Diakses pada tanggal 03 februari 2022 pukul 20.04

## D. Bagan Kerangka Pikir



Gambar 4. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

## E. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti dibawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran.<sup>62</sup>Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>63</sup>Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang diperoleh namun keberadaannya masih lemah sehingga perlu diuji secara empiris.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian ini dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>64</sup> Hipotesis bertujuan untuk memberikan gambaran hasil penelitian yang akan dilakukan, hipotesis memiliki bentuk-bentuk tergantung dari rumusan masalah yang ada.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pemikiran sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis bahwa “penelitian ini berupa produk pengembangan media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan aplikasi *photoshop* dan *macromedia flash professional 8* kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap. Melalui proses validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba penggunaan media. Hasil pengembangan media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran”

---

<sup>62</sup>M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 150.

<sup>63</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 71.

<sup>64</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.96.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Langkah-langkah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang diangkat dalam penelitian ini dan rumusan masalah yang ada maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Menurut Gay penelitian pengembangan adalah suatu usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan. Sedangkan Seels dan Richey berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistemik terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif.<sup>65</sup>

Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dimaksudkan tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Pada prinsipnya penelitian pengembangan (R&D) dilakukan untuk membuat suatu produk menjadi lebih mudah dan lebih murah atau lebih efektif

---

<sup>65</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desaun Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi Anggota IKAPI, 2019), h. 1.

dan efisien berdasarkan kegunaannya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan. Artinya, apakah biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan setara dengan nilai manfaatnya atau bahkan lebih murah.

Menurut Richey terdapat tiga jenis model yang biasa digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu:

1. Model Prosedural, adalah model yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Contoh model ini adalah pengembangan bahan ajar model Kemp, Dick and Carey, ADDIE, ASSURE, Hannafin and Peck, Gagne and Briggs dan Model Borg & Gall.
2. Model Konseptual, adalah pengembangan yang bersifat analitis deskriptif, yaitu menyebutkan komponen-komponen atau bagian-bagian produk, menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang dikembangkan. Pengembangan model ini memperlihatkan adanya hubungan tanpa memperhatikan urutan atau tahapan dalam kegiatan pengembangan. Contoh model ini adalah model R2D2.
3. Model Teoretis, adalah pengembangan yang menggambarkan kerangka berpikir didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data-data empiris. Pengembangan model ini dilandasi oleh banyaknya masalah ketika menerapkan sebuah teori di lapangan. Misalnya teori belajar konstruktivisme yang menyatakan manusia pada dasarnya mampu membangun pengetahuannya sendiri. Teori konstruktivisme menghendaki pembelajaran yang berpusat pada peserta didik; artinya peserta didik sendiri yang menemukan konsep-konsep yang dipelajarinya. Namun nyatanya, teori tersebut sulit untuk direalisasikan sehingga banyak guru yang terjebak kembali pada sistem pembelajaran konvensional. Untuk



mengatasi masalah ini maka dikembangkan sebuah model yaitu model discovery atau model inquiry.<sup>66</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural dengan mengadaptasi model Borg & Gall yaitu: "*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*".

a. *Research and Information Collecting*

Penelitian pendahuluan dilakukan di SMA Negeri 6 Sidrap. Penelitian awal bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik, terkait dengan materi pembelajaran shalat jenazah serta media yang digunakan di sekolah tersebut, khususnya media yang berbasis multimedia.

1) Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran digunakan sebagai data acuan untuk melakukan pengembangan media. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Dari data observasi yang dilakukan didapatkan data, bahwa media pembelajaran yang digunakan Pada Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap sudah cukup memadai, namun untuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis media interaktif masih perlu dikembangkan. Selama ini media yang digunakan hanya berbentuk materi ataukah modul yang disampaikan dalam kelas daring ataupun luring.

Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas meliputi buku-buku, papan tulis dan power point jika ada. Karena di ruang kelas

---

<sup>66</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Dsaun Uji Kualitatif dan Kuantitatif*, h. 10-12.

belum dilengkapi Komputer, sehingga guru dalam penyampaian materi dalam bentuk Power Point menggunakan laptop pribadi guru yang bersangkutan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap, membutuhkan media pembelajaran Interaktif yang berbasis IT untuk peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya sesuai yang akan dikembangkan yaitu tentang shalat jenazah, hal ini sesuai dengan asumsi pengembang bahwa semua peserta didik Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap menyukai media pembelajaran interaktif.

## 2) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta didik

Dari observasi yang didapatkan, bahwa peserta didik lebih tertarik dan senang belajar jika media yang digunakan bersifat interaktif (Andorid/Laptop). Maka dari data ini pengembang akan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang merupakan perpaduan aplikasi *photoshop* dengan aplikasi *macromedia flash professional 8* dengan materi shalat jenazah yang pemakaiannya di khusukan untuk peserta didik kelas XI.

Peserta didik menjelaskan bahwa penyampaian materi dengan menggunakan papan tulis kurang menyenangkan, sehingga membuat mereka cepat jenuh dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Peserta didik lebih tertarik dengan media interaktif, karena dalam penyampaiannya menyajikan gambar, video, dan animasi.

## 3) Merumuskan Kompetensi Shalat Jenazah

Shalat jenazah merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas XI pada tingkat SMA sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang ditampilkan nantinya akan disesuaikan dengan silabus dan juga RPP yang telah disusun oleh guru yang bersangkutan di SMA Negeri 6 Sidrap.

b. *Planning*

Setelah materi disusun, tahap selanjutnya adalah desain produk awal. Desain produk awal adalah langkah pertama dalam fase pengembangan media pembelajaran dengan perpaduan *photoshop CS 6* dan *macromedia flash professional 8*. Tahap-tahap desain media pembelajaran meliputi:

1) Desain Data *Flowchart*

Desain data *flowchart* adalah proses transformasi informasi yang telah dibuat dalam tahap perencanaan materi shalat jenazah ke dalam struktur data yang diperlukan untuk mengimplementasikan media pengembangan dengan perpaduan *photoshop CS 6* dan *macromedia flash professional 8*. Desain Data *flowchart* sistem menggambarkan jalannya data yang akan diimplementasikan menjadi program atau bagian dari sistem sebenarnya.

2) Struktur Navigasi

Dari data *flowchart* kemudian ditransformasikan ke dalam struktur navigasi, berupa bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses dan hubungan antar proses secara mendetail dalam suatu program.

3) Desain *Storyboard*

Tahap desain *storyboard* adalah penggambaran mengenai struktur program. Desain *storyboard* atau tampilan dibuat untuk memudahkan Programmer menerjemahkan ke dalam bentuk Bahasa pemrograman.

4) Desain Prosedural

Setelah tahap desain *flowchart*, desain struktur navigasi dan desain *storyboard* dilalui, tahap selanjutnya adalah desain prosedural digunakan untuk menetapkan detail algoritma yang dinyatakan dalam suatu Bahasa pemrograman. Pembuatan media pembelajaran interaktif shalat jenazah ini awalnya pengembang mengumpulkan bahan yang akan digunakan dan di edit di

*photoshop CS 6* sedemikian rupa dengan desain sederhana sebelum mengembangkannya dengan menggunakan *actionscript* yang ada dalam *macromedia flash professional 8*. *Actionscript* yang digunakan untuk menghubungkan antara *movie* satu dengan *movie* yang lain. Pada *movie* halaman utama, SWF akan memanggil *movie* yang lain yakni petunjuk, materi dan evaluasi.

#### 5) Implementasi Program

Implementasi program adalah tahap menerjemahkan desain ke tampilan sebenarnya. Program diimplementasikan menggunakan program *macromedia flash professional 8* berupa animasi, gambar dan teks.

Gambar atau objek diambil langsung dari gambar yang sudah ada. Pewarnaan dan penambahan objek dilakukan di dalam program *Macromedia Flash Professional 8*. Sedangkan warna, jenis huruf dan ukuran huruf dapat diatur dalam panel *properties*.

#### c. *Development*

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk memperoleh produk awal penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran shalat jenazah. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut maka diperlukan berbagai tahapan-tahapan penilaian dari para ahli di bidang materi dan ahli dari multimedia, pada tahap ini dilakukan dua ahli validasi ahli materi dan ahli media.

#### d. *Preliminary Field Testing*

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas suatu produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran shalat jenazah. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dalam tahap uji coba ini dikumpulkan data yang memberikan informasi tentang kualitas produk yang dihasilkan. Data hasil uji coba dianalisis sebagai pedoman dalam melakukan revisi produk.

Tahap uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari uji coba dan revisi hasil uji coba. Uji coba dan revisi hasil uji coba mengacu pada evaluasi media pembelajaran oleh Arif S. Sadiman, yaitu:

1) Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk

Uji coba lapangan skala kecil atau sering juga disebut uji coba kelompok kecil merupakan uji coba awal yang melibatkan 10 orang peserta didik yang dapat mewakili populasi target. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana pada tahap evaluasi kelompok kecil perlu diujicobakan kepada 10-20 orang peserta didik, kalau kurang dari 10 data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya bila lebih dari 20 peserta didik maka data yang diperoleh melebihi data yang diperlukan dan kurang bermanfaat untuk evaluasi kelompok kecil.

2) Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba skala besar atau sering disebut juga uji coba kelompok besar. Sasaran uji coba ini adalah 30 peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap. Keseluruhan peserta didik tersebut melakukan penilaian terhadap produk melalui angket. Peneliti menganalisis hasil penilaian peserta didik untuk merevisi kembali produk revisi kedua untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan. Akhir dari prosedur ini adalah diperoleh produk hasil penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran sebagai sumber dan media belajar pada pembelajaran shalat jenazah.

e. *Main Product Revision*

Pembuatan produk akhir ini berupa media pembelajaran shalat jenazah. Materi yang diambil pada media pembelajaran ini adalah tentang shalat jenazah. Pembuatan media pembelajaran ini telah dilakukan oleh Peneliti sehingga telah memasuki pada tahapan akhir dari pembuatan produk berupa media pembelajaran

shalat jenazah. Tahapan akhir ini berupa penyempurnaan dan pembuatan produk ulang yang telah melalui tahapan uji coba dan revisi dari berbagai pihak, sehingga akan diperoleh sebuah media pembelajaran yang valid untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 6 Sidrap khususnya untuk peserta didik kelas XI.

f. *Dissemination*

Tahap ini ditempuh dengan tujuan agar produk yang baru saja dikembangkan itu bisa dipakai oleh masyarakat luas. Inti kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan sosialisasi terhadap produk hasil pengembangan. Misalnya, melaporkan hasil dalam pertemuan-pertemuan profesi dan dalam bentuk jurnal ilmiah.

## **B. Metode Penelitian Tahap I**

### **1. Populasi Sampel/ Sumber Data**

Dalam sebuah penelitian, tidak akan terlepas dari adanya penetapan mengenai populasi dan sampel. Ini terjadi karena populasi dan sampel merupakan subjek penelitian dan keduanya merupakan sumber data dalam sebuah penelitian. Berikut ini adalah populasi dan sampel dalam penelitian ini:

#### **a. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>67</sup> Sedangkan menurut Sanjaya populasi adalah keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi merupakan jumlah keseluruhan subjek atau target dalam sebuah penelitian.

---

<sup>67</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), h. 80.

## b. Sampel

Sampel merupakan sebagian bagian dari populasi dalam artian hanya sebagian data dari populasi yang dapat kita jadikan sebagai sampel.<sup>68</sup> Apabila populasi sangat besar lalu peneliti tidak memungkinkan untuk mengambil secara keseluruhan karena disebabkan oleh tenaga, waktu, dana dan sebagainya maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.<sup>69</sup>

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Sidrap yang beralamatkan di Jln. Jend. Sudirman No. 69 A Bojo'e Kelurahan Arawa, Kecamatan Watang Pulu, Kabupaten Sidrap, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan untuk melakukan desain, pengembangan aplikasi, dan proses validasi dan juga uji coba produk.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data sangat penting agar data yang diperoleh valid dan menghasilkan kesimpulan yang valid. Setiap pengumpulan data ditentukan oleh beberapa jumlah variabel penelitian. Apabila semua data telah terkumpul, langkah berikutnya melakukan pengolahan data.

### 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif pada proses evaluasi pengembangan, analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap pengembangan berupa validasi desain dan konten, serta pada tahap implementasi berupa angket data respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran shalat jenazah.

---

<sup>68</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h. 121.

<sup>69</sup>Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: CV. Alfabeta, 2002), h. 58.

#### 4. Perencanaan Desain Produk

Desain produk adalah rangkaian usaha untuk mempelajari dan merencanakan benda pakai yang fungsional, ergonomis dan estetis sehingga menjadi lebih bernilai dan bermanfaat bagi penggunanya. Desain produk terdiri dari dua kata yaitu desain dan produk. Dalam KBBI, desain berarti kerangka bentuk atau rancangan. Sedangkan produk adalah barang atau jasa yang dibuat dan ditambah guna atau nilainya kemudian di proses produksi tersebut. Jadi pengertian desain produk secara leksikal adalah aktivitas merancang suatu benda yang akan diolah dan diproduksi menjadi benda yang bernilai dan bermanfaat.<sup>70</sup>

Dalam penelitian ini perencanaan desain produk akan dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan Borg & Gall dimana ada 10 langkah pengembangan yang kemudian di sederhanakan hanya menjadi 5 langkah saja, hal ini tentunya sesuai dengan kebutuhan peneliti. Desain media yang akan dibuat nantinya akan diolah dengan photoshop CS 6 kemudian dimasukkan ke macromedia flash professional 8 sehingga menjadi media pembelajaran.

#### 5. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Dengan demikian alat inipun harus dinilai keefektifannya dalam hal ini untuk menilai alat ini evaluasi produkpun dilakukan oleh para ahli. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk. Dalam penelitian ini peneliti yang menjadi subjek penelitian adalah:

---

<sup>70</sup>Gamal Thabroni, *Pengertian Desain Produk, Tujuan, Fungsi & Pendapat Ahli*, Artikel Online Serupa.id <https://serupa.id/pengertian-desain-produk-tujuan-fungsi-pendapat-ahli/> 2019. Diakses pada tgl 03 Januari 2022 pada pukul 09;15.



a. Subjek Uji Validasi

Subjek uji validasi media pengembangan materi shalat jenazah ini terdiri dari ahli desain media dan ahli materi shalat jenazah. Subjek dipilih dengan berdasarkan kriteria akademisi dan memiliki keahlian dalam hal media serta memiliki pengalaman mengajar kurang lebih selama 3 tahun.

b. Subjek Implementasi (Uji Coba) Produk

Subjek uji coba produk media pengembangan materi shalat jenazah ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap dengan mengambil sampel sebanyak 31 orang, peserta didik tersebut akan mengisi angket penilaian respon yang akan diberikan setelah proses uji coba.

### C. Metode Penelitian Tahap II

1. Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji

Proses uji coba produk yang akan dilakukan, pada tahap rancangan awal produk yang di kembangkan akan diuji dengan skala kecil dengan melakukan uji media dan juga uji materi. Setelah proses ini proes pengujian selanjutnya adalah dengan melakukan uji coba pada subjek penelitian ini yaitu kepada peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap yang akan dilakukan dengan mengumpulkan pesera didik disebuah ruangan yang telah disiapkan produk uji cobanya kemudian peserta didik diminta untuk melakukan testing aplikasi setelah itu peserta didik akan diberikan angket sebagai respon terhadap media yang dikembangkan.

2. Populasi dan Sampel/ Sumber Data

a. Populasi

Populasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan keseluruhan subjek penelitian yang akan diteliti. Populasi bisa dikatakan jumlah seluruh target dalam sebuah penelitian. Populasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah semua peserta didik Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap Tahun Pelajaran

2021/2022 sejumlah 174 Peserta didik

b. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini di dasarkan pada teknik pengambilan sampel secara *non probability sampling* yaitu dengan menggunakan *purposive sampling* hal ini berdasarkan pada kebutuhan peneliti, dimana pada proses pemilihan sampelnya peneliti menentukan siapa yang berhak dijadikan sebagai sampel uji coba produk dengan ketentuan peserta didik memiliki laptop dan mampu mengoperasikannya serta mengetahui tentang aplikasi yang akan dikembangkan.

Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap dengan jumlah sebanyak 11 orang pada uji coba terbatas dan 31 orang pada uji coba skala besar, peserta didik tersebut akan mengisi angket penilaian respon yang akan diberikan setelah proses uji coba.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan juga pengumpulan dokumen-dokumen penting yang mendukung penelitian ini. Berikut ini adalah penjelasannya secara ringkas:

a. Observasi

Dalam menggunakan lembar observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrumen. Format disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.<sup>71</sup>

b. Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan tertulis kepada subjek penelitian terkait

---

<sup>71</sup>Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XVI; Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 229.

dengan topik yang akan diteliti. Teknik ini sangat tepat digunakan untuk mengetahui variabel yang ingin diukur serta keinginan yang diharapkan oleh para responden atau subjek penelitian. Teknik kuesioner juga tetap digunakan untuk subjek penelitian yang jumlahnya sangat banyak, bahkan bisa digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian yang berada di beberapa wilayah berbeda.<sup>72</sup> Adapun angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket penilaian untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik pada uji coba produk media pengembangan dari perpaduan *photoshop CS 6* dengan *macromedia flash professional 8* pada materi shalat jenazah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi terdiri dari dua macam, yaitu pedoman dokumentasi yang memuat garis besar atau kategori yang akan dicari datanya, dan check list yang berfungsi memuat daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Perbedaan antara keduanya terletak pada intensitas gejala yang akan diteliti. Objek penelitiannya dapat berupa buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, bahkan benda-benda bersejarah seperti prasasti dan artefak.<sup>73</sup> Adapun dokumen dalam penelitian ini yang akan dilaporkan adalah bukti pelaksanaan proses desain, pengembangan, validasi ahli media dan materi, serta proses uji coba yang berupa foto.

4. Instrument Penelitian

a. Lembar validasi

Lembar validasi adalah lembar yang digunakan untuk mencari kevalidan instrument yang akan digunakan. Adapun jenis validasi yang digunakan adalah:

---

<sup>72</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Dsaun Uji Kualitatif dan Kuantitatif*, h. 107.

<sup>73</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Dsaun Uji Kualitatif dan Kuantitatif*, h. 109.

- 1) Lembar validasi instrument validasi
- 2) Lembar validasi validator ahli media
- 3) Lembar validasi validator ahli materi
- 4) Lembar validasi praktisi pembelajaran
- 5) Lembar validasi angket respon peserta didik

Kelima lembar validasi ini yang akan digunakan dalam proses penelitian nantinya untuk memudahkan peneliti dalam menjawab permasalahan yang diangkat dalam tesis ini.

b. Lembar angket penilaian

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket validasi, digunakan untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran shalat jenazah yang telah di desain dengan menggunakan *Photoshop CS 6* dengan *Macromedia Flash Professional 8*. Penelitian ini menggunakan tiga angket yaitu:

Tabel 2. Angket Penilaian Desain Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain media</li> <li>- Perpaduan background dengan tulisan</li> <li>- Penggunaan huruf</li> <li>- Penggunaan gambar, video dan animasi</li> <li>- Ketepatan tata letak tombol navigasi</li> <li>- Konsistensi letak sub-bab</li> </ul>
2.	Pengoperasian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemudahan dalam pengoperasian</li> <li>- Kejelasan petunjuk penggunaan</li> <li>- Penggunaan tombol sesuai fungsi</li> </ul>
3.	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Isi materi</li> <li>- Kejelasan bab dan sub-bab</li> <li>- Daya Tarik</li> </ul>

Tabel 3. Angket Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kompetensi	- Kesesuaian KI, KD dan Indikator dengan materi
2.	Penyajian Materi	- Kejelasan Bahasa - Susunan Materi - Gambar - Animasi - Evaluasi
3.	Manfaat	- Menarik Perhatian - Kemudahan Pemahaman - Pembelajaran Mandiri
4.	Kelengkapan	- Judul - Info Pengembang

Tabel 4. Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan Media Pembelajaran	- Desain Sampul - Perpaduan Warna - Huruf
2.	Penggunaan Media Pembelajaran	- Pengoperasian - Petunjuk Penggunaan - Tombol navigasi
3.	Manfaat Media	- Meningkatkan Minat - Tidak membosankan
4.	Kompetensi	- Kesesuaian dengan Indikator
5.	Penyajian Materi	- Penggunaan Bahasa - Keruntutan materi
6.	Manfaat Materi	- Termotivasi - Fokus

Tabel 5. Angket Penilaian Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	- Huruf - Gambar - Animasi
2.	Penyajian Materi	- Mempermudah dalam belajar - Keterkaitan materi - Evaluasi
3.	Kejelasan	- Kejelasan Materi - Keruntutan Materi - Penggunaan Kalimat - Penggunaan Ilustrasi - Penggunaan Istilah
4.	Manfaat	- Kemudahan pemahaman materi - Keterkaitan - Memotivasi

c. Dokumen

Instrumen yang digunakan berupa kamera smartphone dan juga fitur screenshot untuk mengambil gambar selama proses penelitian dan pengembangan.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis kevalidan media

Validasi media dimaksudkan untuk menguji kelayakan media pembelajaran shalat jenazah. Jawaban angket validasi ahli dalam pengembangan ini menggunakan teknik pengukuran Skala *Likert* yang merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok, sebagai berikut:

Tabel 6. Skala Likert<sup>74</sup>

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Layak
2	3	Layak
3	2	Kurang Layak
4	1	Sangat Kurang Layak

Sumber Data: Sugiyono Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D

Untuk pernyataan angket yang negatif mengikuti pedoman berikut:

No	Skor	Keterangan
1	1	Sangat Layak
2	2	Layak
3	3	Kurang Layak
4	4	Sangat Kurang Layak

Sumber Data: Sugiyono Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D

Uji angket validasi ahli desain media dan materi dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (  $\Sigma$  ) dengan jumlah skor ideal ( N ), adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor (dibulatkan)

$\Sigma R$  : Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan responden

N : Jumlah skor ideal

Kriteria pengukuran validasi yang digunakan dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 7. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Desain dan Materi<sup>75</sup>

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi

<sup>74</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet 28: Bandung: Alfabeta, 2018), h. 93.

<sup>75</sup>Nizamuddin, *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur* (Medan: Pantera Publishing, 2020), h. 191.

Lanjutan.....

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Sumber Data: Nizamuddin, *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*

#### b. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Setelah semua validator menyatakan layak untuk digunakan berdasarkan analisis data validasi media, selanjutnya dilakukan uji coba pada tahap implementasi produk media dengan mengumpulkan data menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran shalat jenazah. Jawaban angket respon peserta didik menggunakan teknik pengukuran Skala *Guttman*. Skala ini digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dalam suatu permasalahan, sebagai berikut:

Tabel 8. Kategori Penilaian Skala Guttman<sup>76</sup>

No	Skor	Keterangan
1	1	Ya
2	0	Tidak

Sumber Data: Sugiyono *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*

Persentasi rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor (dibulatkan)

$\Sigma R$  : Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan responden

N : Jumlah skor ideal

Pengambilan keputusan atau kesimpulan tentang kelayakan media secara praktis dianalisis menggunakan kriteria (modifikasi dalam Nizamuddin 2020) sebagai berikut:

<sup>76</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 96.



Tabel 9. Kriteria Penilaian Data Angket Respon Peserta Didik<sup>77</sup>

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat positif/ sangat praktis/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Positif/praktis/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang positif/ kurang praktis/perlu direvisi
4	60 – 69 %	Sangat Kurang	Negatif/ tidak praktis/perlu direvisi

*Sumber Data: Sugiyono Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*



<sup>77</sup>Nizamuddin, *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*, h. 192.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

#### A. Desain Awal Produk

Desain awal produk dalam penelitian ini disusun berdasarkan model pengembangan Borg & Gall dari 10 langkah yang disederhanakan menjadi 6 langkah saja sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, namun sebelum membuat desain awal produk hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)

Penelitian pendahuluan dilakukan di SMA Negeri 6 Sidrap. Penelitian awal bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik, terkait dengan materi pembelajaran shalat jenazah serta media yang digunakan di sekolah tersebut, khususnya media yang berbasis multimedia.

- a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran digunakan sebagai data acuan untuk melakukan pengembangan media. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Dari data observasi yang dilakukan didapatkan data, bahwa media pembelajaran yang digunakan Pada Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap sudah cukup memadai, namun untuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis media interaktif masih perlu dikembangkan. Selama ini media yang digunakan hanya berbentuk materi ataukah modul yang disampaikan dalam kelas daring ataupun luring.

Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas meliputi buku-buku, papan tulis dan power point jika ada. Karena di ruang kelas

belum dilengkapi Komputer, sehingga guru dalam penyampaian materi dalam bentuk Power Point menggunakan laptop pribadi guru yang bersangkutan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap, membutuhkan media pembelajaran Interaktif yang berbasis IT untuk peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya sesuai yang akan dikembangkan yaitu tentang shalat jenazah, hal ini sesuai dengan asumsi pengembang bahwa semua peserta didik Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap menyukai media pembelajaran interaktif.

b. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta didik

Dari observasi yang didapatkan, bahwa peserta didik lebih tertarik dan senang belajar jika media yang digunakan bersifat interaktif (Andorid/Laptop). Maka dari data ini pengembang akan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang merupakan perpaduan *photoshop CS6* dan *macromedia flash professional 8* dengan materi shalat jenazah yang pemakaiannya di khusukan untuk peserta didik kelas XI.

Peserta didik menjelaskan bahwa penyampaian materi dengan menggunakan papan tulis kurang menyenangkan, sehingga membuat mereka cepat jenuh dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Peserta didik lebih tertarik dengan media interaktif, karena dalam penyampaiannya menyajikan gambar, video, dan animasi.

c. Merumuskan Kompetensi Shalat Jenazah

Shalat jenazah merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas XI pada tingkat SMA sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang ditampilkan nantinya akan disesuaikan dengan silabus dan juga RPP yang telah disusun oleh guru yang bersangkutan di SMA Negeri 6 Sidrap.

#### d. Pengumpulan Bahan Mentah Media Pembelajaran

Pada tahap ini pengembang akan mengumpulkan terlebih dahulu gambar, *icon* atau *tools* yang akan digunakan dalam *macromedia flash professional 8*. Gambar, *icon* atau *tools* yang akan digunakan nantinya akan di edit terlebih dahulu di *photoshop CS 6*. Berikut ini adalah penjelasan serta *icon* dan *tools* yang akan digunakan:

##### 1) *Background*

Proses pembuatan aplikasi ini dimulai dengan merancang gambar yang akan dijadikan *background* pada *photoshop CS 6* kemudian di *import* ke dalam *macromedia flash professional 8* pada *photoshop CS 6* gambar akan diedit sedemikian rupa disesuaikan dengan keperluan aplikasi media pembelajaran ini.

*Background* yang digunakan dalam media pembelajaran ini beragam namun dominan menggunakan tema islami, pemilihan warnanyapun beragam semuanya diolah dan di edit menggunakan *photoshop CS 6*. Gambar di import dengan menggunakan ekstensi PNG dengan ukuran gambar 900 x 700 px yang disesuaikan dengan besar ukuran *background* pada *macromedia flash professional 8*.

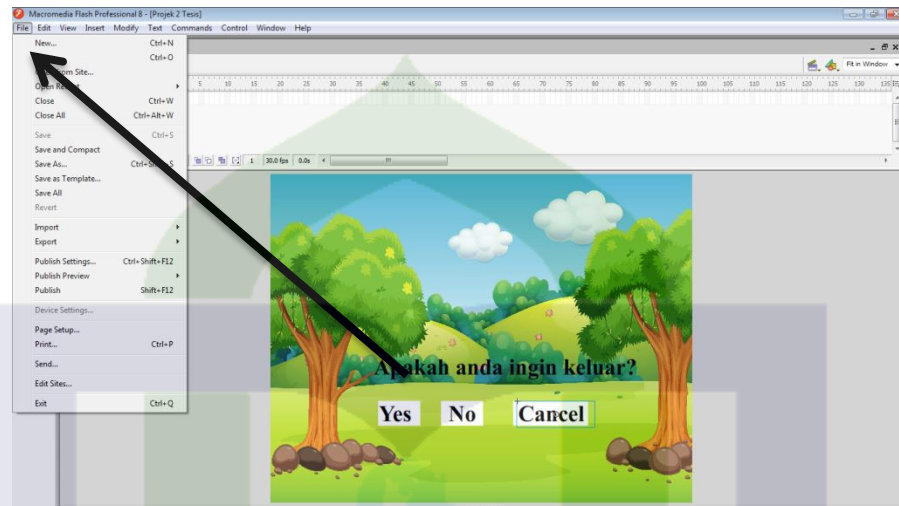
Setelah semua *background* di desain pada *photoshop CS 6* semua file disatukan dalam satu folder kemudian di *import* satu persatu kedalam *macromedia flash professional 8* sesuai dengan kebutuhan *scene* dalam *macromedia flash professional 8*.

##### a) *Background 1*

*Background* awal pada media pembelajaran ini merupakan *background* dari *scene* awal pada menu *loading* yang didominasi warna hijau dengan kombinasi desain khas islam, yang tujuannya untuk menarik perhatian peserta

didik dalam mempelajari media pembelajaran ini. *Background* di import ke dalam *macromedia flash professional 8* dengan cara:

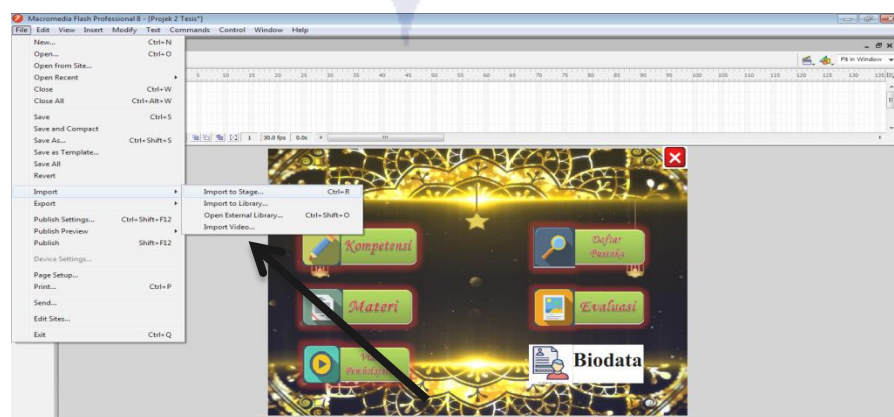
(1) Klik *file*, pada sudut kiri atas aplikasi



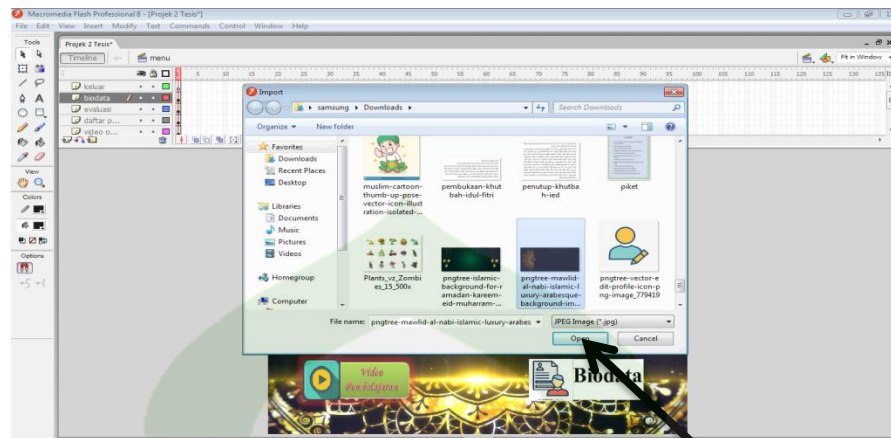
(2) Kemudian pilih *import*,



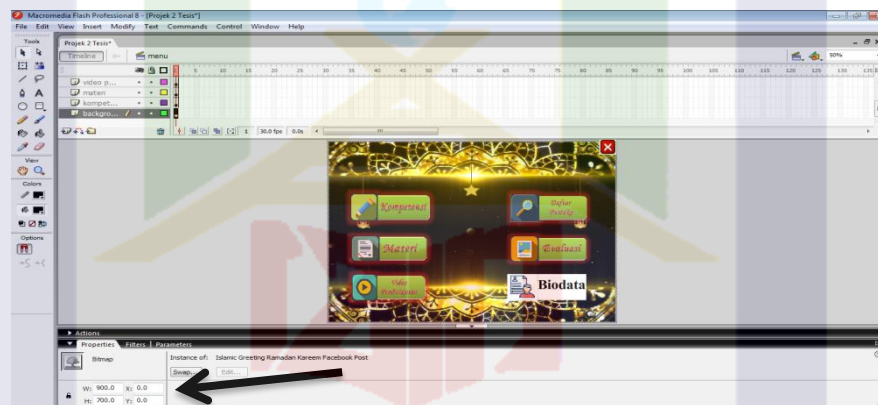
(3) Kemudian klik *import to stage*,



(4) Kemudian pilih *background* yang diinginkan, lalu klik open



(5) Kemudian atur *background* pada *properties* dengan ukuran 900 x 700 *pixel*.



b) *Background 2*

*Background* ke-2 ini merupakan *background* dari *scene* menu utama yang berisi menu kompetensi, materi, video pembelajaran, daftar pustaka, evaluasi, dan biodata. *Background* ini memiliki perpaduan warna hitam dan emas didesain semenarik mungkin untuk menarik minat dan perhatian peserta didik. Desain awal *background* ini merupakan hasil kreasi dari *photoshop CS 6*.

c) *Background 3*

*Background* ke-3 ini merupakan *background* dari *scene* kompetensi capaian yang hendak dicapai oleh peserta didik, pada *scene* ini berisi tentang kompetensi utama yang akan dicapai. *Background* ini memiliki perpaduan warna biru dan emas, dan juga beberapa ornament-oranamen lainnya yang menjadi tambahan dalam desain *background* ini.

d) *Background 4*

*Background* ke-4 ini merupakan *background* dari *scene* materi pengertian shalat jenazah. *Background* ini memiliki perpaduan warna biru tua dan emas. Pada *scene* ini terdapat perpaduan ornament islami untuk menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari media pembelajaran ini.

e) *Background 5*

*Background* ke-5 ini merupakan *background* dari *scene* materi hukum shalat jenazah. *Background* ini memiliki perpaduan warna hijau toska dan emas. Disertai dengan ornament-oranamen islami untuk menarik perhatian peserta didik.

f) *Background 6*

*Background* ke-6 ini merupakan *background* dari *scene* materi dalil shalat jenazah. *Background* ini sama dengan *background scene loading*. Disertai dengan ornamen-ornamen islami untuk menarik perhatian peserta didik.

g) *Background 7*

*Background* ke-7 ini merupakan *background* dari *scene* materi syarat shalat jenazah. *Background* ini didominasi warna biru tua dan hitam, serta desain tambahan lainnya yang berkaitan dengan konten islami.

h) *Background 8*

*Background* ke-8 ini merupakan *background* dari *scene* materi waktu shalat jenazah. *Background* ini didominasi perpaduan beberapa warna putih biru

tua dan kuning, serta desain tambahan lainnya yang berkaitan dengan konten islami.

i) *Background 9*

*Background* ke-9 ini merupakan *background* dari *scene* materi tempat pelaksanaan shalat jenazah. *Background* ini didominasi perpaduan warna putih dan hijau, serta motif masjid serta bunga untuk memperindah *background*.

j) *Background 10*

*Background* ke-10 ini merupakan *background* dari *scene* materi tata cara pelaksanaan shalat jenazah. *Background* ini didominasi perpaduan warna putih dan biru, serta motif bunga untuk memperindah *background*.

k) *Background 11*



*Background* ke-11 ini merupakan *background* dari *scene* evaluasi. *Background* ini didominasi perpaduan warna putih dan hitam, serta motif bunga dipinggirnya untuk memperindah *background*.

l) *Background 12*

*Background* ke-12 ini merupakan *background* dari *scene* ending. *Background* ini didominasi perpaduan banyak warna, serta gambar pohon, batu rumput untuk memperindah *background*. **Untuk melihat lebih jelas desain *background* pada menu ini dapat dilihat pada lampiran 16, 17 dan 18.**

2) *Tools* atau *Icon*

Tabel 10. Icon atau Tools

No.	Nama Icon	Fungsi	Gambar
1.	Icon Home	Icon yang berfungsi untuk menuju ke halaman menu utama.	
2.	Icon Next	Icon yang berfungsi untuk menuju ke halaman selanjutnya atau frame selanjutnya.	



Lanjutan....

No.	Nama Icon	Fungsi	Gambar
3.	Icon Prev	Icon yang berfungsi untuk menuju ke halaman sebelumnya atau frame sebelumnya.	
4.	Icon Exit	Icon yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.	
5.	Icon Play	Icon yang berfungsi untuk memulai video dalam aplikasi.	
6.	Icon Result	Icon yang berfungsi untuk melihat hasil evaluasi	
7.	Icon Kompetensi	Icon yang berfungsi untuk membuka halaman kompetensi.	
8.	Icon Materi	Icon yang berfungsi untuk membuka halaman materi.	
9.	Icon Video Pembelajaran	Icon yang berfungsi untuk memainkan video pembelajaran.	
10.	Icon Daftar Pustaka	Icon yang berfungsi untuk menampilkan daftar pustaka.	
11.	Icon Evaluasi	Icon yang berfungsi untuk memulai evaluasi.	
12.	Icon Biodata	Icon yang berfungsi untuk menampilkan biodata pengembang.	

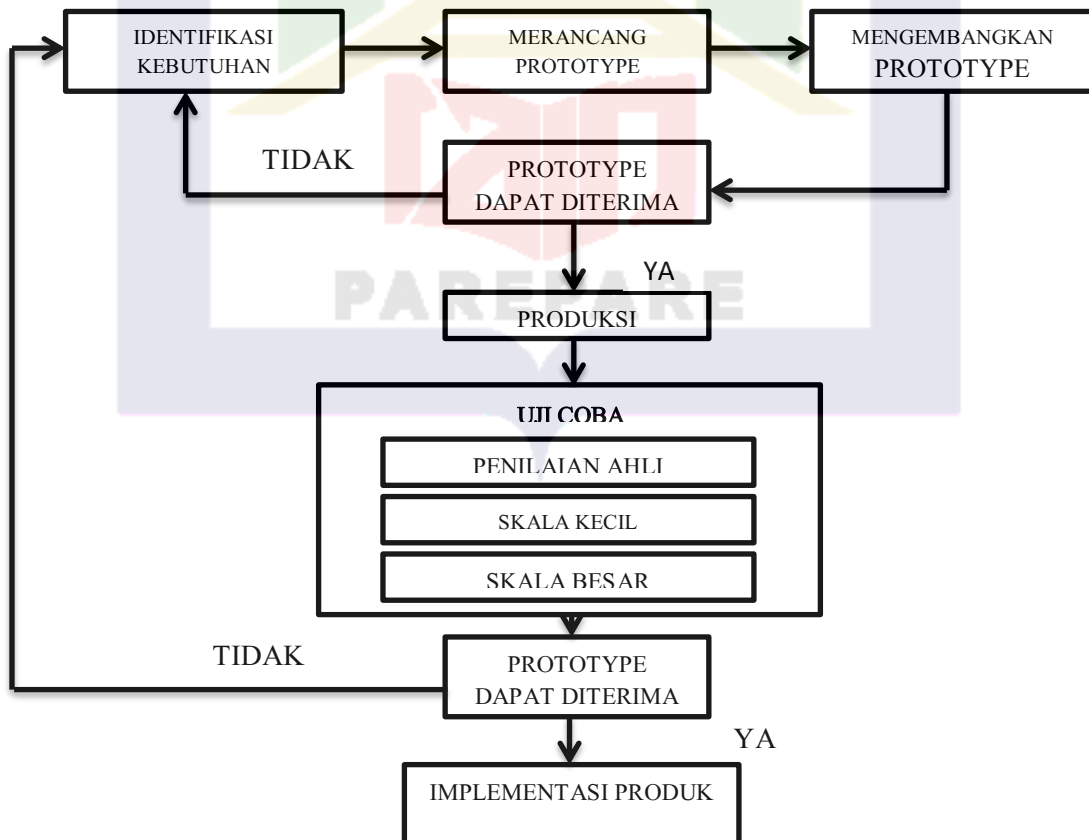
Sumber Data: Photosop CS6

## 2. Perencanaan (*Planning*)

Setelah materi disusun, kelengkapan aplikasi telah dikumpulkan tahap selanjutnya adalah desain produk awal. Desain produk awal adalah langkah pertama dalam fase pengembangan media pembelajaran dengan perpaduan *photoshop CS 6* dan *macromedia flash professional 8*. Tahap-tahap desain media pembelajaran meliputi:

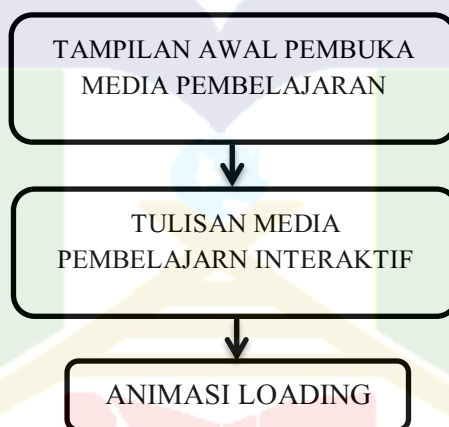
### a. Desain Data *Flowchart*

Desain data *flowchart* adalah proses transformasi informasi yang telah dibuat dalam tahap perencanaan materi shalat jenazah ke dalam struktur data yang diperlukan untuk mengimplementasikan media pengembangan dengan perpaduan *photoshop CS 6* dan *macromedia flash professional 8*. Desain Data *flowchart* sistem menggambarkan jalannya data yang akan diimplementasikan menjadi program atau bagian dari sistem sebenarnya.



Gambar 5. *Flowchart* Pengembangan Aplikasi

*Flowchart* diatas menjelaskan bahwa dalam pengembangan aplikasi ini dimulai dengan analisis kebutuhan kemudian merancang *prototype*, dan selanjutnya mengembangkan *prototype* jika *protoype* dapat diterima maka langkah selanjutnya adalah tahap produksi yang kemudian di ujitobakan pada ahli media dan juga ahli materi, jika diterima kemudian di ujicoba dengan skala kecil, kemudian skala besar, dan jika setelah dilakukan uji coba *prototype* dapat diterima makan akan sampai kepada tahap akhir yaitu tahap implementasi produk.

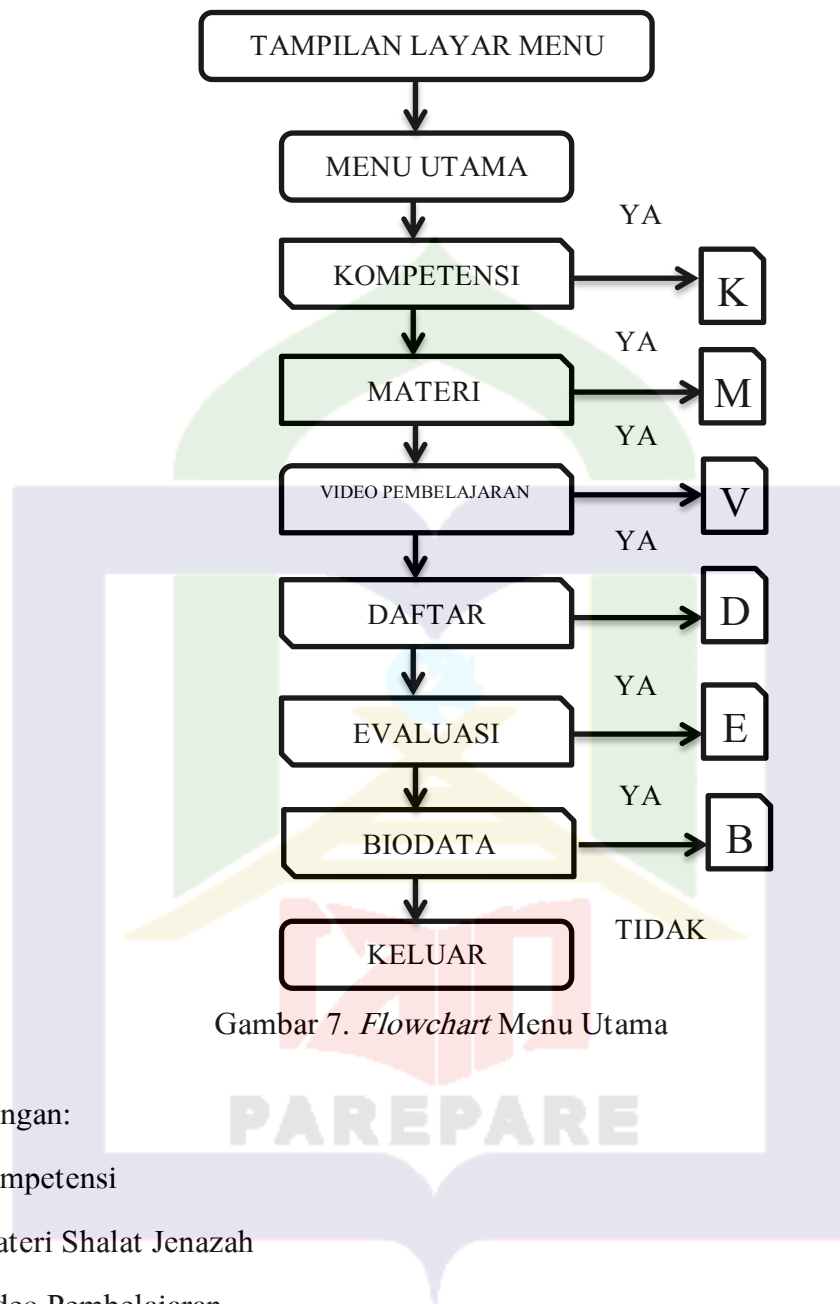


Gambar 6. *Flowchart* Tampilan Awal

Keterangan:

Flowchart diatas menjelaskan bahwa aplikasi ini dimulai dengan tampilan pembuka yang mengawali program ini, lalu ada tulisan media pembelajaran interaktif kemudian ada animasi loading setelah animasi selesai maka akan langsung dihubungkan ke menu utama aplikasi.

Tampilan pembuka atau menu awal ini nantinya akan diberikan tambahan animasi-animasi pendukung untuk mempercantik tampilan media pembelajaran, perpaduan warna yang estetik disesuaikan dengan nuansa atau suasana pembelajaran Islam, hal ini tentunya kembali kepada kreatifitas dari pengembang dalam mendesain tampilan menu awal dari media pembelajaran ini.



Gambar 7. Flowchart Menu Utama

Keterangan:

K : Kompetensi

M : Materi Shalat Jenazah

V : Video Pembelajaran

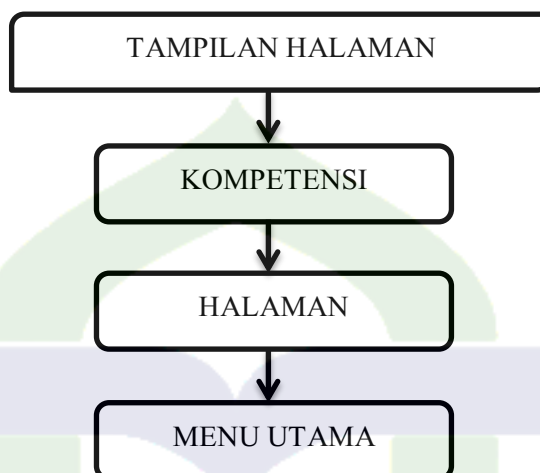
D : Daftar Pustaka

E : Evaluasi

B : Biodata

Flowchart diatas menjelaskan bahwa dalam halaman menu utama ini berisi 6 proses menuju menu selanjutnya, jika pengguna memilih ya maka akan

terhubung langsung ke menu yang diinginkan dan jika tidak maka pengguna bisa menu lainnya atautkah keluar dari aplikasi.

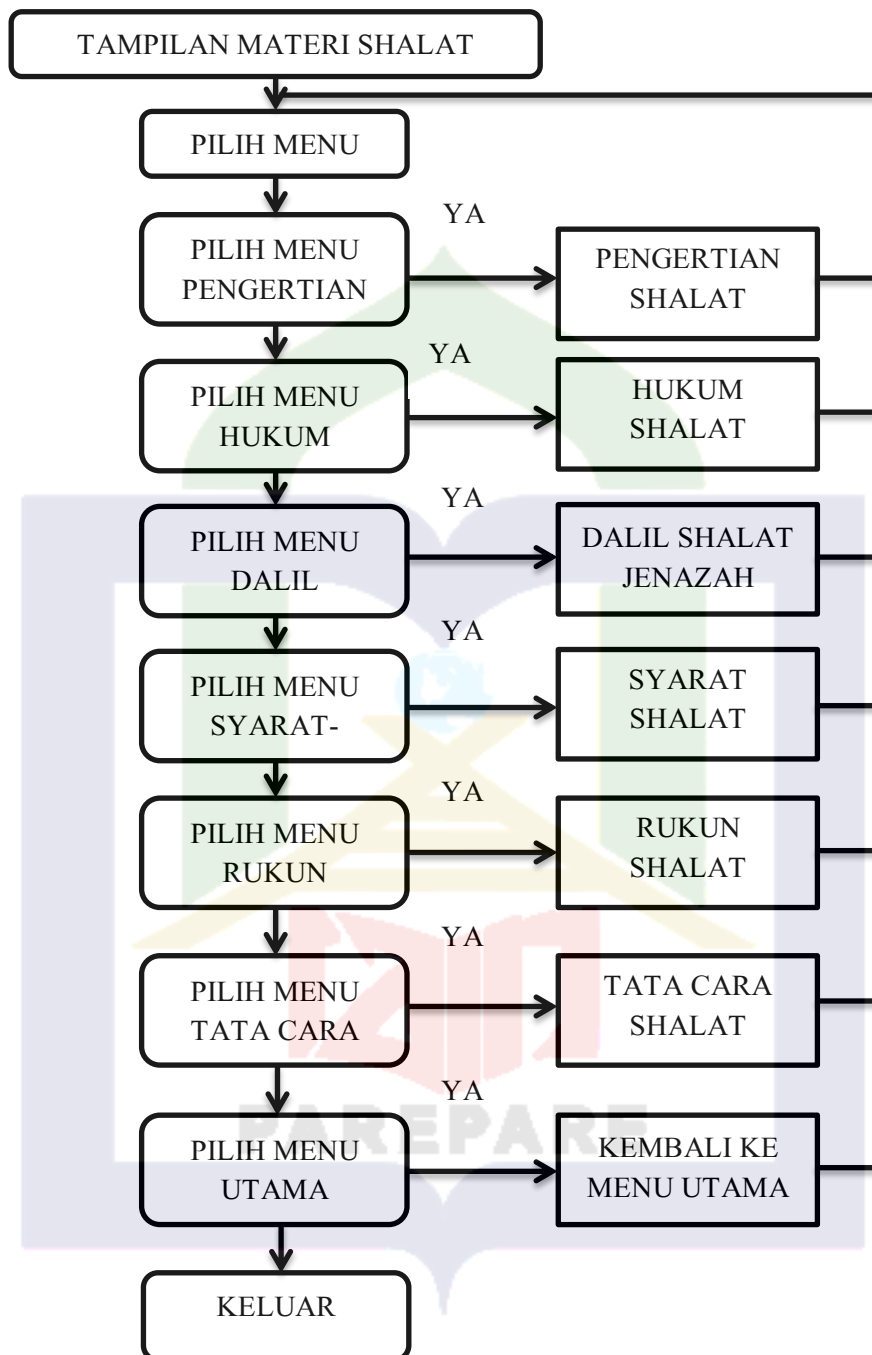


Gambar 8. *Flowchart* Menu Kompetensi

Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman kompetensi terdapat pilihan untuk memilih menu kompetensi, peserta didik akan di tampilkan kompetensi apa yang akan dicapai dari media pembelajaran ini. Pada menu ini akan di tampilkan kompetensi capaian pembelajaran yang akan dicapai, kompetensi yang dimaksud tentunya berupa kompetensi dasar dan juga kompetensi inti.

Kompetensi dasar yang kemudian disingkat menjadi KD berupa kompetensi yang mendasar yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini, sedangkan kompetensi inti yang disingkat dengan KI merupakan kompetensi yang wajib dikuasai oleh peserta didik setelah belajar materi ini dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan perpaduan *photoshop* dan *macromedia flash professional 8*.

Setelah tampilan kompetensi ini *scene* selanjutnya adalah menu materi yang berisikan materi inti dalam media pembelajaran ini.



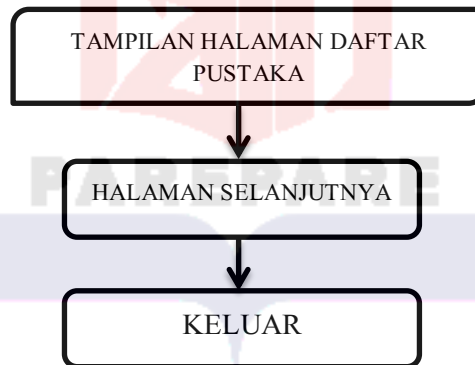
Gambar 9. *Flowchart* Menu Materi

*Flowchart* diatas menjelaskan bahwa dalam halaman materi shalat berisi 6 proses, jika pengguna memilih yam aka akan langsung terhubung ke menu yang diinginkan dan jika tidak maka pengguna dapat memilih menu lainnya atauakah keluar dari aplikasi.



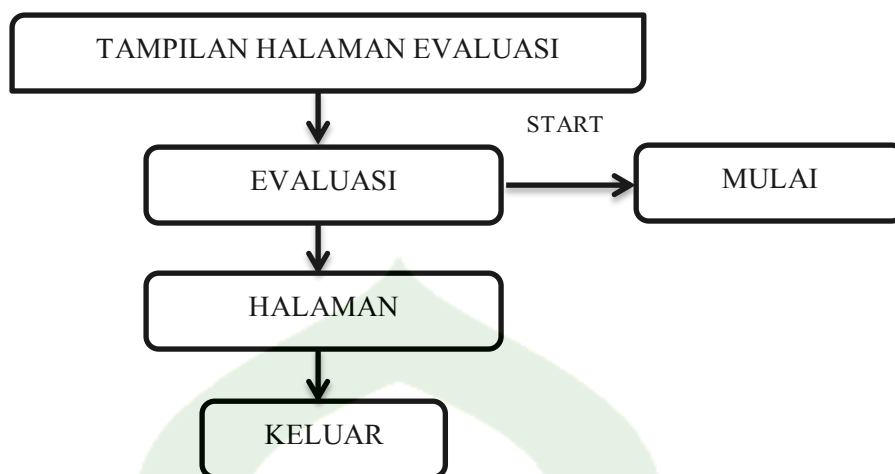
Gambar 10. *Flowchart* Menu Video Pembelajaran

*Flowchart* diatas menjelaskan bahwa dalam halaman video pembelajaran akan ditampilkan video pembelajaran yang dapat dilihat oleh pengguna untuk menguatkan materi yang telah dipelajari sebelumnya, pengguna dapat memilih untuk menjalankan video ataukah ke halaman selanjutnya atau keluar dari aplikasi.



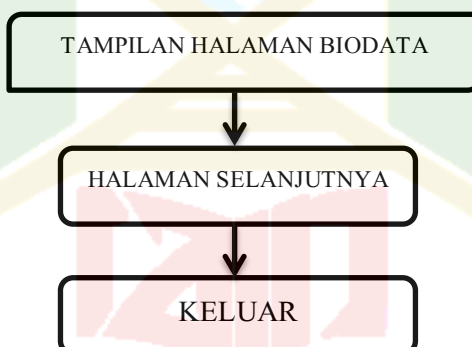
Gambar 11. *Flowchart* Menu Daftar Pustaka

*Flowchart* diatas menjelaskan bahwa dalam menu halaman daftar pustaka berisi tentang daftar rujukan yang dijadikan sebagai referensi pengembang dalam membuat aplikasi dan menyusun materi. Setelah itu ada pilihan untuk ke halaman selanjutnya ataukah keluar dari aplikasi.



Gambar 12. *Flowchart* Menu Evaluasi

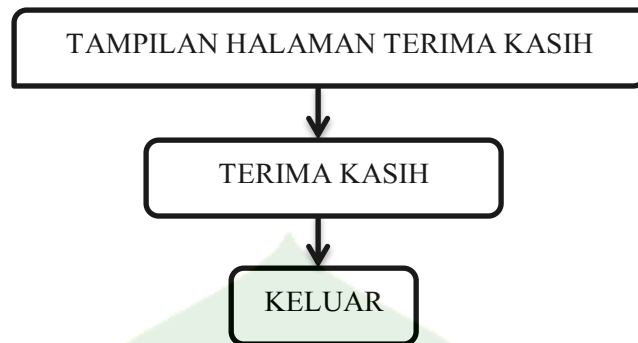
*Flowchart* diatas menjelaskan bahwa dalam halaman evaluasi akan ditampilkan menu evaluasi pembelajaran shalat jenazah ini, jika pengguna memilih start maka akan langsung di arahkan untuk memulai evaluasi.



Gambar 13. *Flowchart* Menu Biodata

*Flowchart* diatas menjelaskan bahwa dalam menu halaman biodata berisi tentang biodata pengembang mulai dari nama sampai kepada daftar pendidikan pengembang sebagai tambahan informasi bagi peserta didik. Setelah itu ada pilihan untuk ke halaman selanjutnya ataukah keluar dari aplikasi.

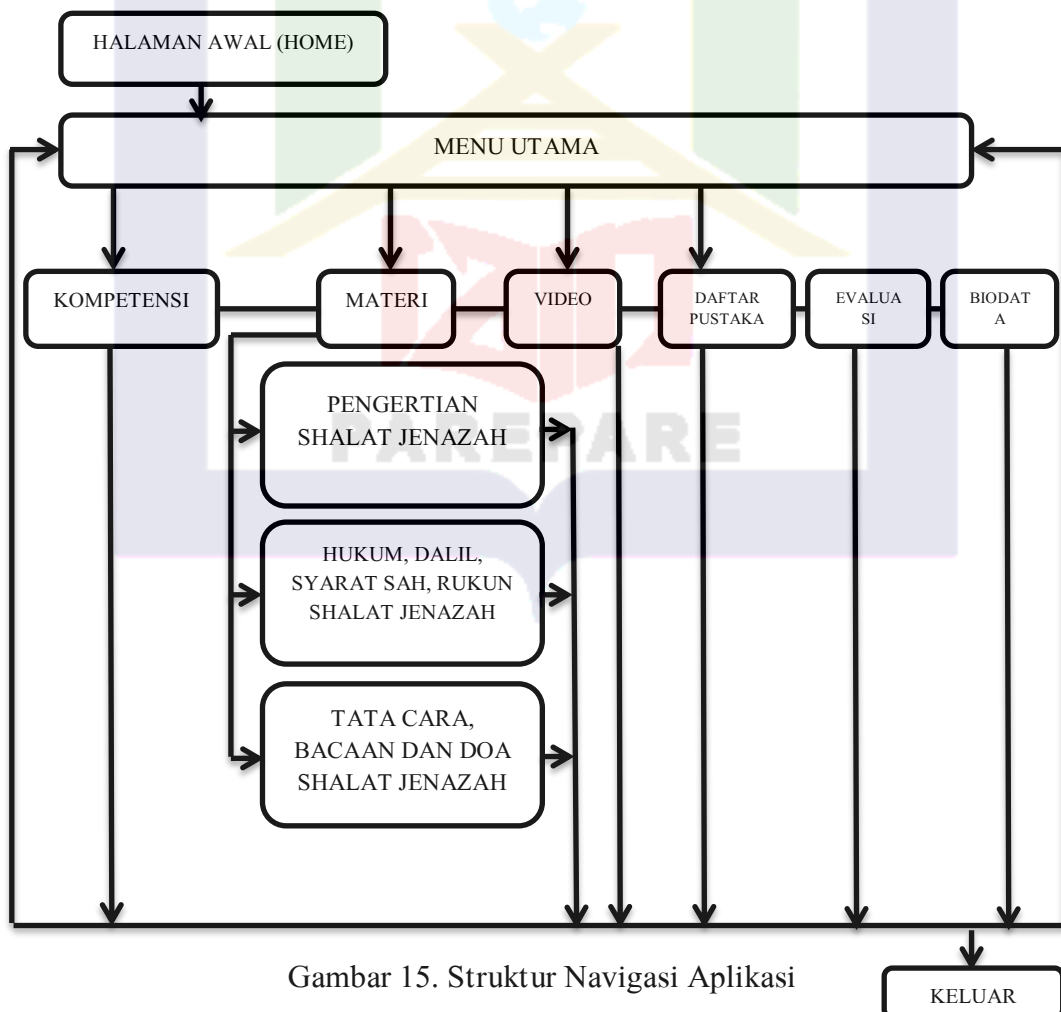




Gambar 14. *Flowchart* Menu Terima Kasih

#### b. Struktur Navigasi

Dari data *flowchart* kemudian ditransformasikan ke dalam struktur navigasi, berupa bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses dan hubungan antar proses secara mendetail dalam suatu program.



Gambar 15. Struktur Navigasi Aplikasi

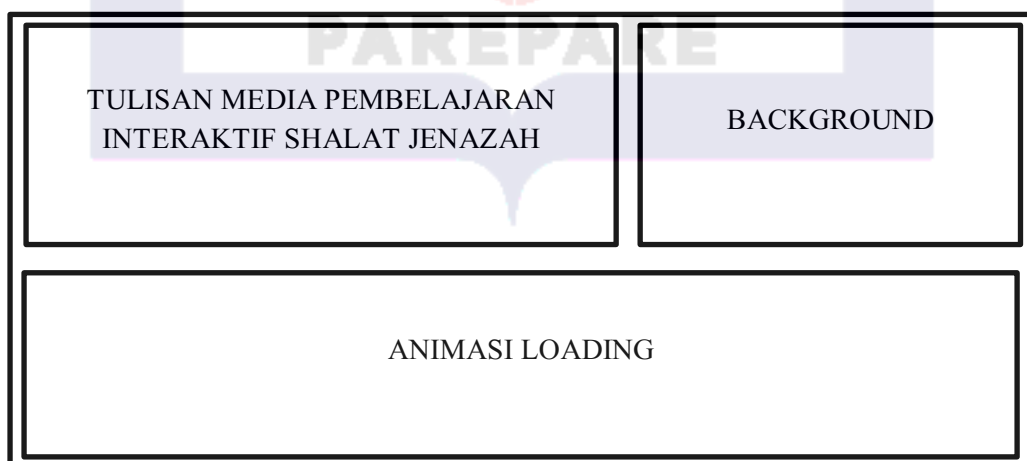
Dari struktur navigasi diatas dijelaskan bahwa tampilan awal dalam aplikasi ini adalah halaman awal berupa animasi loading dan tulisan: media pembelajaran interaktif shalat jenazah, kemudia setelah itu ada tampilan menu utama yang terdapat beberapa tombol yaitu; tombol kompetensi, materi, video pembelajaran, daftar pustaka, evaluasi dan tombol biodata. Semua tombol tersebut saling terhubung menggunakan *actionsript* yang ada dalam *macromedia flash professional 8* setiap halaman memiliki tombol untuk keluar dari aplikasi.

### c. Desain *Storyboard*

Tahap desain storyboard adalah penggambaran mengenai struktur program. Desain storyboard atau tampilan dibuat untuk memudahkan Programmer menerjemahkan ke dalam bentuk Bahasa pemrograman. Berikut ini adalah desain storyboard produk media pembelajaran yang akan dibuat.

#### 1) Desain Tampilan Halaman Utama/Home

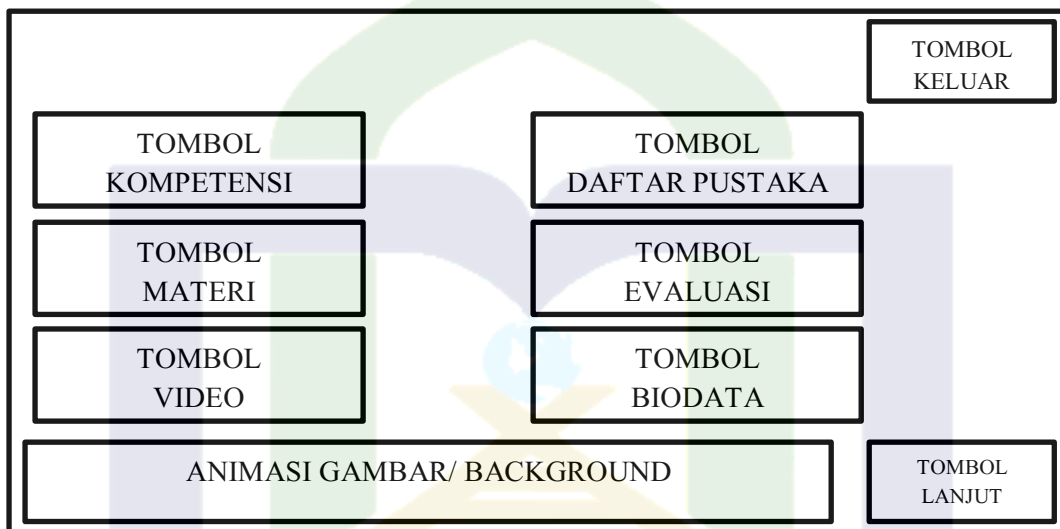
Desain tampilan halaman awal terdiri dari tulisan media pembelajaran interaktif shalat jenazah serta terdapat animasi loading dan terdapat background islami yang telah di desain di photoshop CS 6. Desain tampilan utama dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 16. *Storyboard* Halaman Awal

## 2) Desain Tampilan Menu Utama

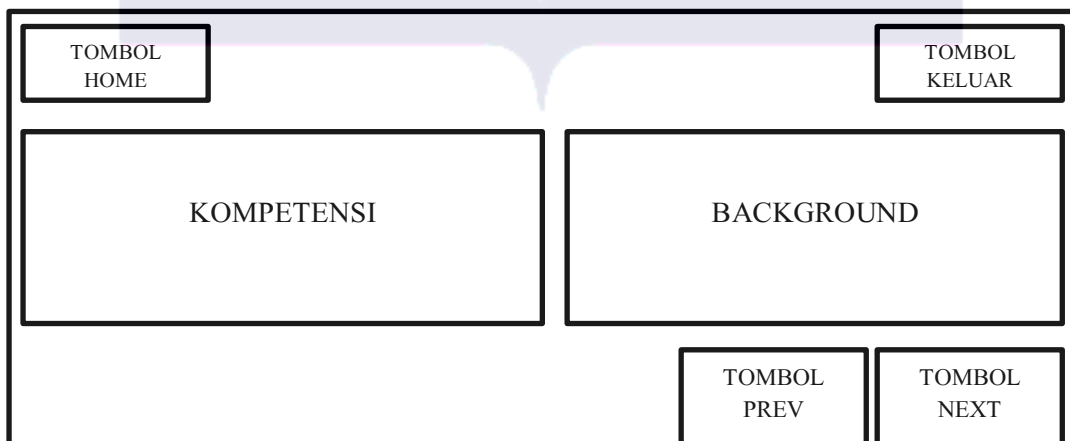
Desain tampilan menu utama berisi 8 tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari aplikasi, tombol kompetensi, tombol materi, tombol video pembelajaran, tombol daftar pustaka, tombol evaluasi, tombol biodata dan juga tombol lanjut.



Gambar 17. *Storyboard* Menu Utama

## 3) Desain Tampilan Kompetensi

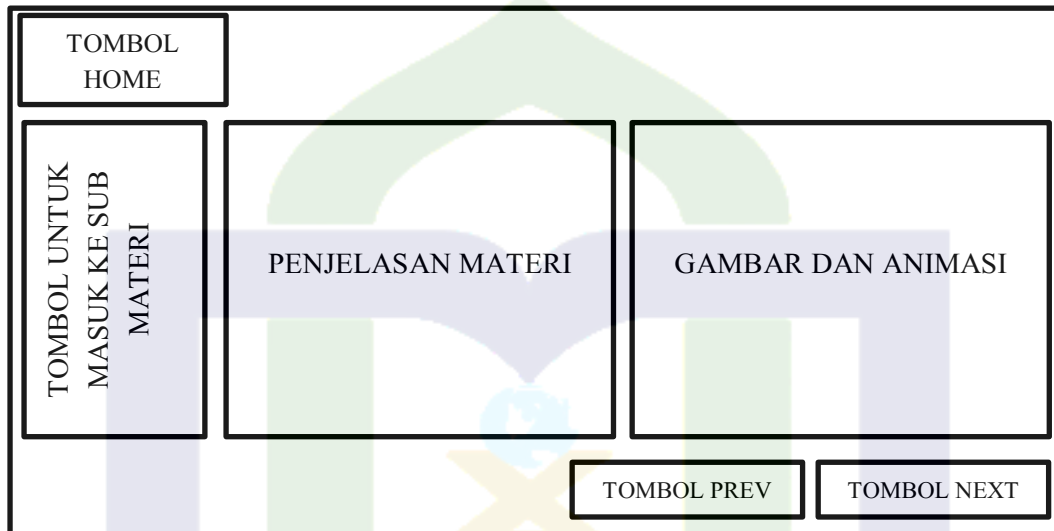
Desain tampilan halaman kompetensi terdiri dari 4 tombol menu utama, tombol kembali ke home, tombol keluar, *next*, *previous*, detail petunjuk Desain tampilan halaman detail petunjuk dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 18. *Storyboard* Menu Kompetensi

#### 4) Desain Tampilan Halaman Materi

Desain tampilan halaman materi terdiri dari 5 tombol menu utama, tombol kembali ke home, tombol masuk ke sub materi, gambar & animasi, detail penjelasan materi. Desain tampilan halaman materi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 19. *Storyboard* Menu Materi

#### 5) Desain Tampilan Halaman Video Pembelajaran

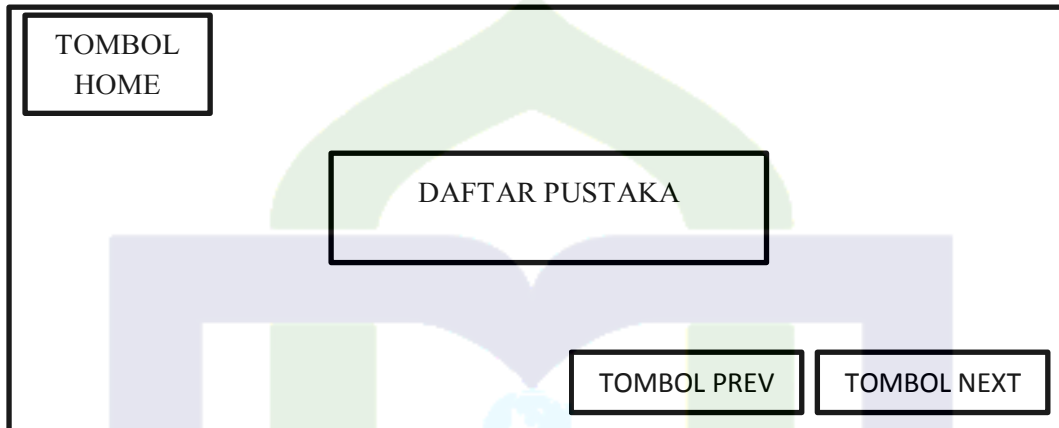
Desain tampilan halaman video pembelajaran terdiri dari 5 tombol. Tombol kembali ke home, tombol untuk memulai evaluasi, tombol next, tombol prev dan tombol keluar. Desain tampilan halaman evaluasi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 20. *Storyboard* Menu Video Pembelajaran

#### 6) Desain Tampilan Halaman Daftar Pustaka

Desain tampilan halaman video pembelajaran terdiri dari 4 tombol. Tombol kembali ke home, tombol next, prev dan tombol keluar. Desain tampilan halaman evaluasi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 21. *Storyboard* Menu Daftar Pustaka

#### 7) Desain Tampilan Halaman Evaluasi

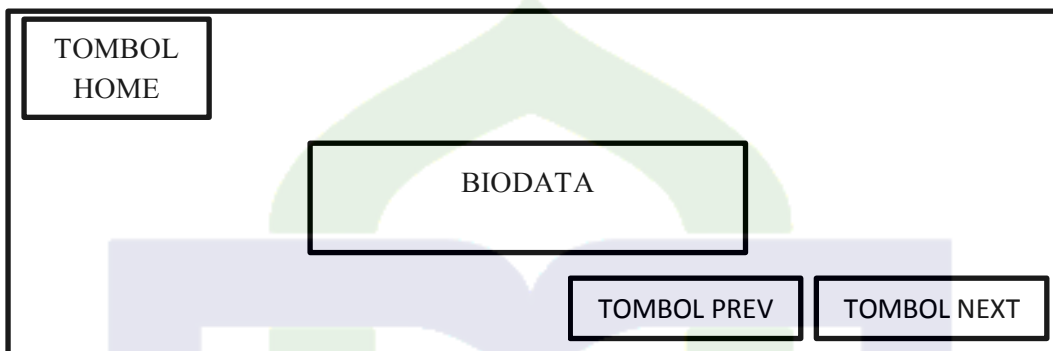
Desain tampilan halaman evaluasi terdiri dari 5 tombol menu utama, tombol kembali ke home, tombol untuk memulai evaluasi, tombol next dan prev. Desain tampilan halaman evaluasi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 22. *Storyboard* Menu Evaluasi

#### 8) Desain Tampilan Halaman Biodata Pengembang

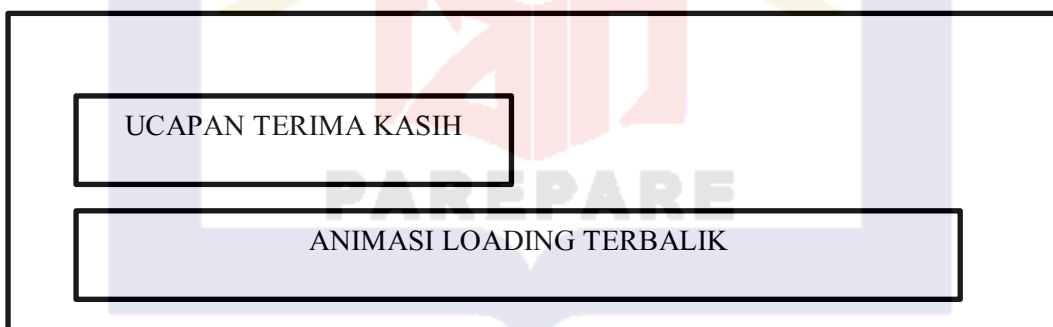
Desain tampilan halaman evaluasi terdiri dari 4 tombol tombol kembali ke home, tombol keluar, tombol next dan prev. Desain tampilan halaman evaluasi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 23. *Storyboard* Menu Biodata

#### 9) Desain Tampilan Halaman Terima Kasih

Desain tampilan halaman terima kasih terdiri dari kata terima kasih dan animasi loading yang terbalik. Desain tampilan halaman terima kasih dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 24. *Storyboard* Menu Terima Kasih

#### d. Desain Prosedural

Setelah tahap desain *flowchart*, desain struktur navigasi dan desain *storyboard* dilalui, tahap selanjutnya adalah desain prosedural digunakan untuk menetapkan detail *algoritma* yang dinyatakan dalam suatu Bahasa pemrograman. Pembuatan media pembelajaran interaktif shalat jenazah ini awalnya pengembang rancang di *Photoshop CS 6* sedemikian rupa dengan desain

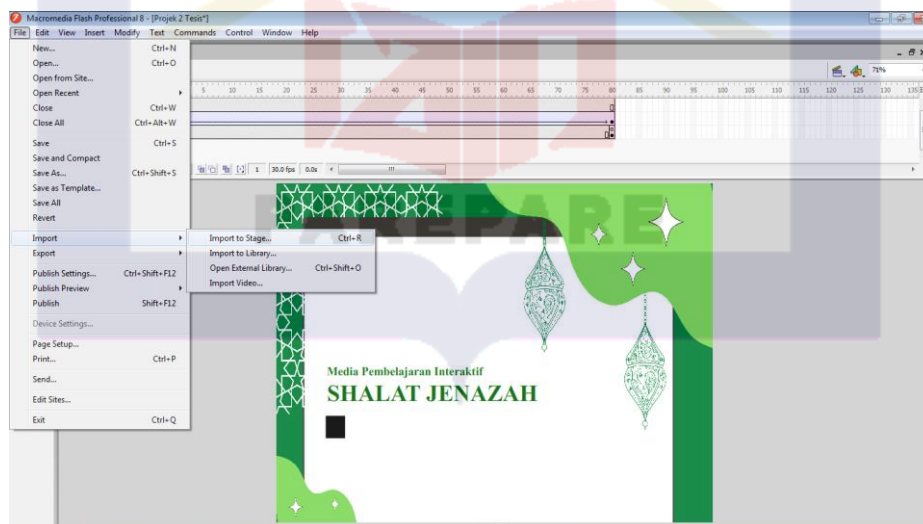
sederhana sebelum mengembangkannya dengan menggunakan *Actionscript* yang ada dalam *Macromedia Flash Professional 8*. *Actionscript* yang digunakan untuk menghubungkan antara *movie* satu dengan *movie* yang lain. Pada *movie* halaman utama, SWF akan memanggil *movie* yang lain yakni petunjuk, materi dan evaluasi.

#### e. Implementasi Program

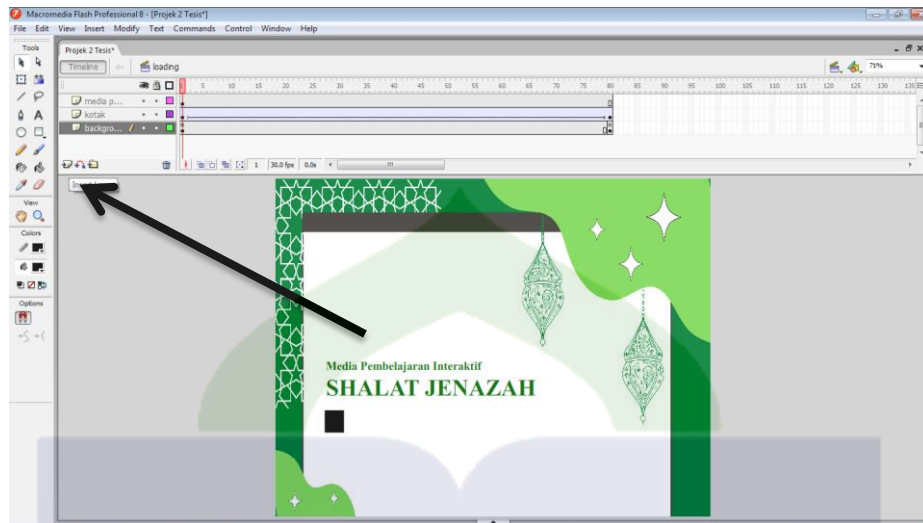
##### 1) Tampilan awal aplikasi

Tampilan awal aplikasi media pembelajaran ini berupa *scene loading* yang berisi tulisan media pembelajaran interaktif shalat jenazah. Tampilan awal ini menampilkan animasi loading yang dibuat dengan memanfaatkan fitur yang ada di *macromedia flash professional 8*, adapun cara membuat animasi loading ini dilakukan dengan cara:

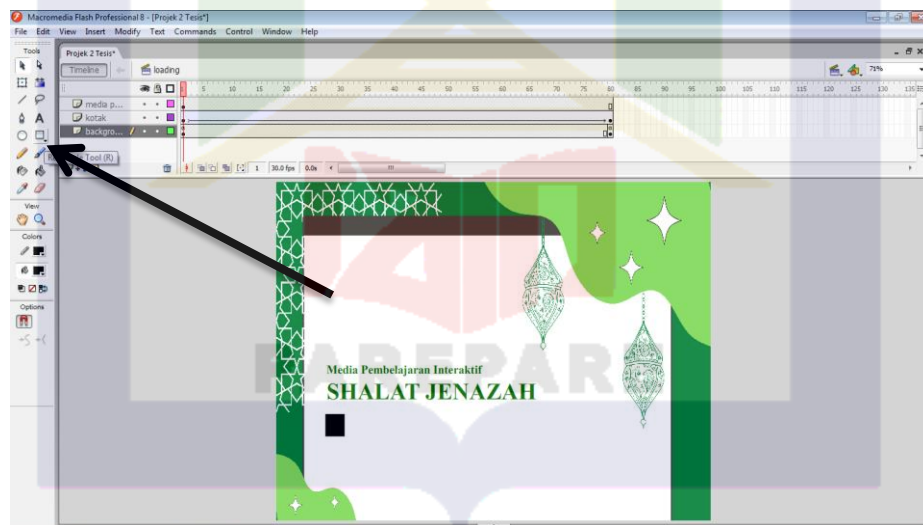
- a) Masukkan *background*, dengan cara mengimport kehalaman *macromedia flash professional 8* dan atur ukuran gambarnya.



- b) Kemudian tambahkan *layer* untuk membuat animasi loading

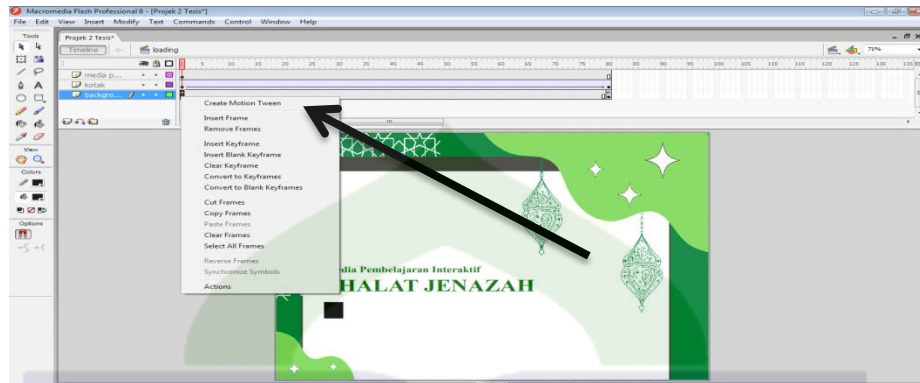


- c) Kemudian buat kotak dengan meng-klik *rectangle tool*, buat kotak *loading* sesuai dengan yang diinginkan.





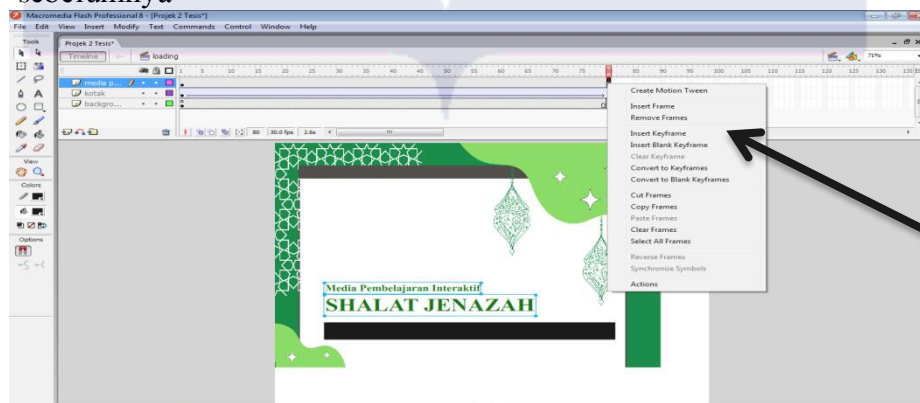
- d) Kemudian klik kanan pada frame satu pada *layer* kotak dan pilih *create motion tween*



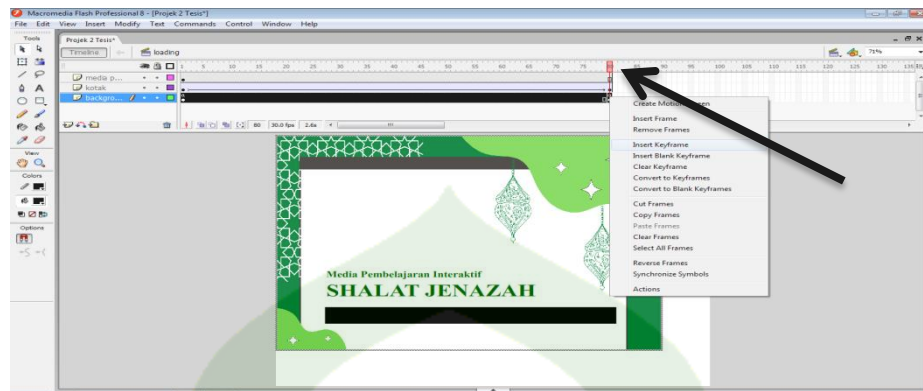
- e) Kemudian klik *free transform tool* and pindahkan titik tengah kotak ke



- f) Kemudian pada *frame 80 layer kotak* klik kanan kemudian pilih *insert keyframe*, kemudian normalkan kembali kotak yang telah dipendekkan sebelumnya



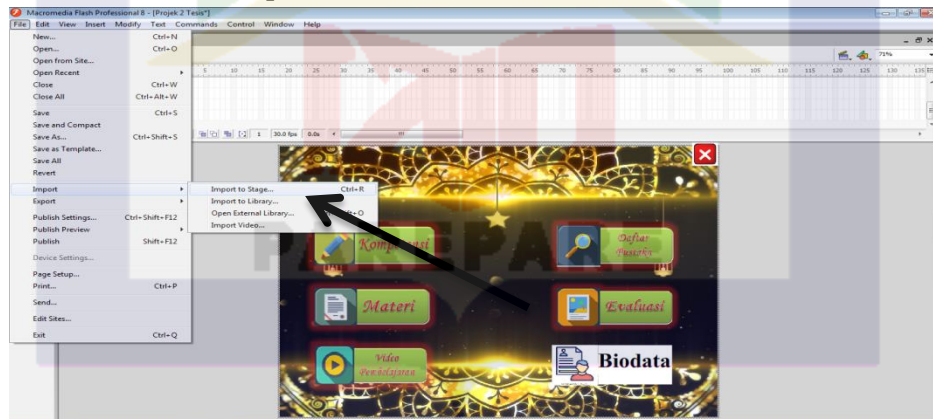
- g) Kemudian pada *layer background* klik pada *frame 80 insert keyframe*.



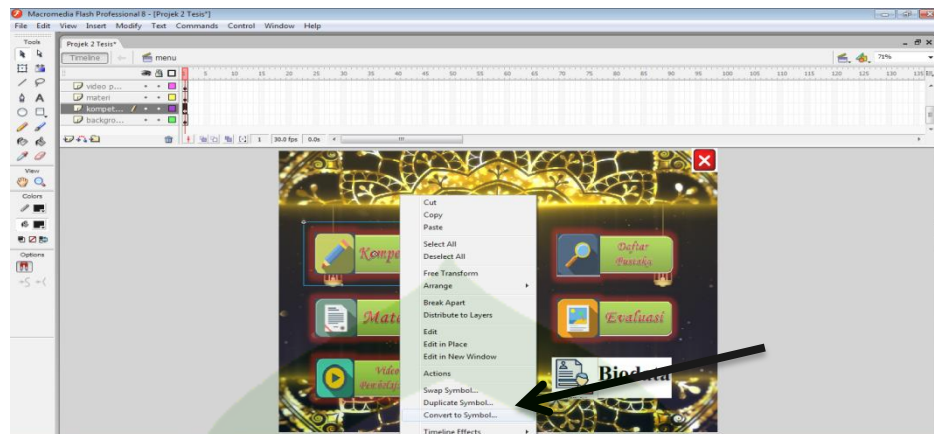
- 2) Tampilan menu utama

Pada tampilan menu utama terdapat 6 ikon berupa kompetensi, materi, video pembelajaran, daftar pustaka, evaluasi dan biodata serta ikon exit pada kanan atas aplikasi. Adapun cara mengaturnya adalah sebagai berikut:

- a) *Import* semua *file* yang telah di edit pada aplikasi *photoshop* kedalam *macromedia flash professional 8*.



- b) Kemudian atur tata letak gambar, urutkan sesuai dengan urutannya
- c) Kemudian ubah semua ikon menjadi sebuah tombol yang dapat di klik, dengan cara; klik kanan pada ikon kemudian pilih *convert to symbol* pilih *button* kemudian ubah nama tombol sesuai dengan ikon; misalkan tombol kompetensi, evaluasi, dst.



- d) Pada halaman ini terdapat tombol exit, yang apabila di klik maka akan diarahkan ke halaman ending aplikasi.

### 3) Tampilan menu kompetensi

Pada tampilan menu kompetensi terdapat 2 ikon berupa ikon *home* dan juga *exit*, pada menu ini terdapat tulisan kompetensi dan 5 poin yang harus dikuasai oleh peserta didik. Adapun cara memasukkan teks kedalam *macromedia flash professional 8* ini adalah sebagai berikut;

- a) Klik *text tool* pada menu pilihan,



- b) Kemudian pilih dimana *text* akan diketik,

- c) Untuk mengatur *size, font, style* klik pada menu *text*,



- d) Atur *text* sesuai dengan yang diinginkan, *drag and drop* untuk menarik dan meletakkan *text* ditempat yang diinginkan.

Ikun home dan juga exit pada halaman ini dirubah menjadi tombol yang dapat diklik sama seperti pada menu utama.

- 4) Tampilan menu materi

Pada tampilan menu materi ini terdapat dua *layer* yang aktif yaitu *layer background* dan *layer materi*, kemudian terdapat 14 *frame* yang aktif yang dibagi menjadi beberapa bagian untuk menjelaskan semua materi pada materi shalat jenazah ini, adapun cara mengaturnya adalah sebagai berikut:

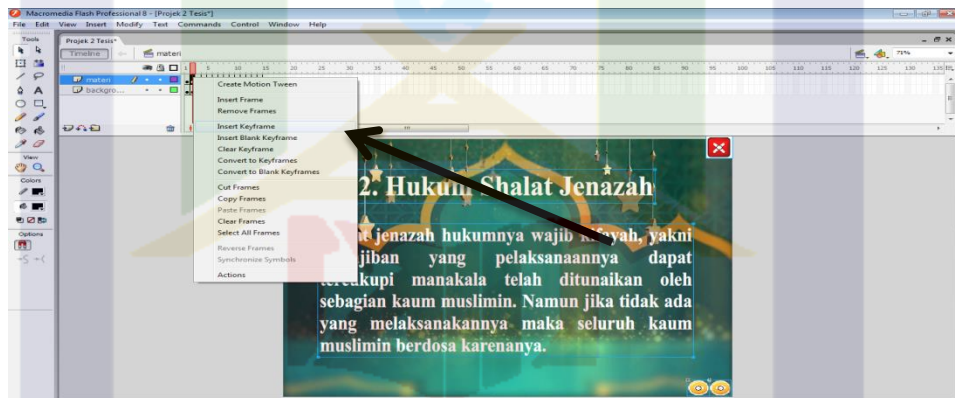
- a) *Import background* ke layer, kemudian masukkan *text* tentang materi pengertian shalat jenazah pada *frame 1*,



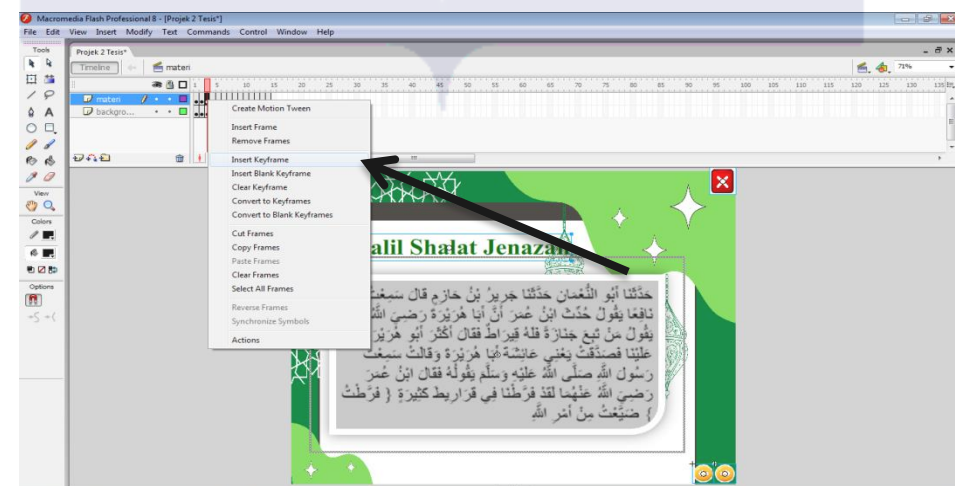
- b) Ubah semua ikon *home*, *next*, *prev* dan *exit* menjadi tombol seperti pada halaman sebelumnya,



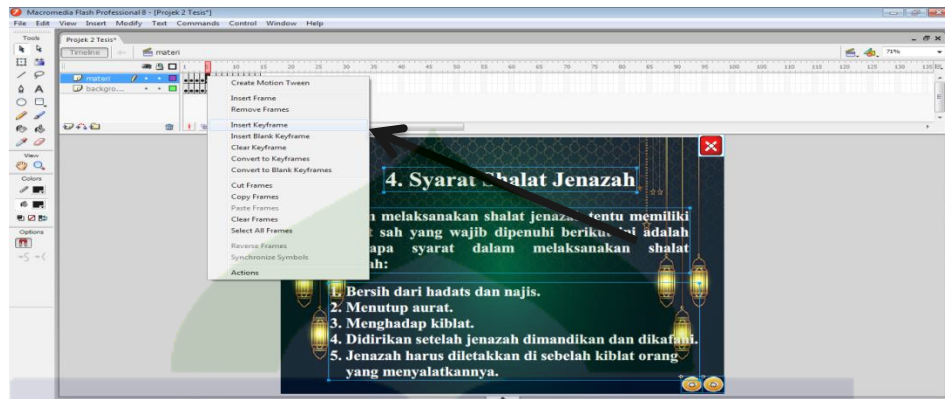
- c) Kemudian klik kanan pada *frame 2* kemudian pilih *insert keyframe edit text* dan sesuaikan dengan materi yaitu hukum shalat jenazah,



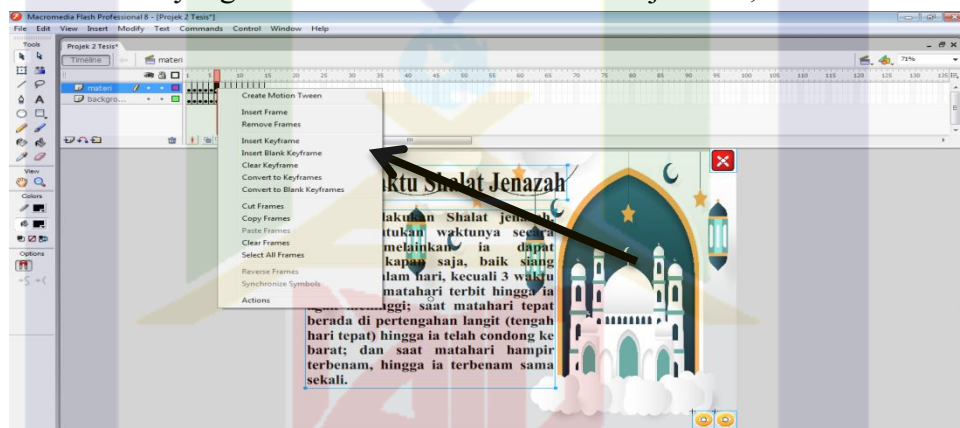
- d) Kemudian klik kanan pada *frame 3,4* kemudian pilih *insert keyframe edit text* dan sesuaikan dengan materi yaitu dalil shalat jenazah,



- e) Kemudian klik kanan pada *frame 5* kemudian pilih *insert keyframe edit text* dan sesuaikan dengan materi yaitu syarat shalat jenazah,



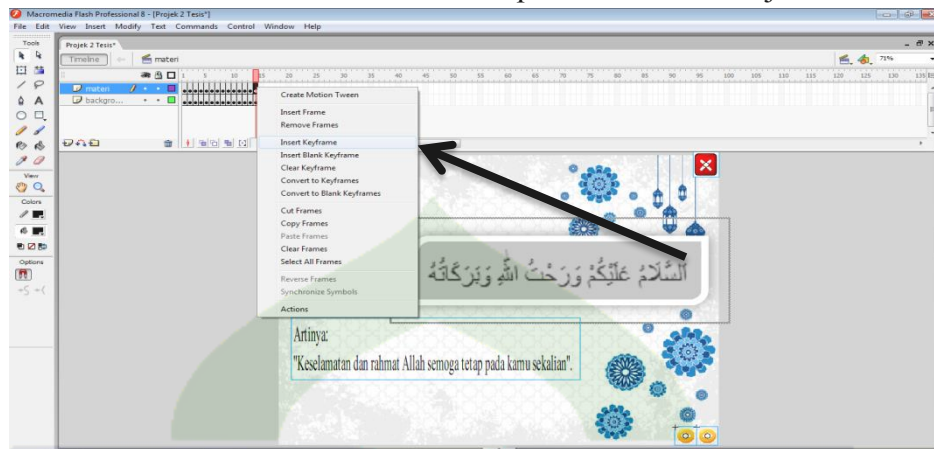
- f) Pada frame yang ke 6 berisi materi waktu shalat jenazah,



- g) Pada frame yang ke 7 berisi materi tempat pelaksanaan shalat jenazah,



h) Pada frame 8-14 berisi materi tata cara pelaksanaan shalat jenazah.



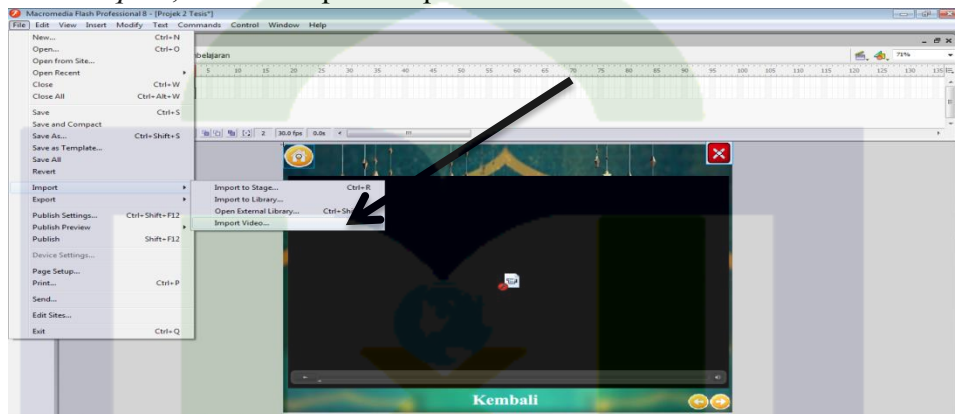
Untuk menghubungkan antara *frame* satu dengan *frame* selanjutnya dilakukan dengan cara;

- (1) *Frame* 1 dihubungkan dengan *frame* yang kedua dilakukan dengan cara menambahkan rumus dengan mengklik kanan ikon *next*,
  - (2) Kemudian pilih *actions*,
  - (3) Klik *add*
  - (4) Masukkan rumusnya yaitu; `on (release); [nextFrame () ; ]`
  - (5) Untuk mengembalikan ke *frame* sebelumnya masukkan rumus `on (release); [prevFrame () ; ]`
  - (6) Rumus yang dimasukkan untuk ikon *home* adalah `on (release); [goAndstop (menu,1) ; ]`
  - (7) Rumus yang dimasukkan untuk ikon *exit* adalah `on (release); [goAndstop (keluar,1) ; ]`
- 5) Tampilan menu video pembelajaran

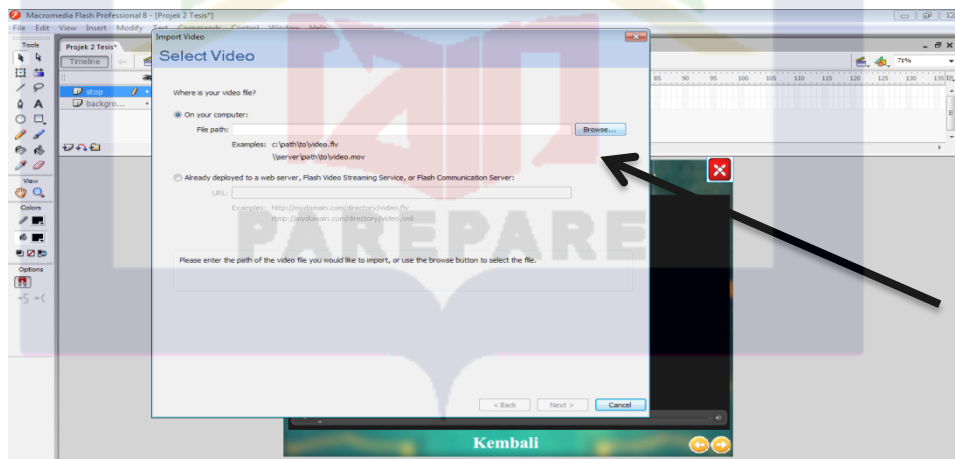
Pada tampilan menu video pembelajaran ini terdapat dua *layer* yaitu *layer background* dan *layer video* dengan 2 *frame* yang aktif. Pada *frame* pertama berisi tulisan video pembelajaran, kemudian tiga tombol yaitu *home*, *exit* dan

tombol mulai untuk memutar video pembelajaran. Adapun cara memasukkan video kedalam aplikasi *macromedia flash professional 8* adalah sebagai berikut:

- a) Pastikan *computer/laptop* yang digunakan memungkinkan untuk mengupload video pada *macromedia flash professional 8*.
- b) Kemudian klik *file*
- c) Pilih *import*, kemudian pilih import video

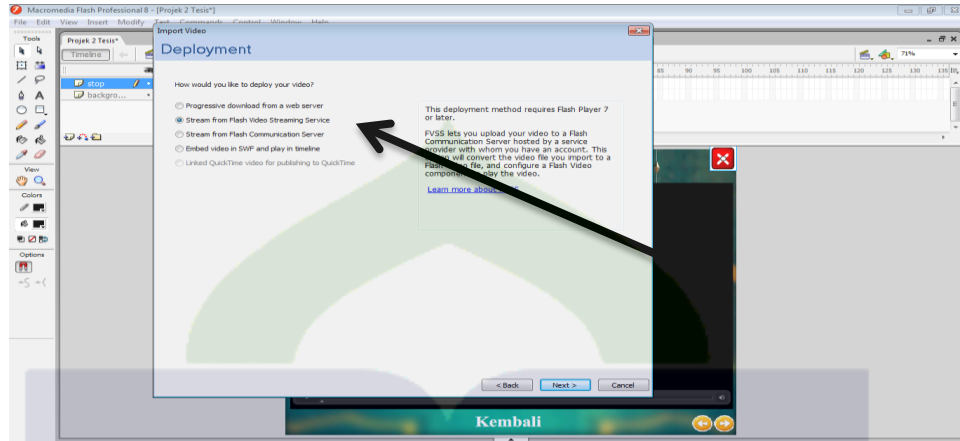


- d) Pilih video yang akan dimasukkan dengan mengklik tombol *browse*

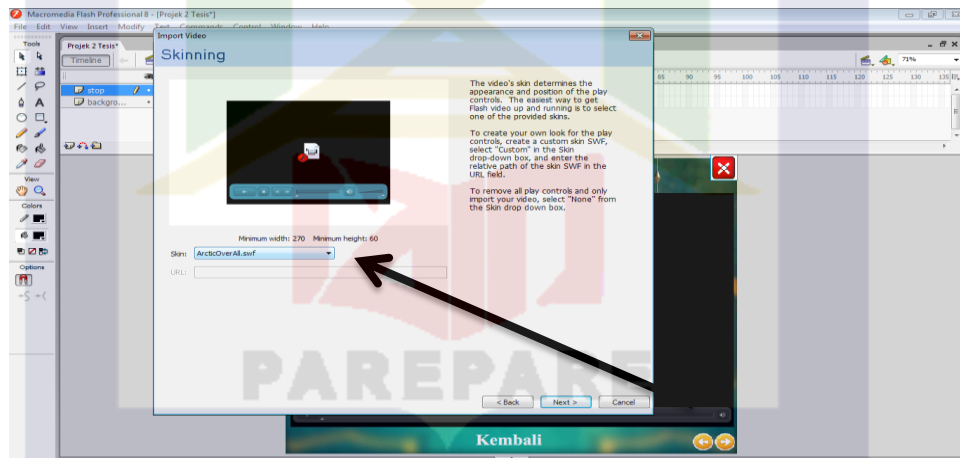




- e) Pada tampilan *deployment* pilih jenis *deployment* kedua yaitu *stream from flash video streaming service*,



- f) Kemudian pada pilihan *skinning* pilih dengan jenis *over* agar navigasi video tetap terlihat pada saat file sudah dipublish, tekan *next* kemudian *finish*.



- g) Kemudian simpan file dengan nama yang diinginkan.

Video pembelajaran yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini adalah video yang didownload di *youtube* dan ditampilkan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 sidrap. Adapun rumus *codingan* sederhana yang digunakan untuk menjalankannya adalah:

- (1) Pada *frame* awal rumus yang dimasukkan pada tombol mulai adalah `[on (release) [goAndstop(2)];`

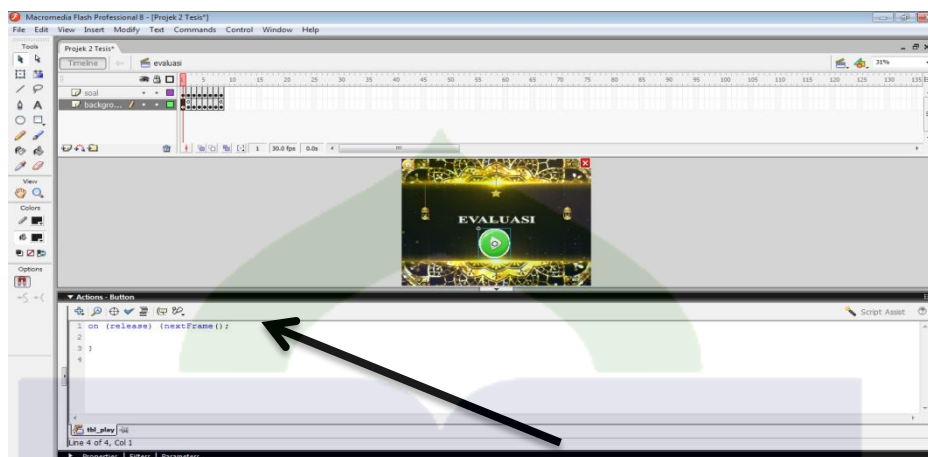
- (2) Pada frame kedua atau halaman video dimasukkan rumus [*on (release) [goAndstop(1)]*]; untuk mengembalikan ke *frame* awal
- (3) Video otomatis akan terputar dan peserta didik tidak diberikan fasilitas untuk mempercepat atau mempause video.
- (4) Video yang ditampilkan dapat diakses pada alamat:  
<https://youtu.be/QUNi6WfC6QQ>
- 6) Tampilan menu daftar pustaka

Pada tampilan menu daftar pustaka ini berisi daftar rujukan referensi dalam menyusun tesis ini, hal ini ditampilkan supaya peserta didik dapat mencari sumber referensi sendiri dan dapat menggali tentang materi yang diangkat dalam media pembelajaran ini. Sama seperti *scene* kompetensi pada *scene* ini cukup memasukkan *text* dengan mengklik *text tool* dan menempatkan *text* pada area yang diinginkan. Pada *scene* ini terdapat dua *layer* yaitu *layer background* dan *layer* daftar pustaka, kemudian terdapat empat tombol navigasi *next*, *prev*, *home* dan *exit*.

- 7) Tampilan menu evaluasi

Pada tampilan menu evaluasi terdapat dua *layer* yaitu *layer background* dan *layer* soal, terdapat delapan *frame* pada *scene* ini pada *frame* pertama terdapat tulisan evaluasi dan tombol mulai, serta terdapat tombol navigasi *home* dan *exit*. Pada *frame* kedua terdapat soal nomor 1 begitu seterusnya sampai kepada *frame* keenam yaitu soal kelima, pada *frame* ketujuh terdapat hasil evaluasi. Adapun cara pemberian rumus atau *codingan* sederhana untuk menu evaluasi ini adalah sebagai berikut;

- a) Pada awal *frame* masukkan rumus *actions* pada tombol mulai dengan memasukkan rumus [on (release) [nextFrame];



- b) Pada *frame* kedua soal nomor 1 ditulis disesuaikan dengan materi pembelajaran kemudian pada pilihan a,b,c,d dijadikan tombol dan dimasukkan rumus [on (release) [nextFrame]; sehingga setiap peserta didik memilih salah satu jawaban yang dianggap benar akan langsung diarahkan ke soal selanjutnya, tanpa mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.
- c) Pada jawaban yang benar ditambahkan rumus *actions* [on (release) [nextFrame]; nilai ++;]
- d) Pada *frame* kedua *layer background* ditambahkan rumus *var* nilai : 0;
- e) Pada *frame* ketiga sampai keenam berisi soal nomor 2-5 penulisan soal disesuaikan dengan materi kemudian rumus yang dimasukkan juga sama.
- f) Pada *frame* ketujuh terdapat tombol untuk melihat hasil
- g) Pada *frame* kedelapan terdapat hasil evaluasi yang didapatkan oleh peserta didik.
- h) Pada *frame* kedelapan *layer background* ditambahkan rumus skor=nilai\*20; benar=nilai; salah=5-nilai;

## 8) Tampilan menu biodata pengembang

Tampilan pada biodata pengembang berisi biodata singkat pengembang media pembelajaran, yang berisi dua *layer* dengan *layer background* dan *layer biodata*, pada *scene* ini terdapat tombol navigasi *home, exit, prev* dan *next*. Foto pengembang aplikasi ditampilkan dengan mengimport ke dalam *macromedia flash professional 8* sebagai informasi kepada peserta didik.

## 9) Tampilan menu keluar

Pada tampilan menu keluar terdapat dua *layer* yaitu *layer background* dan keluar, pada *scene* ini terdapat tiga tombol yang dapat pilih yaitu *yes, no, cancel* dengan masing-masing rumus *actions* yang berbeda, dengan ketentuan;

- a) Jika peserta didik memilih *yes* maka akan diarahkan ke *scene ending* dengan rumus *actions [on (release) [goAndstop]; ending,1;]*
- b) Jika peserta didik memilih *no*, maka akan diarahkan ke *scene loading* dengan rumus *actions [on (release) [goAndstop]; loading,1;]*
- c) Jika peserta didik memilih *cancel*, maka akan diarahkan ke *scene menu utama* dengan rumus *actions [on (release) [goAndstop]; menu utama,1;]*

10) Tampilan menu *ending*

Pada tampilan menu *ending* ini terdapat kata terima kasih kemudian ada animasi loading terbalik, setelah loading selesai maka aplikasi akan otomatis keluar. Animasi loading terbalik ini dibuat dengan cara;

- a) Buat kotak *loading* dengan mengklik *rectangle tool*,
- b) Kemudian klik kiri pada *frame 1* kemudian pilih *create motion tween*
- c) Kemudian klik kiri pada *frame 105* kemudian pilih *insert keyframe*
- d) Pendekkan kotak loadingnya dengan terlebih dahulu mengklik *free transform tool*
- e) Kemudian *insert layer* kedua untuk tulisan terima kasih.

## B. Hasil Pengujian Tahap Pertama

### 1. Validasi Ahli Materi

Peneliti melakukan uji validasi materi, media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan *photoshop* dan *macromedia flash professional 8* pada tanggal 14 Februari 2022 kepada ahli materi shalat jenazah yang berpengalaman dibidang Ilmu Fiqhi dan menjabat sebagai dosen di IAIN Parepare yaitu Ibu Dr. Rusdaya Basri, Lc.,M.Ag.

Pada tahapan ini peneliti memperlihatkan materi shalat jenazah untuk di amati di analisis dan di telaah, kemudian peneliti juga menyiapkan angket untuk diisi oleh validator materi. Angket ini berisi penilaian dari validator materi tentang materi shalat jenazah yang dicantumkan dalam media yang dikembangkan, berikut adalah hasil analisis validasi oleh ahli materi:

Tabel 11. Hasil Angket Uji Validasi Materi 1

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor	Skor
Kompetensi	Kesesuaian KI, KD dan Indikator dengan materi	1	4
		2	4
		3	4
		4	4
Penyajian Materi	Kejelasan Bahasa	5	2
		6	3
	Susunan Materi	7	2
		8	2
	Gambar	9	3
		10	3
		11	3
	Animasi	12	2
		13	2
		14	3
	Evaluasi	15	2

Lanjutan...

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor	Skor
Manfaat	Menarik Perhatian	16	4
	Kemudahan Pemahaman	17	4
	Pembelajaran Mandiri	18	3
Kelengkapan	Judul	19	3
	Info Pengembang	20	3
<b>Total skor</b>			60
<b>Skor ideal</b>			80
<b>Persentase</b>			75%

Tabel 12. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Materi

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi ahli materi dengan menilai berdasarkan aspek kompetensi, penyajian materi, manfaat, kelengkaoan diperoleh total skor 60 dari skor ideal yaitu 80 dengan persentase 75% angka ini berada pada skala **Kurang** dengan persentase antara (70-79)% sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pada media pembelajaran shalat jenazah masih belum layak dari segi materi untuk diujicobakan.

## 2. Validasi Ahli Media

Peneliti melakukan uji validasi media, media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan *photoshop* dan *macromedia flash professional 8* pada tanggal 14 Maret 2022 kepada ahli media yang berpengalaman di bidang media pembelajaran yaitu Ali Rahman, M.Pd. beliau merupakan dosen Pascasarjana IAIN Parepare.

Pada tahapan ini peneliti memberikan media pembelajaran untuk di amati di analisis dan di telaah, kemudian peneliti juga menyiapkan angket untuk diisi

oleh validator media. Angket ini berisi penilaian dari validator media tentang media pembelajaran yang dikembangkan, berikut adalah hasil analisis validasi oleh ahli media:

Tabel 13. Hasil Angket Uji Validasi Media I

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor	Skor	
Tampilan Perangkat Pembelajaran	Desain Media	1	3	
	Perpaduan warna background dengan tulisan	2	3	
		3	3	
		4	3	
	Penggunaan Huruf	5	3	
		6	3	
		7	3	
	Penggunaan Gambar, Video dan Animasi	8	3	
		9	3	
		10	3	
	Ketepatan tata letak tombol navigasi	11	2	
Konsistensi letak sub-bab		12	3	
		Kemudahan dalam pengoperasian	13	2
	Kejelasan petunjuk penggunaan		14	3
Penggunaan tombol sesuai fungsi			15	3
		Manfaat	16	3
	Isi Materi		17	3
Kejelasan bab dan sub-bab			18	2
			Daya Tarik	19
	Kemudahan dalam pemahaman			20
Bahan evaluasi				
		<b>Total skor</b>		
	<b>Skor ideal</b>			80
<b>Persentase</b>			73,75%	

Tabel 14. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79%	Kurang	Kurang layak/kurang valid/perlu direvisi
4	– 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi ahli media dengan menilai berdasarkan aspek tampilan perangkat pembelajaran, pengoperasian dan manfaat, diperoleh total skor 59 dari skor ideal yaitu 80 dengan persentase 73,75% angka ini berada pada skala **Kurang** dengan persentase antara (70-79)% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran shalat jenazah masih belum layak dari segi media untuk diujicobakan.

### C. Revisi Produk

Setelah proses uji validasi materi dan juga ahli media, tahapan selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan arahan dan masukan dari masing-masing ahli.

#### 1. Ahli Materi

Dari hasil analisis angket oleh ahli materi didapatkan hasil bahwa materi yang disusun masih berada pada kategori **kurang** sehingga perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh ahli materi sebagai berikut:

- a. Materi yang disajikan di sesuaikan lagi dengan rpp guru
- b. Hadis yang disajikan tidak jelas sumbernya
- c. Dalil shalat jenazah diperbaiki
- d. Arti hadis tidak sesuai dengan hadis yang dicantumkan
- e. Syarat shalat jenazah “kata didirikan” diubah menjadi dilaksanakan
- f. Perjelas posisi imam pada syarat shalat jenazah



- g. Doa shalat jenazah di bagi menjadi doa yang singkat dan doa lengkap
- h. Lengkapi biodata pengembang
- i. Tambahkan jumlah evaluasinya
- j. Ubah daftar pustaka menjadi referensi
- k. Perhatikan ukuran font, jaga konsistensi penulisan

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi diatas, maka pengembang melakukan revisi produk dengan memperhatikan masukan dan saran dari ahli materi.

## 2. Ahli Media

Dari hasil analisis angket validasi media didapatkan hasil bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori kurang sehingga perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh ahli media sebagai berikut:

- a. Kontras warna antara tulisan dengan background disesuaikan lagi
- b. Font huruf di sesuaikan dengan peserta didik
- c. Tambahkan efek transisi dan sebagainya pada media
- d. Perhatikan tombol-tombol navigasi
- e. Slide awal video ditambahkan gambar
- f. Tambahkan slide petunjuk penggunaan aplikasi
- g. Tambahkan tulisan atau gambar sebelum penulisan hadis
- h. Gambar hadis ada yang blur

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media maka pengembang melakukan revisi produk dengan mengikuti arahan dan saran dari ahli media, yang kemudian akan dilakukan pengujian tahap kedua untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan.

## D. Hasil Pengujian Tahap Kedua

### 1. Ahli Materi

Setelah melakukan revisi pada materi pembelajaran shalat jenazah, berdasarkan saran dari ahli materi, peneliti kemudian menyiapkan instrument angket untuk uji validasi tahap ke II ini untuk ahli materi. Pada tanggal 07 Februari 2022, materi pembelajaran yang telah direvisi atau diperbaiki diberikan kepada ahli materi untuk divalidasi. Validator diberikan kembali angket penilaian yang sama beserta materi pembelajaran shalat jenazah yang telah direvisi. Adapun hasil validasi II ahli materi adalah:

Tabel 15. Hasil Angket Uji Validasi Materi 2

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor	Skor
Kompetensi	Kesesuaian KI, KD dan Indikator dengan materi	1	4
		2	4
		3	4
		4	4
Penyajian Materi	Kejelasan Bahasa	5	4
		6	3
	Susunan Materi	7	4
		8	4
	Gambar	9	4
		10	3
		11	3
	Animasi	12	4
		13	4
		14	4
Evaluasi	15	3	
Manfaat	Menarik Perhatian	16	4
	Kemudahan Pemahaman	17	4
	Pembelajaran Mandiri	18	4
Kelengkapan	Judul	19	4
	Info Pengembang	20	4

Total skor	76
Skor ideal	80
Persentase	95%

Tabel 16. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Materi

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi ahli materi dengan menilai berdasarkan aspek kompetensi, penyajian materi, manfaat dan kelengkapan diperoleh total skor 76 dari skor ideal yaitu 80 dengan persentase 95% angka ini berada pada skala **Sangat Baik** dengan persentase antara (90-100)% sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran shalat jenazah layak dari segi materi untuk diujicobakan pada tahapan selanjutnya.

## 2. Ahli Media

Setelah melakukan revisi pada media pembelajaran shalat jenazah, berdasarkan saran dari ahli media, peneliti kemudian menyiapkan instrument angket untuk uji validasi tahap ke II ini untuk ahli media. Pada tanggal 16 Maret 2022, media pembelajaran yang telah direvisi atau diperbaiki diberikan kepada ahli media untuk divalidasi. Validator diberikan kembali angket penilaian yang sama beserta media pembelajaran shalat jenazah yang telah direvisi. Adapun hasil validasi II ahli media adalah:

Tabel 17. Hasil Angket Uji Validasi Media 2

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor	Skor
Tampilan Perangkat Pembelajaran	Desain Media	1	4
	Perpaduan warna background dengan tulisan	2	3
	Penggunaan Huruf	3	4
		4	4
		5	3
		6	3
	Penggunaan Gambar, Video dan Animasi	7	3
		8	3
		9	3
	Ketepatan tata letak tombol navigasi	10	4
	Konsistensi letak sub-bab	11	4
Pengoperasian	Kemudahan dalam pengoperasian	12	4
	Kejelasan petunjuk penggunaan	13	3
	Penggunaan tombol sesuai fungsi	14	4
Manfaat	Isi Materi	15	4
	Kejelasan bab dan sub-bab	16	4
	Daya Tarik	17	3
	Kemudahan dalam pemahaman	18	3
		19	4
Bahan evaluasi	20	4	
<b>Total skor</b>			71
<b>Skor ideal</b>			80
<b>Persentase</b>			88,75%

Tabel 18. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	– 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi ahli media dengan menilai berdasarkan aspek tampilan perangkat pembelajaran, pengoperasian dan manfaat, diperoleh

total skor 71 dari skor ideal yaitu 80 dengan persentase 88,75% angka ini berada pada skala **Baik** dengan persentase antara (80-89)% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran shalat jenazah layak dari segi media untuk diujicobakan pada tahapan selanjutnya.

## E. Penyempurnaan Produk

### 1. Penyempurnaan Produk (*Main Product Revision*)

Setelah melewati berbagai proses validasi dan juga uji coba maka penyempurnaan produk dari media pembelajaran shalat jenazah ini adalah sebagai berikut:

#### a. Tampilan awal aplikasi

Pada tampilan awal media pembelajaran ini dimulai dengan scene loading yang menghubungkan ke tombol mulai untuk masuk ke scene selanjutnya, scene di hubungkan menggunakan *actionsript* yang terdapat pada menu *macromedia flash professional 8* pada scene ini hanya terdapat satu tombol yaitu untuk memulai aplikasi.

Tampilan awal aplikasi berupa *scene loading* pada *frame* yang pertama kemudian pada *frame* kedua terdapat tombol navigasi untuk memulai aplikasi. Tombol navigasi mulai dibuat dengan menambahkan animasi apabila kursor didekatkan maka tombol akan mengecil, begitupun jika kursor dijauhkan maka tombol akan membesar, revisi atau penyempurnaan *scene* awal ini merupakan saran atau masukan yang diberikan oleh dosen ahli media dan juga dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik.

#### b. Tampilan menu sampul

Tampilan menu sampul ini merupakan tambahan *scene* dalam aplikasi ini yang merupakan penjelasan tentang judul media pembelajaran ini serta nama dan nim pengembang. Pada tampilan sampul ini berisi tentang judul dari tesis. Pada

*scene* ini juga terdapat satu tombol yaitu tombol next untuk berpindah ke *scene* selanjutnya.

c. Tampilan menu petunjuk penggunaan

Tampilan menu petunjuk penggunaan aplikasi ini merupakan tambahan dalam aplikasi ini. Pada tampilan ini pengguna akan diberikan panduan tentang cara menggunakan media pembelajaran ini. Petunjuk penggunaan aplikasi ini berisi cara menggunakan media pembelajaran shalat jenazah ini. Pada scenen ini terdapat satu tombol untuk menuju ke scene selanjutnya.

d. Tampilan menu utama

Tampilan menu utama pada penyempurnaan produk ini direvisi sesuai dengan arahan ahli media. Pada tampilan menu utama ini terdapat lima pembahasan berupa KI&Kd, materi, referensi, evaluasi dan video pembelajaran. *Scene* dihubungkan dengan *actionscrip*t dengan rumus *on(release);(go and stop)* ke *scene* yang dituju. Pada *scene* ini juga terdapat tombol untuk keluar dari media pembelajaran dan tombol untuk melihat profil atau biodata pengembang.

e. Tampilan menu KI&KD

Pada tampilan ini dijelaskan tentang kompetensi inti yang ingin dicapai dalam media pembelajaran ini, terdapat tiga poin penting yaitu menghayati dan mengamalkan ajaran agama, menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun peduli (gotong royong, kerjasama toleran, damai) dan memahami menerapkan, dan menganalisis pengetahuan *factual*, *konseptual*, *procedural* dan *metakognitif*. *Scene* ini merupakan poin tambahan dalam media pembelajaran ini, sesuai dengan arahan ahli media.

Pada tampilan menu kompetensi dasar dijelaskan tentang kompetensi dasar yang ingin dicapai pada *scene* ini terdapat dua tombol yaitu tombol *prev* untuk kembali ke *frame* sebelumnya dan tombol *next* untuk berpindah ke *scene*

selanjutnya, selain itu terdapat opsi *home*, biodata dan *exit* yang juga terdapat pada *scene-scene* selanjutnya.

f. Tampilan menu materi

Pada tampilan menu materi ini, ditambahkan bingkai untuk memperjelas tulisan yang dianggap kabur oleh ahli materi dan juga subjek ujicoba, selain itu penyempurnaan tombol-tombol navigasi dilakukan untuk menyempurnakan produk. Materi yang ditampilkan sesuai dengan materi sebelumnya yaitu mulai dari pengertian shalat jenazah sampai kepada tata cara pelaksanaan shalat jenazah.

g. Tampilan menu video pembelajaran

Tampilan menu video pembelajaran di sempurnakan dengan menambahkan kalimat pengantar pada frame yang pertama yaitu “setelah mempelajari materi shalat jenazah melalui materi yang disajikan, berikut kami sajikan video animasi tentang shalat jenazah, untuk memulai klik ikon berikut” Pada tampilan menu video pembelajaran ini, video diambil dari youtube kemudian dimasukkan ke dalam macromedia flash professional 8 ini sebagai tambahan konten dari media pembelajaran ini.

h. Tampilan menu evaluasi

Tampilan menu evaluasi ini disempurnakan dengan menambahkan bingkai polos pada setiap *frame background* dengan maksud supaya tulisan terlihat lebih jelas lagi, pada menu evaluasi ini terdapat 10 soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik setiap pilihan abcd terdapat rumus yaitu *on (release); (next frame)* yang menghubungkan antara satu soal dengan soal lainnya, skor perolehan akan dilihat pada akhir sesi beserta jawaban yang benar dan juga salah, selama pengerjaan evaluasi tidak ada tombol navigasi *exit*, *home* ataupun biodata. Peserta didik harus mengerjakan sepuluh soal yang telah

disediakan untuk menguji pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari.

i. Tampilan menu referensi

Tampilan menu referensi merupakan perbaikan dari menu daftar pustaka, hal ini dirubah sesuai dengan masukan dari ahli materi. Pada menu tampilan referensi ini, menampilkan buku-buku yang dijadikan rujukan dalam menyusun media pembelajaran ini, jurnal yang digunakan tesis dan hasil penelitian lainnya yang digunakan.

j. Tampilan menu biodata pengembang

Tampilan menu biodata pengembang tidak jauh berbeda dari sebelumnya, namun pada penyempurnaan produk ini di tambahkan bingkai pada *layer background* agar tulisan lebih terlihat jelas, pada *scene* ini terdapat beberapa tombol navigasi sama seperti *scene* sebelumnya.

k. Tampilan menu keluar

Pada tampilan menu keluar peserta didik akan diberikan tiga pilihan yaitu yes, no dan cancel jika peserta didik memilih untuk menekan yes maka akan terhubung dengan menu ending dengan rumus `actionsript on(release); (goto and play)` kemudian `actions (quit)` maka media pembelajaran akan tertutup, jika peserta didik memilih no maka akan kembali ke *scene loading* dan jika peserta didik memilih cancel akan kembali ke *scene menu utama*.

l. Tampilan menu ending

Menu ending berupa animasi loading terbalik, dengan memanfaatkan fitur *motion tween* yang ada di dalam aplikasi *macromedia flash profesional 8*. Semua tombol navigasi, background dan juga gambar yang terdapat dalam media pembelajaran ini di edit menggunakan *photoshop CS 6* dengan mengubah *extensi file* ke png agar gambar dapat terlihat jelas. Adapun pada *scene video*



pembelajaran, videonya di ambil dari youtube kemudian di impor ke dalam *macromedia flash professional 8*.

## 2. Tahap Publikasi (*Dissemination*)

Pada tahap ini peneliti mempublish hasil pengembangan media pembelajaran di channel pribadi youtube dari peneliti, dengan harapan dapat diakses secara online oleh peserta didik dan juga masyarakat, adapun respon dari beberapa subscriber peneliti dapat dilihat melalui gambar berikut:

Untuk melihat video preview media pembelajaran ini dapat dilihat melauai link berikut ini: <https://youtu.be/qL-ChSLqwCk>



Gambar 25. Respon Subscriber Di Youtube

## F. Pembahasan

### 1. Pembahasan Produk

Penelitian ini dilakukan dengan mangadaptasi model pengembangan *Borg & Gall* yang disederhanakan dari 10 langkah menjadi 6 langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan observasi kurikulum yang digunakan, kebutuhan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, dan proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap dengan pertimbangan bahwa peserta didik kelas XI telah mahir dalam menggunakan teknologi dan mampu mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berisi teks, gambar, video dan audio yang di buat menggunakan *photoshop* dan *macromedia flash profesional 8*.

Menurut argumentasi yang dibangun oleh Mayer, sebagaimana yang dikutip oleh Sujono, teorinya berdasarkan pada tiga asumsi dasar dalam proses pembelajaran yaitu; saluran ganda, kapasitas terbatas, dan pemrosesan aktif. Dalam menerima sebuah informasi, manusia memiliki saluran ganda yaitu pendengaran untuk menerima informasi melalui suara dan penglihatan untuk menerima informasi dari apa yang dilihat. Saluran ganda ini dapat difungsikan secara bersamaan untuk membantu manusia memaksimalkan sistem kerja memorinya. Selanjutnya, pada saat yang bersamaan informasi yang diterima oleh manusia bersifat terbatas atau tidak semua informasi mampu ditampung oleh salah satu saluran saja. Untuk itu kedua saluran itu harus bekerjasama sehingga tidak membebani salah satunya sehingga informasi yang diterimapun menjadi lebih kecil dibanding dengan memfungsikan keduanya.

Argumentasi yang dibangun Mayer diatas memperkuat peran dan posisi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dan telah melewati serangkaian validasi dan juga uji coba pada materi shalat jenazah. Media pembelajaran shalat jenazah ini mampu mengaktifkan kedua saluran penerima informasi yang dimiliki oleh peserta didik yaitu saluran audio visual. Informasi yang ditangkap oleh peserta didik menggunakan pendengaran dan penglihatan akan memperkaya cakupan informasi yang diterima. Apa yang didengarkan oleh peserta didik disisi lain juga mereka lihat sehingga apa yang mereka pahami lebih luas cakupannya.<sup>78</sup>

Media pembelajaran shalat jenazah yang dikembangkan ini berpotensi menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi sumber satu-satunya di dalam kelas. Posisi guru sekedar membimbing, mengarahkan, memfasilitasi dan lain sebagainya sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif .

Sebuah media pembelajaran tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan adapun keunggulan dan kelemahan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Keunggulan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Profesional 8*
  - a. Media pembelajaran ini bersifat interaktif; berupa teks, gambar, audio, dan juga video serta animasi-animasi di dalamnya.
  - b. Konten media yang ditampilkan sangat variatif, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.
  - c. Media ini sangat mudah untuk dioperasikan dan tidak memerlukan kursus atau pelatihan untuk menggunakannya.

---

<sup>78</sup>Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h.24.

- d. Media ini dapat dioperasikan baik menggunakan komputer ataukah *smartphone*.
  - e. Media pembelajaran ini dapat diakses secara *online* ataupun *offline* pengembang telah mengupayakan sehingga peserta didik dapat mendapatkan media pembelajaran ini secara mandiri.
  - f. Media ini berbentuk *file application*, sehingga dalam proses penyebarannya sangat mudah dilakukan dengan memanfaatkan *platform* media sosial saat ini seperti Youtube, Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter, Telegram dan lain sebagainya.
2. Kelemahan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Perpaduan *Photoshop* dan *Macromedia Flash Profesional 8*
- a. Pengembangan media pembelajaran ini memerlukan perencanaan dan waktu yang relative lebih lama dibandingkan dengan membuat media lainnya.
  - b. Dibutuhkan laptop atau komputer yang berspesifikasi tinggi. minimal windows 64 bit.
  - c. Diperlukan keterampilan khusus dalam memasukkan rumus *actionsript* dalam *macromedia flash professional 8* ini.
  - d. Dibutuhkan biaya yang tidak sedikit dalam proses pengembangannya.
  - e. Video yang ditayangkan dalam media pembelajaran kadang mengalami bug atau gangguan apabila ada kesalahan dalam penginputan atau pada saat mengekspor media dari file berekstensi FLV. ke SWF.
  - f. Proses instalasi aplikasi *photoshop* dan *macromedia flash professional 8* ribet dan kadang ada error pada saat pemasangan aplikasi pada laptop *user*.

- g. Input *actionsript* yang kadang membingungkan bagi user juga menjadi kendala atau kelemahan dalam pengembangan media pembelajaran ini.
- h. Pembuatan animasi yang kadang membingungkan dan input rumus, sehingga perlu pemahaman dasar tentang coding untuk mengembangkan media pembelajaran ini.

## 2. Pembahasan Penelitian

### a. Proses Pembelajaran Shalat Jenazah

Proses pembelajaran shalat jenazah kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap ini diketahui dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas guru dan juga lembar observasi aktivitas peserta didik; peserta didik yang menjadi subjek observasi pada tahap awal ini adalah peserta didik pada kelas XI dengan hasil observasi sebagai berikut;

#### 1) Analisis awal-akhir

Pada tahapan ini dianalisis untuk mengidentifikasi masalah esensial yang dihadapi oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Berdasarkan kenyataan di lapangan, masalah esensial yang perlu mendapatkan perhatian dalam pembelajaran adalah:

- a) Peserta didik sudah terbiasa dengan sistem pengajaran langsung yang berpusat pada guru (*teacher centered direct instruction*), dimana mereka sebelumnya sudah dibekali materi yang harus mereka pelajari.
- b) Peserta didik seringkali tidak tahu bagaimana harus bekerjasama, apalagi mereka tidak diarahkan, tidak diberi bantuan dari guru untuk membuat kelompoknya bekerja secara maksimal.
- c) Materi pelajaran tidak dikemas dalam sebuah media pembelajaran yang menarik, karena guru cenderung berpatokan pada buku teks sehingga proses pembelajaran cenderung monoton.

- d) Dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan media power point dalam proses pembelajaran.
- e) Peserta didik menyukai proses pembelajaran yang menggunakan media interaktif berupa penggunaan gambar, teks, video dan suara yang terangkum dalam sebuah media pembelajaran.

Setelah peneliti mengamati proses pembelajaran pada kelas XI SMA Negeri 6 sidrap, peneliti mendapatkan beberapa masalah yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran dan sumber pembelajaran yang digunakan. Peneliti melihat guru kurang dalam hal pemanfaatan media pembelajaran, peneliti melihat bahwa guru kurang dalam hal kreatifitas, guru hanya menggunakan metode ceramah kemudian hanya sesekali menggunakan media berupa power point. Padahal dalam kenyataannya perkembangan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat cepat, sehingga sudah saatnya peserta didik menemukan jawaban sendiri melalui sebuah media pembelajaran sehingga mereka semangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Atas dasar permasalahan diatas, maka pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa teks, gambar, suara dan juga video yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi khususnya pada materi pembelajaran shalat jenazah.

## 2) Hasil analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa penjelasan tentang karakteristik peserta didik:

- a) Rata-rata usia peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 17 tahun menurut teori Piaget dalam trianto, bahwa anak dalam kelompok

usia seperti itu berada dalam tahap berpikir secara abstrak dan murni mungkin dilakukan dan masalah-masalah dapat dipecahkan.

- b) Kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap berada pada taraf tinggi, sedang, dan rendah.
- c) Berdasarkan karakteristik diatas, maka peserta didik kelas XI menjadi subjek dalam penelitian ini.

### 3) Hasil analisis materi

Analisis materi ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang digunakan oleh guru dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut:

#### a) Kompetensi Inti

- (1) **KI-1: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya.
- (2) **KI-2: Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- (3) **KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis** pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- (4) **KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji** dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah

secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

b) Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
1.7 Menerapkan penyelenggaraan jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerapkan penyelenggaraan jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam</li> </ul>
2.7 Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam penyelenggaraan jenazah di masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam penyelenggaraan jenazah di masyarakat</li> <li>• Memiliki kepedulian terhadap jenazah dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>
3.7 Menganalisis pelaksanaan penyelenggaraan jenazah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kandungan dalil naqli tentang kepedulian terhadap jenazah.</li> <li>• Menjelaskan tata cara penyelenggaraan jenazah menurut hukum Islam.</li> <li>• Menjelaskan tata cara bertakziah sesuai ajaran Islam.</li> <li>• Menjelaskan tata cara berziarah sesuai ajaran Islam.</li> <li>• Mempraktikkan penyelenggaraan jenazah, takziah dan ziarah sesuai dengan ajaran Islam.</li> <li>• Menyimpulkan hikmah dan manfaat tatacara penyelenggaraan jenazah.</li> </ul>
4.7 Menyajikan prosedur penyelenggaraan jenazah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan paparan tentang makna, dalil, dan contoh tatacara penyelenggaraan jenazah.</li> <li>• Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat tatacara penyelenggaraan jenazah.</li> </ul>

4) Hasil analisis tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- a) Menerapkan penyelenggaraan jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam



- b) Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam penyelenggaraan jenazah di masyarakat
  - c) Memiliki kepedulian terhadap jenazah dalam kehidupan sehari-hari.
  - d) Menjelaskan kandungan dalil naqli tentang kepedulian terhadap jenazah.
  - e) Menjelaskan tata cara penyelenggaraan jenazah menurut hukum Islam.
  - f) Menjelaskan tata cara bertakziah sesuai ajaran Islam.
  - g) Menjelaskan tata cara berziarah sesuai ajaran Islam.
  - h) mempraktikkan penyelenggaraan jenazah, takziah dan ziarah sesuai dengan ajaran Islam.
  - i) Menyimpulkan hikmah dan manfaat tatacara penyelenggaraan jenazah.
  - j) Menyajikan paparan tentang makna, dalil, dan contoh tatacara penyelenggaraan jenazah.
  - k) Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat tatacara penyelenggaraan jenazah.
- b. Penilaian Praktisi Pembelajaran

1) Praktisi Pembelajaran I

Praktisi pembelajaran I atau guru yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran shalat jenazah ini adalah Ibu Hj. ST. Ramlah, S.Ag. beliau adalah guru mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 6 Sidrap. Beliau juga aktif sebagai pembina pada organisasi Rohis yang ada di SMA Negeri 6 Sidrap. Adapaun hasil penilaian praktisi pembelajaran I terhadap media pembelajaran terlihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Hasil Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran I

Aspek	Indikator	Nomor	Skor
Tampilan Media Pembelajaran	-Desain sampul	1	4
	-Perpaduan Warna	2	4
	-Huruf	3	4
		4	3
		5	4
Aspek	Indikator	Nomor	Skor
Penggunaan Media Pembelajaran	-Pengoperasian	6	3
	-Petunjuk Penggunaan	7	4
	-Tombol Navigasi	8	4
Manfaat Media	-Meningkatkan Minat	9	3
	-Tidak Membosankan	10	3
Kompetensi	-Kesesuaian dengan Indikator	11	4
		12	4
		13	4
		14	3
Penyajian Materi	-Penggunaan Bahasa	15	4
	-Keruntutan Materi	16	4
		17	3
Manfaat Materi	-Termotivasi	18	3
	-Fokus	19	4
		20	4
<b>Total Skor</b>			73
<b>Skor Ideal</b>			80
<b>Persentase</b>			91,25%

Tabel 20. Kriteria Kevalidan Data Angket Praktisi Pembelajaran I

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	– 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil penilaian praktisi pembelajaran dengan menilai berdasarkan beberapa aspek diperoleh total skor 73 dari skor ideal yaitu 80 dengan persentase 91,25% angka ini berada pada skala **Sangat Baik** dengan persentase antara (90-100)% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran shalat jenazah layak dari segi media untuk diujicobakan pada tahapan selanjutnya.

## 2) Praktisi Pembelajaran II

Praktisi pembelajaran II atau guru yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran shalat jenazah ini adalah Bapak Muh. Arif Nasir, S.Pd.I beliau adalah guru mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 6 Sidrap. Adapun hasil penilaian praktisi pembelajaran I terhadap media pembelajaran terlihat pada tabel berikut:

Tabel 21. Hasil Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran II

Aspek	Indikator	Nomor	Skor	
Tampilan Media Pembelajaran	-Desain sampul	1	4	
	-Perpaduan Warna	2	4	
		3	4	
		-Huruf	4	3
			5	4
Penggunaan Media Pembelajaran	-Pengoperasian	6	3	
	-Petunjuk Penggunaan	7	3	
	-Tombol Navigasi	8	4	
Manfaat Media	-Meningkatkan Minat	9	3	
	-Tidak Membosankan	10	3	

Lanjutan...

Aspek	Indikator	Nomor	Skor
Kompetensi	-Kesesuaian dengan Indikator	11	4
		12	3
		13	4
		14	3
Penyajian Materi	-Penggunaan Bahasa	15	4
	-Keruntutan Materi	16	4
		17	3
Manfaat Materi	-Termotivasi	18	3
	-Fokus	19	3
		20	4
<b>Total Skor</b>			70
<b>Skor Ideal</b>			80
<b>Persentase</b>			87,05%

Tabel 22. Kriteria Kevalidan Data Angket Praktisi Pembelajaran II

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	60 – 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil penilaian praktisi pembelajaran dengan menilai berdasarkan beberapa aspek diperoleh total skor 70 dari skor ideal yaitu 80 dengan persentase 87,05% angka ini berada pada skala **Baik** dengan persentase antara (80-89)% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran shalat jenazah layak dari segi media untuk diujicobakan pada tahapan selanjutnya.

#### c. Respon Peserta Didik

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran shalat jenazah perpaduan *photoshop* dan *macromedia flash professional 8* kelas XI SMA Negeri 6 sidrap, maka dilakukan dua tahap uji coba yaitu:

1) Uji Coba Lapangan (*Preliminary Field Testing*)

## a) Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk

Uji coba lapangan skala kecil atau sering juga disebut uji coba kelompok kecil merupakan uji coba awal yang melibatkan 11 orang peserta didik yang dapat mewakili populasi target. Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 16 maret 2022 di kelas XI dengan rincian hasil angket sebagai berikut.

Tabel 23. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Skor Ideal	Skor Respon
1.	Nurul Indah Sari	20	18
2.	Haruna Amir	20	18
3.	Ihsan Kurniawan	20	18
4.	Anjalika	20	17
5.	Yugi Firnanda	20	18
6.	Indri Nurmaghfirah	20	18
7.	Nursifana Dwi	20	18
8.	Sri Nelam. A	20	16
9.	Arfina Syamsuddin	20	18
10.	Saprita	20	18
11.	Junita	20	18
Jumlah			195
Rata-rata			17,72
Persentase			88,63

Tabel 24. Kriteria Kevalidan Hasil Angket Peserta Didik

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat positif/ sangat praktis/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Positif/praktis/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang positif/ kurang praktis/perlu direvisi
4	60 – 69 %	Sangat Kurang	Negatif/ tidak praktis/perlu direvisi

Pada tahap uji coba terbatas ini peneliti menampilkan produk yang telah direvisi setelah melewati tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian peneliti membagikan angket kepada 11 orang yang dipilih acak dari beberapa kelas XI baik IPA ataupun IPS setelah itu hasil angket tersebut dihitung sehingga mendapatkan hasil dengan persentase **88,63%** pada kategori **baik**.

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap angket peserta didik di dapatkan hasil bahwa dari 11 peserta didik memilih “tidak” pada pernyataan angket nomor 8. Kemudian 10 orang memilih “tidak” pada pernyataan nomor 8 dan 2. Satu orang memilih “tidak” pada angket pernyataan nomor 8, 18,19, dan 20. Satu orang lainnya memilih “tidak” pada angket nomor 8,2, dan 17.

Berdasarkan hasil angket dari uji coba terbatas pada peserta didik, maka ada beberapa hal yang harus di revisi dan diperbaiki lagi yaitu:

- (1) Masih ada gambar yang terlihat buram oleh peserta didik.
- (2) Materi yang di angkat tidak terkait dengan kompetensi lain.
- (3) Media pembelajaran ini kurang menarik bagi beberapa peserta didik. Pada kasus ini di dapatkan fakta bahwa tidak semua peserta didik menyukai belajar menggunakan media, khususnya mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal penglihatan, mereka yang tidak bisa menatap layar terlalu lama akan kesulitan dalam belajar jika menggunakan media pembelajaran.

Setelah melakukan peninjauan ulang dan memperbaiki hal yang di anggap kurang maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba dalam skala yang lebih besar.

b) Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba skala besar atau sering disebut juga uji coba kelompok besar. Sasaran uji coba ini adalah 31 peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap. Uji coba skala besar ini dilakukan pada tanggal 23 maret 2022. Keseluruhan peserta didik tersebut melakukan penilaian terhadap produk melalui angket. Peneliti menganalisis hasil penilaian peserta didik untuk merevisi kembali produk revisi kedua untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan.

Akhir dari prosedur ini adalah diperoleh produk hasil penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran sebagai sumber dan media belajar pada pembelajaran shalat jenazah. Berikut adalah hasil rekapitulasi angket peserta didik:

Tabel 25. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Skala Besar

No	Nama Siswa	Skor Ideal	Skor Respon
1.	Muh. Alfaresal	20	17
2.	Muh. Rifki	20	19
3.	Andi Diana Zain	20	17
4.	Guslin Rusdin	20	17
5.	Jibrilul Alil Imran	20	17
6.	Muh. Husain	20	17
7.	Fail Maulana	20	18
8.	Wulandari Harianto	20	18
9.	Indah	20	19
10.	Muis	20	17
11.	Clara Sintha	20	18
12.	Nurjayanti	20	18
13.	Nurhusnah Juhasti	20	17
14.	Suci Lestari	20	18
15.	Marsya Mardiana	20	17

Lanjutan...

No	Nama Siswa	Skor Ideal	Skor Respon
16.	Rismawati Herman	20	19
17.	Nuranisa Adrie	20	18
18.	Anjasmara	20	18
19.	Muh. Rahman Nurhanda	20	18
20.	Nur Azizah	20	18
21.	Serliani	20	19
22.	Syafirah Aulia. B	20	17
23.	M. Ikram	20	19
24.	Hasma	20	18
25.	Rahmi	20	18
26.	Sumiati Amin	20	20
27.	Nurhasanah	20	18
28.	Naela Safira	20	20
29.	Nurvani H	20	20
30.	Safitri	20	20
31.	Agus	20	20
Jumlah			564
Rata-rata			18,19
Persentase			90,96%

Tabel 26. Kriteria Kevalidan Angket Peserta Didik

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat positif/ sangat praktis/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Positif/praktis/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang positif/ kurang praktis/perlu direvisi
4	60 – 69 %	Sangat Kurang	Negatif/ tidak praktis/perlu direvisi

Pada tahap uji coba skala besar ini peneliti menampilkan produk yang telah direvisi setelah melewati tahap uji coba terbatas, kemudian peneliti membagikan angket kepada 31 orang yang dipilih acak dari beberapa kelas XI



baik IPA ataupun IPS setelah itu hasil angket tersebut dihitung sehingga mendapatkan hasil dengan persentase **90,96%** yang berada pada kategori **sangat baik**.

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap angket peserta didik di dapatkan hasil bahwa dari 31 peserta didik yang mendapatkan skor 20 sebanyak 5 orang (16,67%), skor 18 sebanyak 17 orang (54,4%), skor 17 sebanyak 9 orang (29%). Dengan rincian tiga orang memilih “tidak” pada angket nomor (8,19,20), tiga orang memilih “tidak” pada angket nomor (18,19,20), satu orang memilih “tidak” pada angket nomor (2,8,18), satu orang memilih “tidak” pada angket nomor (2,3,8), satu orang memilih “tidak” pada angket nomor (3,19,20), dua orang memilih “tidak” pada angket nomor (18,20) dua orang memilih “tidak” pada angket nomor (2,8) dua orang memilih “tidak” pada angket nomor (8,9) satu orang memilih “tidak “ pada angket nomor (19,20), satu orang memilih “tidak “ pada angket nomor (2,3), satu orang memilih “tidak “ pada angket nomor (2,9), satu orang memilih “tidak “ pada angket nomor (3,9), satu orang memilih “tidak “ pada angket nomor (8,20), satu orang memilih “tidak “ pada angket nomor (18,19), tiga orang memilih “tidak” pada angket nomor (8), satu orang memilih “tidak” pada angket nomor (2).

Dari 31 peserta didik pada tahap uji coba skala besar ini semuanya memilih kesimpulan bahwa mereka lebih mudah mempelajari materi shalat jenazah ini dengan media pembelajaran. Dengan ketentuan bahwa media pembelajaran ini **baik digunakan dalam pembelajaran shalat jenazah, namun masih perlu diadakan perbaikan**. Dengan demikian media pembelajaran shalat jenazah ini layak digunakan dalam proses pembelajaran shalat jenazah kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap dengan ketentuan dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran shalat jenazah menggunakan perpaduan aplikasi *photoshop CS 6* dan *macromedia flash profesional 8* yang telah dilakukan dapat ditarik sebuah simpulan yaitu:

1. Proses pembelajaran shalat jenazah pada kelas XI memiliki beragam permasalahan salah satunya adalah kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Minat belajarn peserta didik yang rendah dikarenakan penggunaan media yang hanya sebatas pada power point, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang interaktif berupa teks, gambar, video dan juga audio didalamnya.
2. Perpaduan photoshop dan macromedia flash professional 8 ini menggunakan 5 tahapan yaitu tahap penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*), perencanaan (*planning*), pengembangan desain (*development of the preliminary form of the product*), uji coba lapangan (*preliminary field test*) dan revisi hasil uji coba (*main product revision*). Analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik serta kebutuhan akan media pembelajaran dilakukan sebagai langkah awal untuk menentukan desain media pembelajaran. Media pembelajaran di desain dengan menggunakan perpaduan aplikasi *photoshop CS 6* dan *macromedia flash profesional 8* dengan terlebih dahulu membuat *flowchart* dan juga *storyboard*. Setelah produk jadi, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan uji validasi media dan juga validasi materi setelah dilakukan uji validasi media dan

juga materi kemudian dilakukan uji coba dalam skala kecil dan juga skala besar.

3. Respon peserta didik dapat dilihat pada uji coba secara terbatas atau skala kecil hasil angket peserta didik berada pada skor 88,63% pada kategori baik, pada uji coba skala besar hasil angket peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90,96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran shalat jenazah ini layak untuk digunakan pada materi pembelajaran shalat jenazah kelas XI SMA Negeri 6 sidrap.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi ajara dapat mengembangkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Dalam proses pengembangan media pembelajaran perlu diadakan analisis berupa kurikulum, karakteristik dan pemilihan media yang tepat.
3. Media pembelajaran shalat jenazah digunakan untuk menarik minat peserta didik untuk belajara tentang shalat jenazah karena media ini menyediakan pembelajaran yang interaktif berisi suara, video, gambar dan animasi yang menarik.
4. Pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan motivasi, semangat dan minat belajar peserta didik.

#### **C. Rekomendasi**

Setelah melakukan penelitian dan melalui berbagai macam proses validasi dan uji coba, peneliti kemudian merekomendasikan hasil atau produk yang

dihasilkan melalui penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran shalat jenazah perpaduan *photoshop CS 6* dan *macromedia flash professional 8* sebagai media dalam proses pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI pada materi shalat jenazah. Peneliti juga merekomendasikan penggunaan *photoshop CS 6* dan *macromedia flash professional 8* dalam proses pembelajaran. Tesis ini menjadi rujukan atau referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan.



## Daftar Pustaka

Al-Qur'anul Karim

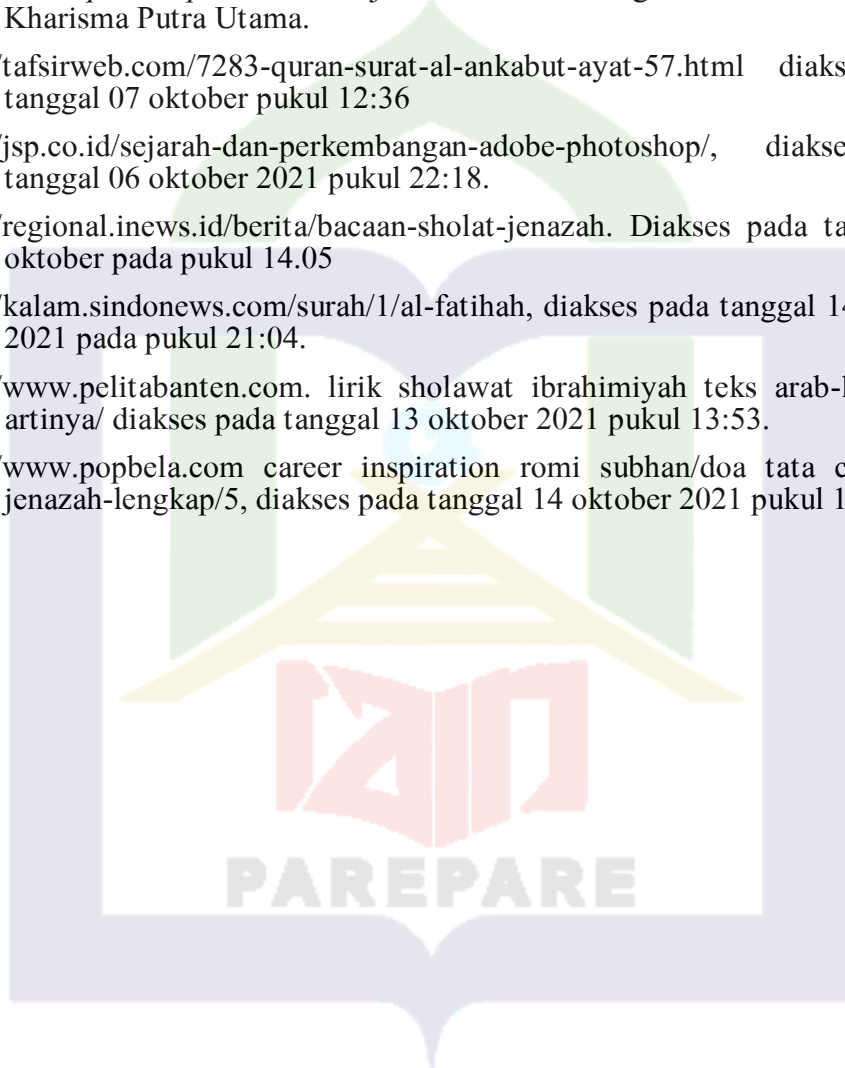
- Aplikasi KBBI Luring, Disarikan dari penjelasan yang ada di Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III. KBBI Offline Versi 1.5.1 Freeware, 2010-2013 by Ebta Setiawan, diambil dari <http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/> yang diakses pada tgl 06 Oktober 2021, pukul 21.15.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran Edisi 1*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Azmi. Nidaul dkk. *Makalah desain pembelajaran Kimia, Model Desain Borg and Gall* Pendidikan Kimia Reguler A, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi 2018.
- Bambang Warsita. Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Diklat*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Borg, W. R. & Gall M. D. *Educational Research AnIntruction*. fourth edition. New York: Longman. 1983.
- Brown, G & Atkins, M. 2002. *Effective Teaching In Higher Education*. Boston: University Press of America Inc.
- CNN Indonesia, *Syarat dan Tata Cara Shalat Jenazah Beserta Bacaannya*, Artikel Online <https://www.cnnindonesia.com> diakses pada tanggal 01 November pukul 19:01.
- Dahlan. M. Thalib, *Konsep Pendidikan Al-Qabisi dan M. Rasyid Ridha: Koedukasi dan Kurikulum*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare: INA Rxiv. 2019.
- Dahlia. Intan. 2019. *Pengembangan Media Poster Berbasis Adobe Photoshop CS6 pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Prabumulih*, Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- Darmawan, Deni. 2011. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. Yogyakarta Gava Media.
- Dean, J. 2000. *Improving Children Learning's: Effective Teaching In The Primary School*. London: Roulledge.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Az-Zikru.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Fikri, Hasnul & Madona, Sri Ade. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Yogyakarta, Penerbit: Samudra Biru, Anggota IKAPI.
- Gunawan. Hadi. Sakti. 2017. *Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop terhadap Kreativitas Belajar siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis*, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIPIKIP Mataram.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang, Penerbit : CV Literasi Nusantara Abadi Anggota IKAPI.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hilir, Alwi. 2021. *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah, Penerbit Lakeisha.
- HR. Ahmad. Kitab: Musnad Penduduk Madinah, Bab: Hadits Malik bin Hubairah, Radiyallahu Ta'alaanhu. Aplikasi Hadith Encyclopedia.
- HR. Bukhari. Kitab: Sifat-sifat terpuji kaum Anshar, Bab: Kematian Najasyi. Aplikasi Hadith Encyclopedia.
- HR. Bukhari Kitab : Kafalah (Jaminan) Bab: Barangsiapa menanggung hutang orang yang sudah meninggal maka ia tidak boleh menariknya kembali. Aplikasi Hadith Encyclopedia.
- HR. Bukhari Kitab: Jenazah, Bab: Keutamaan Mengantarkan Jenazah. Aplikasi Hadith Encyclopedia.
- HR. Muslim Kitab: Jenazah, Bab: Barangsiapa disalati oleh empat puluh orang maka doa mereka akan dikabulkan. Aplikasi Hadith Encyclopedia.
- HR. Muslim Kitab: Salatnya musafir dan penjelasan tentang qasar, Bab: Waktu terlarang untuk melaksanakan salat. Aplikasi Hadith Encyclopedia.
- HR. Tirmidzi No.949, Kitab: Jenazah, Bab: Salat Jenazah dan meminta syafaat untuk mayat. Aplikasi Hadith Encyclopedia.
- Kumparan, *Tata Cara Shalat Jenazah: Syarat, Rukun, dan Bacaan Niat*, Artikel Online: <https://kumparan.com> , Tekno & Sains 2020, diakses pada tanggal 01 November pukul 19:02.
- Madcoms. 2012. *Adobe Photoshop CS6 untuk Pemula*, Yogyakarta, Penerbit CV Andi Offset edisi I.
- Malikhah. Anis. 2014. *Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MI Mambaul Hudabanjarsari Ngajum Malang*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mursalim. Nursamsi. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar IPA Sistem Pencernaan Pada Manusia Siswa di SD Kelas V Inpres Bontomanai Kota Makassar*,

Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Nesabamedia, *Pengertian Adobe Photoshop Beserta Sejarah, Fungsi, Kelebihan & Kekurangannya*, Artikel Online: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop>, 2019. Diakses pada tanggal 03 november pukul 00:12.
- Nurbiyanto, Hafiq. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Professional 8 pada Standar Kompetensi Perbaikan Sistem Kemudi Kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Bantul*, Laporan hasil penelitian, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nizamuddin. 2020. *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*, Medan: Pantera Publishing.
- Padilah, Taufik. *Bacaan dan Tata Cara Shalat Jenazah Laki-laki dan Perempuan. Lengkap Arab Latin dan Terjemahnya*. Artikel Online Kabar Lumajang <https://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com>. diakses pada 01 november 2021 pada pukul 17:19.
- Puspitarini, Dwi. 2013. *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan* Jember: STAIN PRESS.
- Putra. Nusa *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta 2012.
- Ristanto, Riska Dami. 2014. *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK. Laporan hasil penelitian*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soeherman, Bonnie & Pinontoan. Marion. 2008. *Designing Information System*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Susilana, Rudi & Riyana. Cepi. 2017 *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung. Penerbit : CV Wacana Prima.
- Sutiono, *19 Kelebihan dan Kekurangan Photoshop Bagi Pemula dan Profesional*, Artikel Online: <https://dosenit.com/software/desain-software>, Diakses pada tanggal 03 november pukul 00:15.
- Tegeh. I made dkk. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu 2014.
- Teknik Jaringan dan Komputer, *Pengertian dan Fungsi Macromedia Flash 8*, Artikel Online : <http://teknikjaringandankomputer11.blogspot.com>, 2018, diakses pada tanggal 03 november pukul 20:00.
- Wekke, IS. 2017. *Pengembangan Pembelajaran Keagamaan dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Minoritas Muslim*, Jurnal Pendidikan SINTA 3, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong.
- Widiyanto, Agus. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian di SMK Negeri 1 Magelang*, Laporan Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Unoversitas Negeri Yogyakarta.

- Yudhiantoro, Dhani. *Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Professional 8*, Penerbit: CV Andi Offset Penerbit ANDI.
- Yuliana, Nita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Materi Phytagoras Dikelas VIII SMP*. Laporan hasil penelitian, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Zainiyati, HS. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- <https://tafsirweb.com/7283-quran-surat-al-ankabut-ayat-57.html> diakses pada tanggal 07 oktober pukul 12:36
- <https://jsp.co.id/sejarah-dan-perkembangan-adobe-photoshop/>, diakses pada tanggal 06 oktober 2021 pukul 22:18.
- <https://regional.inews.id/berita/bacaan-sholat-jenazah>. Diakses pada tanggal 13 oktober pada pukul 14.05
- <https://kalam.sindonews.com/surah/1/al-fatimah>, diakses pada tanggal 14 oktober 2021 pada pukul 21:04.
- <https://www.pelitabanten.com>. lirik sholawat ibrahimiyah teks arab-latin-dan-artinya/ diakses pada tanggal 13 oktober 2021 pukul 13:53.
- <https://www.popbela.com> career inspiration romi subhan/doa tata cara salat jenazah-lengkap/5, diakses pada tanggal 14 oktober 2021 pukul 19:36.





# LAMPIRAN



# LAMPIRAN A

1. LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
2. SURAT PERMOHONAN VALIDATOR MATERI
3. SURAT PERMOHONAN VALIDATOR MEDIA
4. SURAT PERMOHONAN VALIDATOR PRAKTISI PEMBELAJARAN
5. ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
6. ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
7. ANGKET LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN
8. ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

PAREPARE

## 1. LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

Jabatan : Dosen Pembimbing Utama

Menyatakan bahwa instrument penelitian tesis atas nama mahasiswa :

Nama : Aji Restu Aditiawan

NIM : 2020203886108026

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat  
Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi  
Photoshop dan Macromedia Flash Profesional 8  
Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian tersebut dapat dinyatakan:

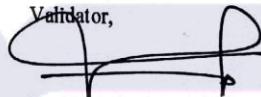
- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagai terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 08 Februari 2022

Validator,



Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

Catatan:

Beri tanda ✓

## 2. SURAT PERMOHONAN VALIDATOR MATERI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

Website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

### SURAT PERMOHONAN

Berdasarkan rekomendasi dari:

Nama : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

NIP : 19680404 199303 1 000

Jabatan : Pembimbing Utama

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aji Restu Aditiawan

NIM : 2020203886108026

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Semester : IV (Empat)

Dengan ini bermohon kepada:

Nama : Dr. Hj. Rusdaya Basri, Lc., M.Ag.

NIP : 19711214 200212 2 002

Jabatan : Dosen Pascasarjana IAIN Parepare

Dalam rangka proses penyelesaian tesis, kami memohon kepada ibu untuk menjadi validator materi dalam tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photoshop dan Macromedia Flash Professional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap”**.

Demikian surat permohonan ini kami buat, semoga ibu dapat berkenan menjadi validator ahli materi kami.

Parepare, 14 Februari 2022

Mahasiswa

Aji Restu Aditiawan

NIM: 2020203886108026

### 3. SURAT PERMOHONAN VALIDATOR MEDIA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

Website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

#### SURAT PERMOHONAN

Berdasarkan rekomendasi dari:

Nama : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

NIP : 19680404 199303 1 000

Jabatan : Pembimbing Utama

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aji Restu Aditiawan

NIM : 2020203886108026

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Semester : IV (Empat)

Dengan ini bermohon kepada:

Nama : Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd.

NIP : 19720418 200901 1 007

Jabatan : Dosen Pascasarjana IAIN Parepare

Dalam rangka proses penyelesaian tesis, kami memohon kepada bapak untuk menjadi validator media dalam tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photoshop dan Macromedia Flash Professional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap”**.

Demikian surat permohonan ini kami buat, semoga bapak dapat berkenan menjadi validator ahli media kami.

Parepare, 01 Maret 2022

Mahasiswa

Aji Restu Aditiawan

NIM: 2020203886108026

#### 4. SURAT PERMOHONAN VALIDATOR PRAKTIKI PEMBELAJARAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

Website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

#### SURAT PERMOHONAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aji Restu Aditiawan  
NIM : 2020203886108026  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : IV (Empat)

Dengan ini bermohon kepada:

Nama : Hj. ST. Ramlah, S.Ag.  
NIP : 19710104 200604 2 017  
Jabatan : Guru PAI dan Budi Pekerti SMA Negeri 6 Sidrap

Dalam rangka proses penyelesaian tesis, kami memohon kepada ibu untuk menjadi validator praktisi pembelajaran dalam tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photoshop dan Macromedia Flash Professional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap”**.

Demikian surat permohonan ini kami buat, kami ucapkan terimakasih.

Parepare, Maret 2022

Mahasiswa

Aji Restu Aditiawan

NIM: 2020203886108026

## 5. ANGKET LEMBAR VALIDASI MATERI

### LEMBAR INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Materi : Shalat Jenazah  
Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photosop dan Macromedia Flash Professional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

Pengembang : Aji Restu Aditiawan

Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi tentang materi yang dibahas pada media pembelajaran ini yaitu shalat jenazah.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "X" pada pilihan di bawah.

Contoh:

Kejelasan materi;

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

Skor:

Sangat Sesuai = 4

Sesuai = 3

Cukup Sesuai = 2

Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

#### **A. Kompetensi**

1. Media pembelajaran berisi materi tentang pengertian, hukum dan dalil shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
2. Media pembelajaran ini berisi materi tentang syarat-syarat dan rukun shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
3. Media pembelajaran ini berisi materi tentang waktu pelaksanaan dan tempat pelaksanaan shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
4. Media pembelajaran ini berisi materi tata cara pelaksanaan shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;



- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

**B. Penyajian Materi**

- 5. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
- 6. Penggunaan kalimat dalam menjelaskan materi baik;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
- 7. Penyusunan materi urut;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
- 8. Sistematika penyusunan materi tepat;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai

9. Gambar yang digunakan dalam menjelaskan materi shalat jenazah sesuai;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
10. Gambar yang ditampilkan mudah dipahami;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
11. Penggunaan gambar untuk memperjelas materi tepat;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
12. Animasi yang digunakan dalam menjelaskan materi shalat jenazah tepat;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
13. Animasi yang ditampilkan mudah dipahami;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

14. Penggunaan animasi dalam memperjelas materi tepat;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
15. Latihan soal dapat mengukur hasil belajar menggunakan media pembelajaran ini;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

**C. Manfaat**

16. Media pembelajaran ini mampu memberikan fokus perhatian bagi peserta didik;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
17. Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

18. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran mandiri;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

**D. Kelengkapan**

19. Judul media pembelajaran yang dicantumkan mewakili isi materi;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
20. Informasi pengembang ditampilkan dengan jelas;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

## 6. ANGKET LEMBAR VALIDASI MEDIA

### LEMBAR INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Materi : Shalat Jenazah  
Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photosop dan Macromedia Flash Professional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

Pengembang : Aji Restu Aditiawan

Evaluator : Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd.

Tanggal :

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "X" pada pilihan yang dianggap sesuai.

Contoh:

Desain sampul media pembelajaran:

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

Skor:

Sangat Sesuai = 4

Sesuai = 3

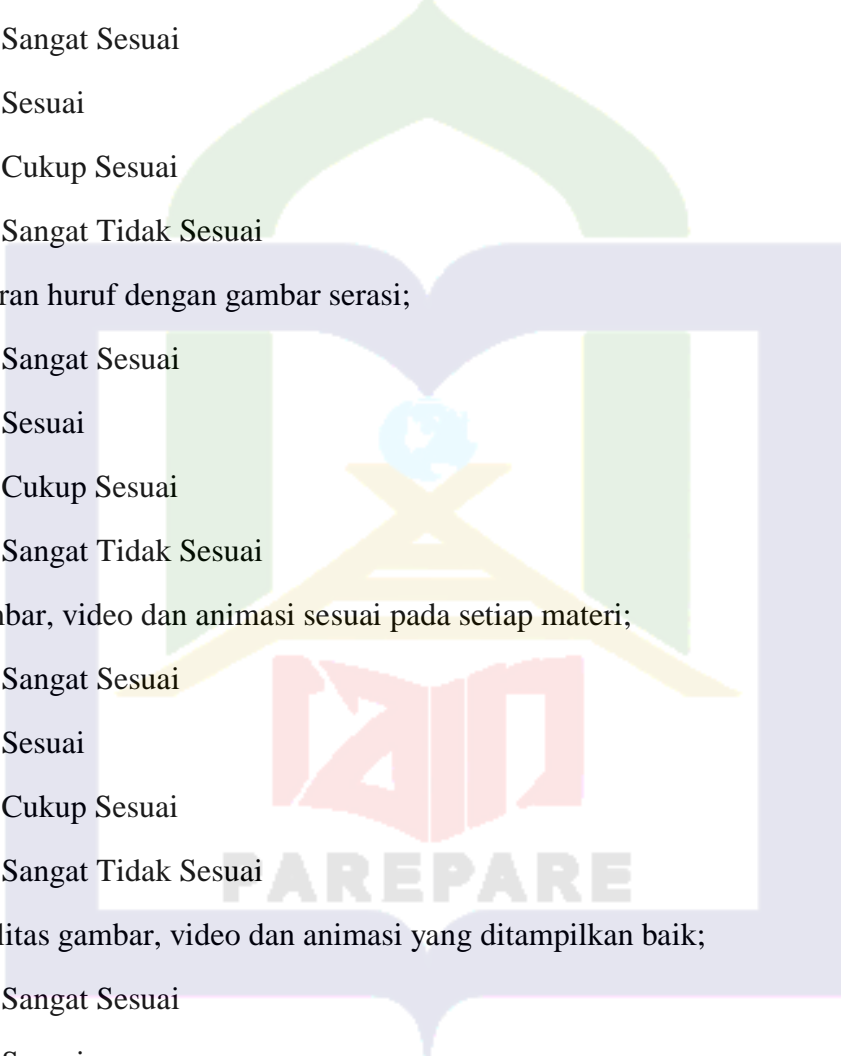
Cukup Sesuai = 2

Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

#### **A. Tampilan Perangkat Pembelajaran**

1. Kualitas desain sampul menarik;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
2. Perpaduan warna background dengan tulisan jelas;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
3. Ukuran huruf mudah dibaca;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
4. Bentuk atau jenis huruf mudah dibaca;
  - a. Sangat Sesuai

- 
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai
5. Ukuran huruf dengan spasi tulisan serasi;
- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai
6. Ukuran huruf dengan gambar serasi;
- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai
7. Gambar, video dan animasi sesuai pada setiap materi;
- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai
8. Kualitas gambar, video dan animasi yang ditampilkan baik;
- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai
9. Gambar, video, dan animasi yang ditampilkan menarik;
- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai

- c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
10. Tata letak tombol navigasi tepat;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
11. Tata letak bab dan sub-bab konsisten;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai

**B. Penggunaan Media Pembelajaran**

12. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
13. Petunjuk penggunaan pada media pembelajaran ini memudahkan dalam pengoperasian;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
14. Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran ini bekerja sesuai dengan fungsinya;



- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

**C. Manfaat**

15. Sistematika isi materi tepat;

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

16. Bab dan sub-bab pada isi materi jelas;

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

17. Pembelajaran dengan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar;

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

18. Media pembelajaran ini menjadikan pembelajaran terasa tidak membosankan;

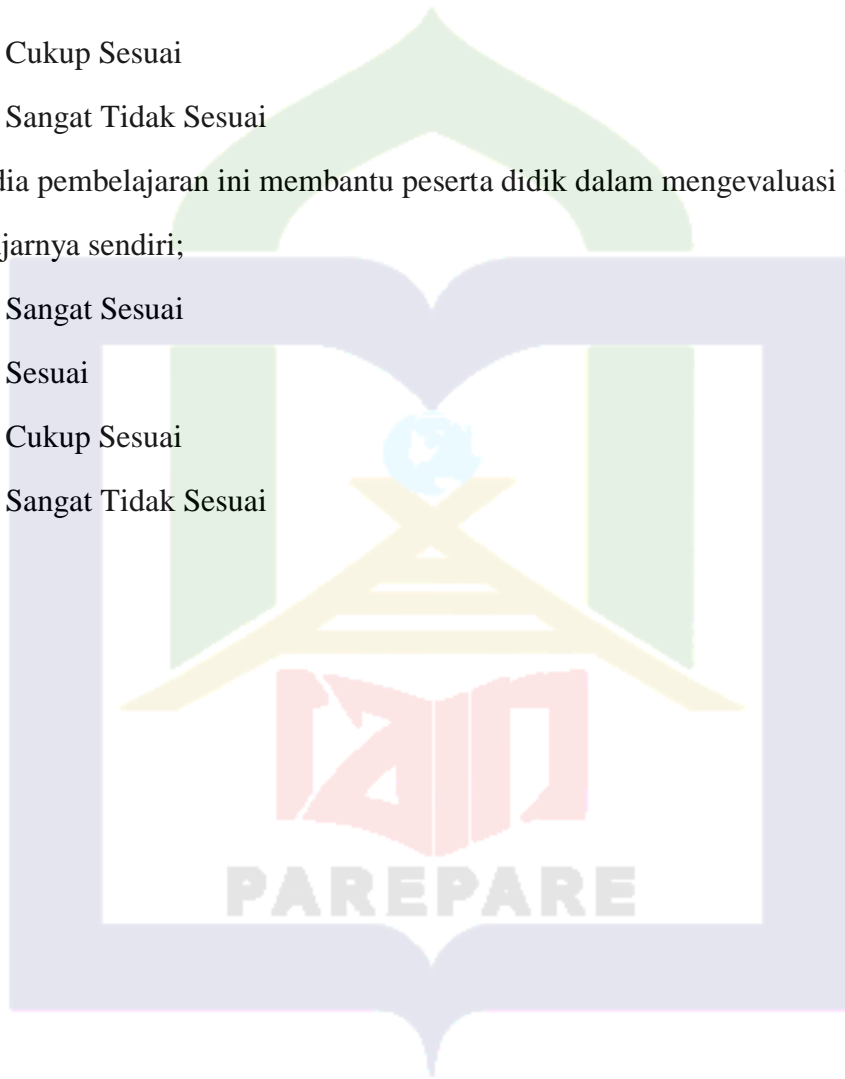
- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

19. Media pembelajaran ini membantu peserta didik untuk belajar lebih mudah dan terarah;

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

20. Media pembelajaran ini membantu peserta didik dalam mengevaluasi hasil belajarnya sendiri;

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai



## 7. ANGKET LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN

### LEMBAR INSTRUMEN UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN

Materi : Shalat Jenazah  
Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photosop dan Macromedia Flash Professional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

Pengembang : Aji Restu Aditiawan

Evaluator :

Tanggal :

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai praktisi pembelajaran tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "X" pada pilihan yang dianggap sesuai.

Contoh:

Desain sampul media pembelajaran:

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

Skor:

Sangat Sesuai = 4

Sesuai = 3

Cukup Sesuai = 2

Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak/ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

#### **A. Tampilan Media Pembelajaran**

1. Kualitas desain sampul menarik;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
2. Perpaduan warna background dengan tulisan jelas;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
3. Ukuran huruf mudah dibaca;
  - a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
4. Bentuk atau jenis huruf mudah dibaca;
  - a. Sangat Sesuai

- b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
5. Ukuran huruf dengan spasi tulisan serasi;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai

**B. Penggunaan Media Pembelajaran**

6. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
7. Petunjuk penggunaan pada media pembelajaran ini memudahkan dalam pengoperasian;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
8. Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran ini bekerja sesuai dengan fungsinya;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai

### **C. Manfaat Media**

9. Pembelajaran dengan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
10. Media pembelajaran ini menjadikan pembelajaran terasa tidak membosankan;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

### **D. Kompetensi**

11. Media pembelajaran berisi materi tentang pengertian, hukum dan dalil shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
12. Media pembelajaran ini berisi materi tentang syarat-syarat dan rukun shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

13. Media pembelajaran ini berisi materi tentang waktu pelaksanaan dan tempat pelaksanaan shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
14. Media pembelajaran ini berisi materi tata cara pelaksanaan shalat jenazah yang sesuai dengan indikator;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai

**E. Penyajian Materi**

15. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
16. Penggunaan kalimat dalam menjelaskan materi baik;
- Sangat Sesuai
  - Sesuai
  - Cukup Sesuai
  - Sangat Tidak Sesuai
17. Penyusunan materi urut;
- Sangat Sesuai

- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Sangat Tidak Sesuai

**F. Manfaat Materi**

18. Media pembelajaran ini mampu memberikan fokus perhatian bagi peserta didik;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
19. Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai
20. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran mandiri;
- a. Sangat Sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Cukup Sesuai
  - d. Sangat Tidak Sesuai



## 8. ANGKET LEMBAR VALIDASI PESERTA DIDIK

### LEMBAR ANGKET PENILAIAN PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photoshop dan Macromedia Flash Professional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap.

Pengembang : Aji Restu Aditiawan

Pembimbing 1 : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

Pembimbing 2 : Dr. Muh. Akib D, M.A.

Ahli Media : Ali Rahman, M.Pd.

Ahli Materi : Hj. ST. Ramlah, S.Ag.

Petunjuk :

1. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terhadap materi yang sedang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada skala penilaian, yang sudah disediakan. Dengan Kategori penilaian skala Guttman:

Ya = 1

Tidak = 0

3. Mohon diberikan tanda (X) pada pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.

Contoh:

Materi yang ditampilkan sangat jelas

- a. Ya
- b. Tidak

**A. Aspek Tampilan**

1. Teks atau tulisan pada media pembelajaran ini mudah dibaca;
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram;
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Ilustrasi yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit);
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Adanya keterangan pada setiap ilustrasi yang disajikan dalam media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Ilustrasi yang ditampilkan menarik;
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi;
  - a. Ya
  - b. Tidak

**B. Aspek Penyajian Materi**

7. Media pembelajaran ini menjelaskan tentang shalat jenazah menggunakan ilustrasi yang jelas;
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Penyajian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kompetensi lain;
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan materi yang disajikan;
  - a. Ya
  - b. Tidak

**C. Kejelasan**

10. Saya dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tahap demi tahap dengan mudah;
  - a. Ya
  - b. Tidak

11. Materi shalat jenazah yang disajikan dalam media pembelajaran ini sudah urut;
  - a. Ya
  - b. Tidak
12. Saya dapat memahami dengan mudah kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak
13. Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak
14. Saya dapat memahami lambang, gambar dan ilustrasi yang ada dalam media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak
15. Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak

**D. Aspek Manfaat**

16. Saya dapat memahami materi shalat jenazah menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah;
  - a. Ya
  - b. Tidak
17. Saya merasa lebih mudah belajar materi shalat jenazah dengan menggunakan media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak
18. Saya sangat tertarik belajar materi shalat jenazah menggunakan media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak
19. Dengan menggunakan media pembelajaran ini saya lebih tertarik dalam mempelajari materi shalat jenazah;
  - a. Ya
  - b. Tidak
20. Saya lebih rajin belajar materi shalat jenazah dengan menggunakan media pembelajaran ini;
  - a. Ya
  - b. Tidak

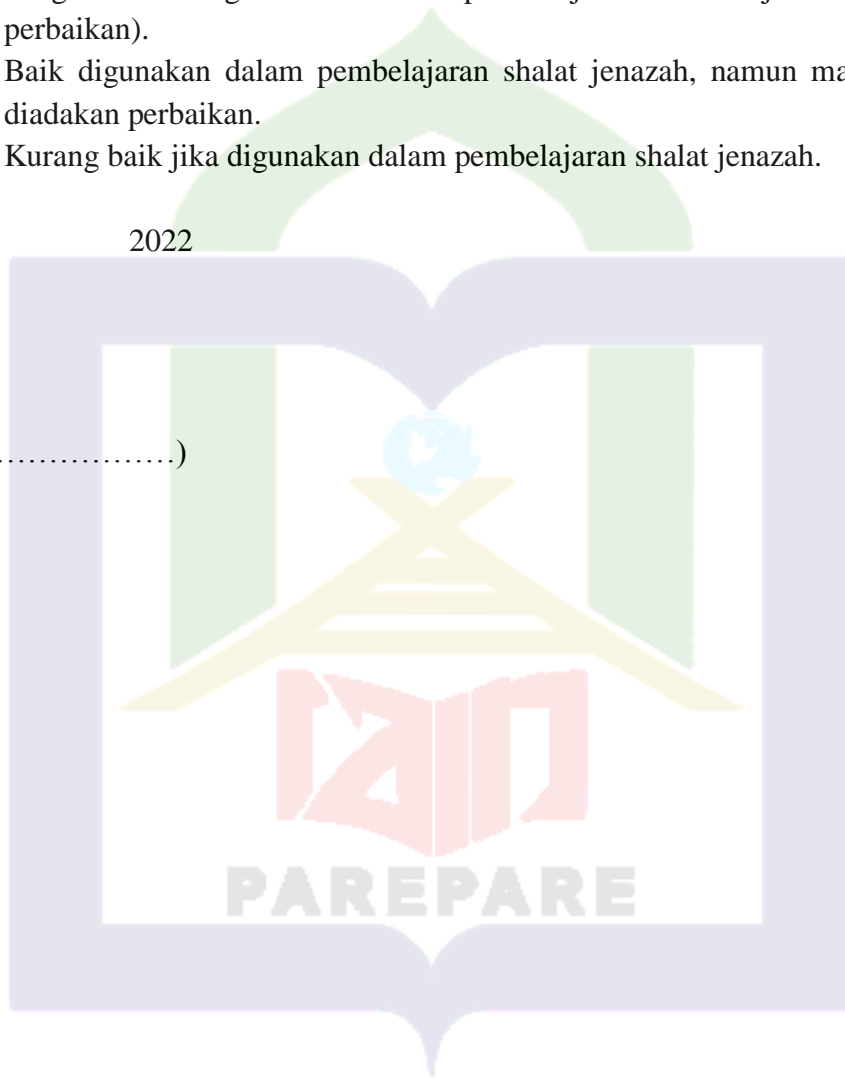
### **Kesimpulan**

Pilih salah satu jawaban dengan melingkari jawaban yang Anda pilih:

1. Apakah anda lebih mudah mempelajari materi shalat jenazah dengan media pembelajaran ini? Ya/Tidak
2. Menurut anda media pembelajaran ini:
  - a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran shalat jenazah (tanpa perbaikan).
  - b. Baik digunakan dalam pembelajaran shalat jenazah, namun masih perlu diadakan perbaikan.
  - c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran shalat jenazah.

Sidrap, 2022  
Siswa,

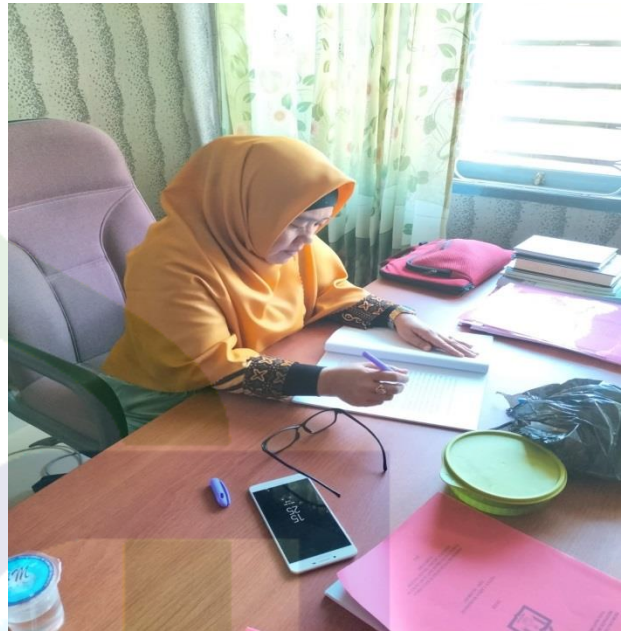
(.....)



# LAMPIRAN B

1. FOTO VALIDASI MATERI
2. FOTO VALIDASI MEDIA
3. FOTO VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN
4. FOTO UJI COBA LAPANGAN

## 1. FOTO VALIDASI MATERI



Proses Validasi materi Oleh: Dr. Hj. Rusdaya Basri, Lc.,M.Ag.

## 2. FOTO VALIDASI MEDIA



Proses Validasi Media Oleh: Ali Rahman, M.Pd.

### 3. FOTO VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN



Proses Validasi Pembelajaran Oleh: HJ. ST. Ramlah, S.Ag.



#### 4. FOTO UJI COBA LAPANGAN





# LAMPIRAN C

1. HASIL VALIDASI INSTRUMEN
2. HASIL VALIDASI MATERI
3. HASIL VALIDASI MEDIA
4. HASIL VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN
5. REKAPITULASI HASIL ANGGKET RESPON PESERTA DIDIK
6. HASIL DESAIN BACKGROUND MEDIA
7. HASIL DESAIN AWAL PRODUK
8. HASIL PENYEMPURNAAN PRODUK

## 1. HASIL VALIDASI INSTRUMEN


### HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA : AJI RESTU ADITIAWAN  
NIM : 2020203886108026  
JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SHALAT JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN  
APLIKASI PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA  
FLASH PROFESSIONAL 8 KELAS XI SMA NEGERI 6  
SIDRAP.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
B.	Komentar & Saran Umum	- sebaiknya di kembangkan lagi .
Komentar Umum/ lain-lain: - Usahakan lebih banyak gambar - Sebaiknya gunakan font yg lebih a,b,c,d ...		

Parepare, 08 Februari 2022

Validator,

  
Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

PAREPARE

## 2. HASIL VALIDASI MATERI

### HASIL VALIDASI MATERI

NAMA : AJI RESTU ADITIAWAN  
 NIM : 2020203886108026  
 JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN APLIKASI PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 KELAS XI SMA NEGERI 6 SIDRAP.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.	DALIL shalat jenazah	- diperbaiki
2.	Arti hadis (Dalil s. jenazah)	- Tidak sesuai hadits & artinya.
3.	SYARAT shalat jenazah	- didirikan → pelaksanaan shalat jenazah. Sete diumatikan dan ditcapari.
4.	Komentar Umum/ lain-lain:	
5.	Syarat shalat jenazah: - (point 5) perjas posisi jenazah Lk & prp. tempat pelaksanaan SJ → seperti: di masjid, rumah.	

6. Tatacara pelaksanaan shalat jenazah:

1. menghadap kiblat.
2. Niat  $\left\{ \begin{array}{l} \text{Lk} \\ \text{prp} \end{array} \right\}$  Lafadz Niat.
3. Takbir 1 mbca ---
- " 2 mbca ---
- " 3 mbca ---
- " 4 mbca ---
4. Salam.

© Distribusikan bejamaah dan dibagi menjadi 3 shaf.

Parepare, /, 2022

Validator Materi



Dr. Hj. Rusdaya Basri, M.Ag.  
 NIP. 19711214 200212 2 002

### 3. HASIL VALIDASI MEDIA

#### HASIL VALIDASI MEDIA

NAMA : AJI RESTU ADITIAWAN  
NIM : 2020203886108026  
JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SHALAT JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN  
APLIKASI PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA  
FLASH PROFESSIONAL 8 KELAS XI SMA NEGERI 6  
SIDRAP.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	<i>tampilan</i>	<i>- Slide awal video; ditambahkan gambar</i>
	<i>tampilan</i>	<i>- tambahkan sebelum pemelisan hadis</i>
	Komentar Umum/ lain-lain:	

Parepare, 2022

Validator Media

*Ali Rahman*  
Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19720418 200901 1 007

PAREPARE


#### 4. HASIL VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

NAMA : AJI RESTU ADITIAWAN  
 NIM : 2020203886108026  
 JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
 SHALAT JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN  
 APLIKASI PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA  
 FLASH PROFESSIONAL 8 KELAS XI SMA NEGERI 6  
 SIDRAP.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	<i>Di sesuaikan kembali</i>	
	<i>2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.</i>	
	Komentar Umum/ lain-lain:	

Sidrap, 2022

Validator Praktisi Pembelajaran

  
 Hj. ST. Ramlah, S.Ag.  
 NIP. 19710104 200604 2 017

PAREPARE

### 5. REKAPITULASI HASIL ANGGKET UJI COBA TERBATAS MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT JENAZAH

No.	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Jumlah	
1.	Nurul Indah Sari	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
2.	Haruna Amir	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
3.	Ihsan Kurniawan	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4.	Anjalika	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
5.	Yugi Firnanda	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
6.	Indri Nurmaghfirah	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
7.	Nursifana Dwi	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
8.	Sri Nelam. A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16
9.	Arfina Syamsuddin	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
10.	Saprita	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
11.	Junita	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Jumlah:		11	1	11	11	11	11	11	0	11	11	11	11	11	11	11	11	10	10	10	10	195	

Skor ideal: 20

Jumlah: 195

Rata-rata: 17,72

Persentase: 88,63% (Baik)

REKAPITULASI HASIL ANGKET UJI COBA SKALA BESAR MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT JENAZAH

No.	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Jumlah	
1.	Muh. Alfaresal	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	
2.	Muh. Rifki	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3.	Andi Diana Zain	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	
4.	Guslin Rusdin	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
5.	Jibrilul Alil Imran	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	
6.	Muh. Husain	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	
7.	Fail Maulana	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
8.	Wulandari Harianto	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
9.	Indah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
10.	Muis	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	
11.	Clara Sintha	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
12.	Nurjayanti	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
13.	Nurhusnah Juhasti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	





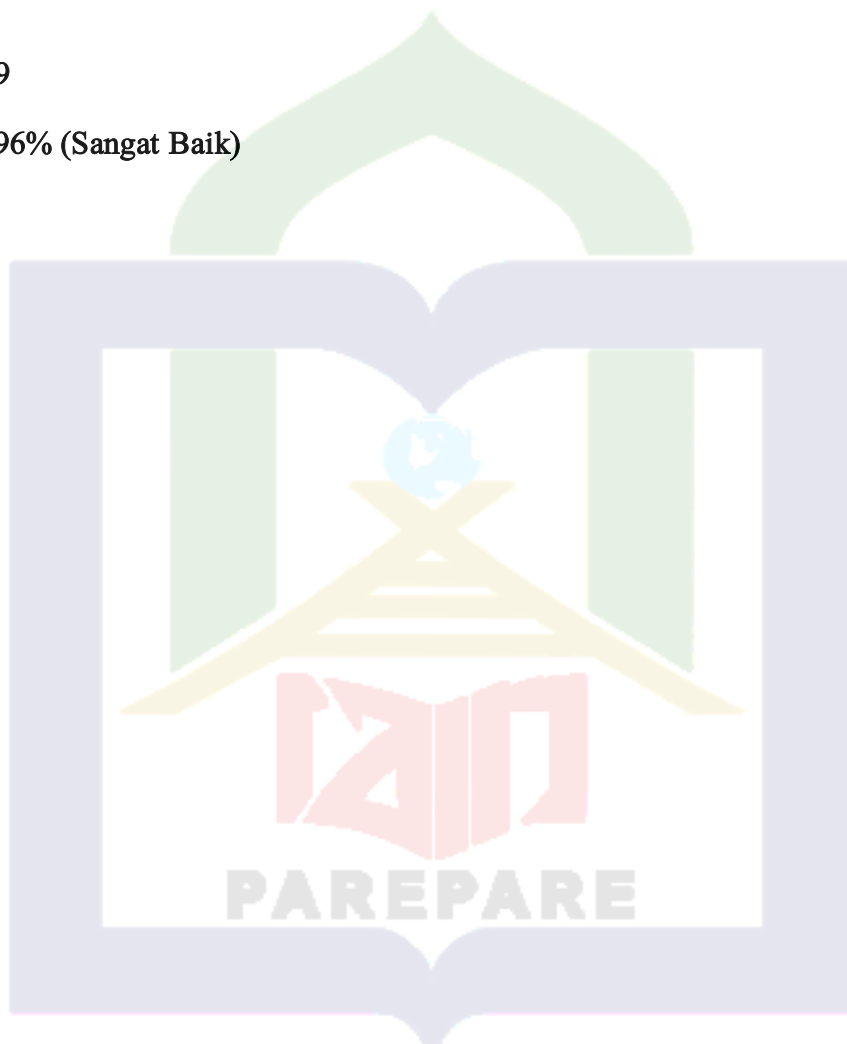
30.	Safitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
31.	Agus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jumlah:		20	13	17	20	20	20	20	8	16	20	20	20	20	20	20	20	20	13	11	8	564	

Skor ideal: 20

Jumlah: 564

Rata-rata: 18,19

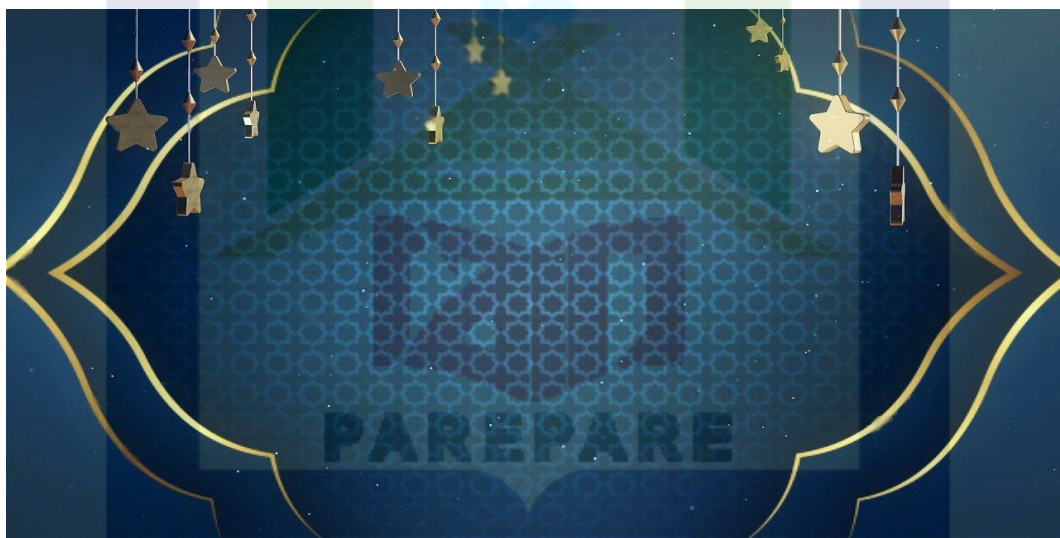
Persentase: 90,96% (Sangat Baik)



## 6. DESAIN BACKGROUND MEDIA



Background 1



Background 2



Background 3



Background 4



Background 5



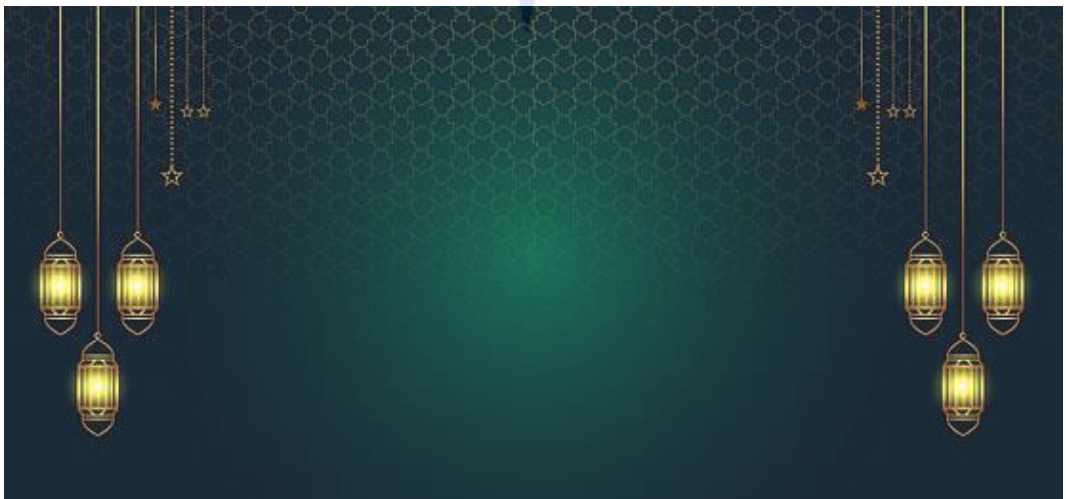
Background 6



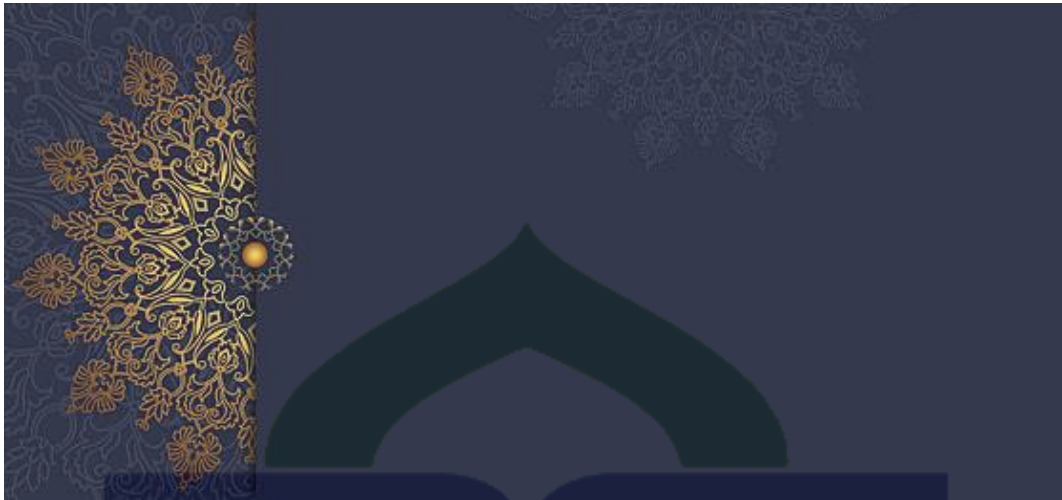
Background 7



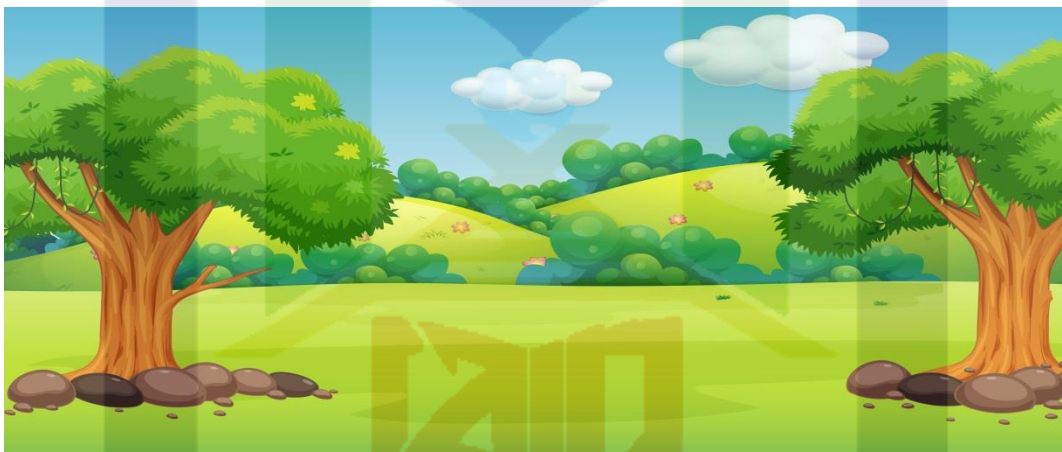
Background 8



Background 9



Background 10



Background 11

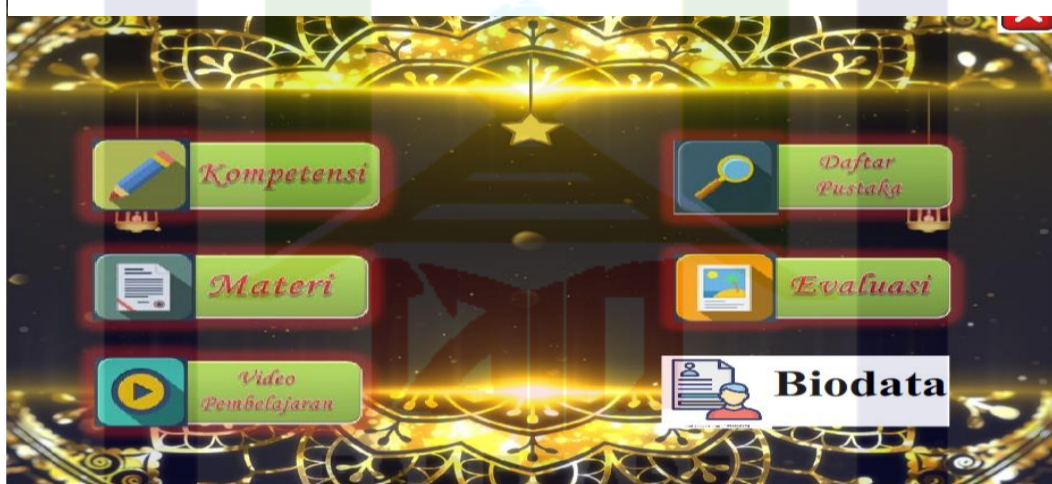


Background 12

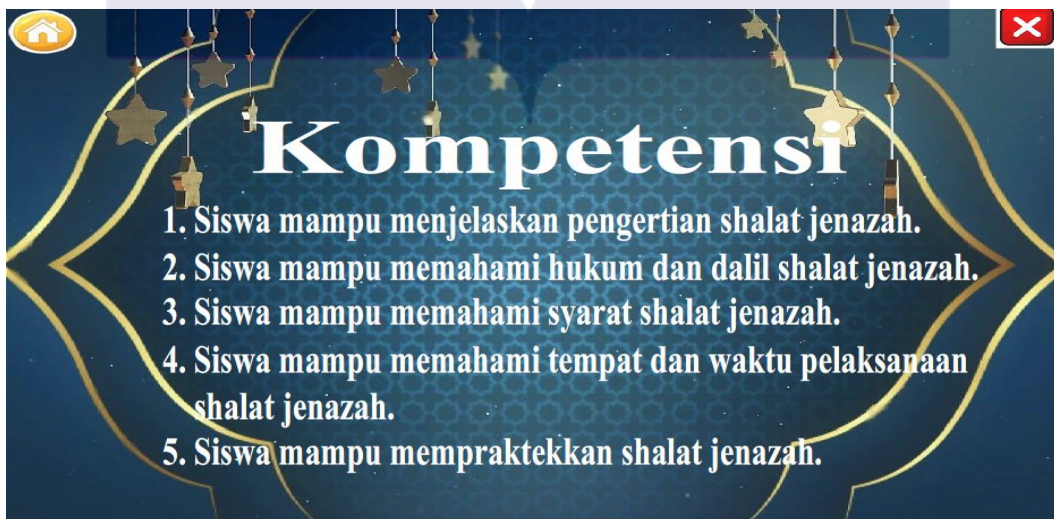
## 7. DESAIN AWAL PRODUK



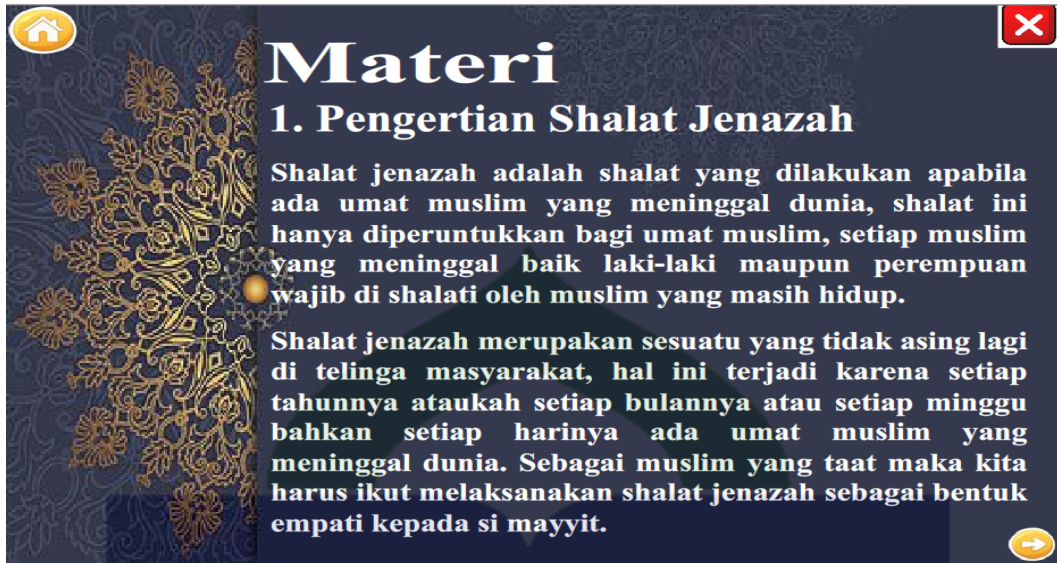
Tampilan Awal



Tampilan Menu Utama



Tampilan Menu Kompetensi



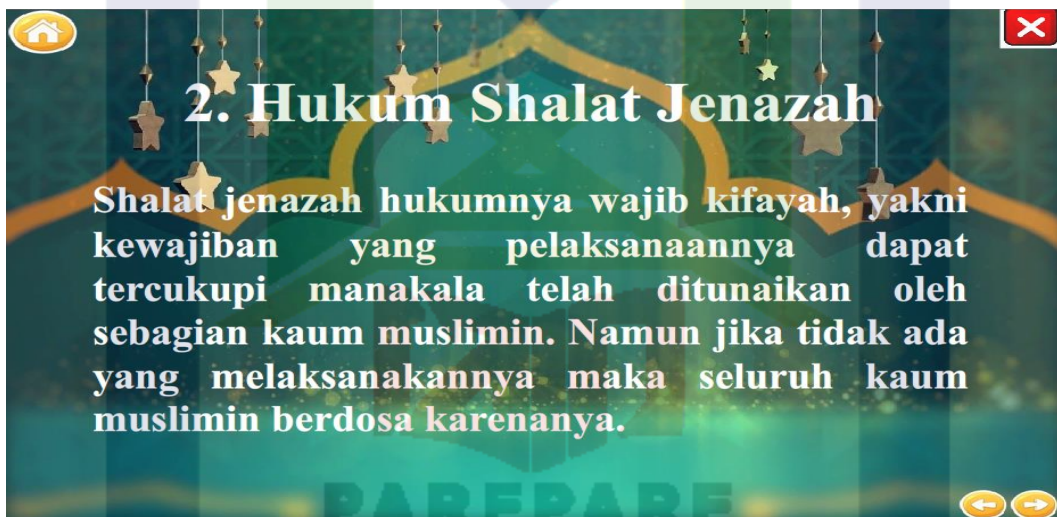
**Materi**

## 1. Pengertian Shalat Jenazah

Shalat jenazah adalah shalat yang dilakukan apabila ada umat muslim yang meninggal dunia, shalat ini hanya diperuntukkan bagi umat muslim, setiap muslim yang meninggal baik laki-laki maupun perempuan wajib di shalati oleh muslim yang masih hidup.

Shalat jenazah merupakan sesuatu yang tidak asing lagi di telinga masyarakat, hal ini terjadi karena setiap tahunnya ataukah setiap bulannya atau setiap minggu bahkan setiap harinya ada umat muslim yang meninggal dunia. Sebagai muslim yang taat maka kita harus ikut melaksanakan shalat jenazah sebagai bentuk empati kepada si mayyit.


Tampilan Menu Materi 1



## 2. Hukum Shalat Jenazah

Shalat jenazah hukumnya wajib kifayah, yakni kewajiban yang pelaksanaannya dapat tercukupi manakala telah ditunaikan oleh sebagian kaum muslimin. Namun jika tidak ada yang melaksanakannya maka seluruh kaum muslimin berdosa karenanya.

Tampilan Menu Materi 2



## 3. Dalil Shalat Jenazah

حَدَّثَنَا أَبُو النَّعْمَانِ حَدَّثَنَا جَرِيرٌ بْنُ حَازِمٍ قَالَ سَمِعْتُ نَافِعًا يَقُولُ حَدَّثَ ابْنُ عُمَرَ أَنَّ أَبَا هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ يَقُولُ مَنْ تَبِعَ جَنَازَةَ قَلْبُهُ قَبْرًا فَقَالَ أَكْثَرَ أَبُو هُرَيْرَةَ عَلَيْنَا فَصَدَّقْتُ يَعْني عَائِشَةُ أَبَا هُرَيْرَةَ وَقَالَتْ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ فَقَالَ ابْنُ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا لَقَدْ فَرَّطْنَا فِي قَرَارِيطِ كَثِيرَةٍ { فَرَّطْتُ { ضَيَّعْتُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ

Tampilan Menu Materi 3

**lanjutan.....**  
 Artinya:  
 Telah menceritakan kepada kami Abu 'Ashim dari Yazid bin Abi 'Ubaid dari Salamah bin Al Akwa' radliallahu 'anhu bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam dihadirkan kepada Beliau satu jenazah agar dishalatkan. Maka Beliau bertanya: "Apakah orang ini punya hutang?" Mereka berkata: "Tidak". Maka Beliau menyolatkan jenazah tersebut. Kemudian didatangkan lagi jenazah lain kepada Beliau, maka Beliau bertanya kembali: "Apakah orang ini punya hutang?" Mereka menjawab: "Ya". Maka Beliau bersabda: "Shalatilah saudaramu ini". Berkata, Abu Qatadah: "Biar nanti aku yang menanggung hutangnya". Maka Beliau shallallahu 'alaihi wasallam menyolatkan jenazah itu.

Tampilan Menu Materi Lanjutan 3

**4. Syarat Shalat Jenazah**

Dalam melaksanakan shalat jenazah tentu memiliki syarat sah yang wajib dipenuhi berikut ini adalah beberapa syarat dalam melaksanakan shalat jenazah:

1. Bersih dari hadats dan najis.
2. Menutup aurat.
3. Menghadap kiblat.
4. Didirikan setelah jenazah dimandikan dan dikafani.
5. Jenazah harus diletakkan di sebelah kiblat orang yang menyalatkannya.

Tampilan Menu Materi 4

**5. Waktu Shalat Jenazah**

Dalam melakukan Shalat jenazah, tidak ditentukan waktunya secara khusus, melainkan ia dapat dilakukan kapan saja, baik siang maupun malam hari, kecuali 3 waktu yakni saat matahari terbit hingga ia agak meninggi; saat matahari tepat berada di pertengahan langit (tengah hari tepat) hingga ia telah condong ke barat; dan saat matahari hampir terbenam, hingga ia terbenam sama sekali.

Tampilan Menu Materi 5



**6. Tempat Pelaksanaan Shalat Jenazah**

Shalat jenazah dapat dilakukan di mana saja, di tempat-tempat yang layak untuk melaksanakan shalat; termasuk di dalam masjid.

Tampilan Menu Materi 6

**7. Tata Cara Pelaksanaan Shalat Jenazah**

**Luruskan Niat**

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةَ إِمَامًا | مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya:  
"Saya niat shalat atas jenazah ini empat kali takbir fardu kifayah, sebagai imam/makmum karena Allah Ta'ala."

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةَ إِمَامًا | مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya:  
"Saya niat shalat atas jenazah ini empat kali takbir fardu kifayah, sebagai imam/makmum karena Allah Ta'ala."

Tampilan Menu Materi 7

**Lanjutan.....**

**Diutamakan Berjamaah**


قَالَ حَدَّثَنَا يَزِيدُ بْنُ هَارُونَ قَالَ أَخْبَرَنَا حَمَّادُ بْنُ زَيْدٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ إِسْحَاقَ عَنْ يَزِيدَ بْنِ أَبِي حَبِيبٍ عَنْ مَرْثَدِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ الْبَزْزِيِّ عَنْ مَالِكِ بْنِ هُبَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مُؤْمِنٍ يَمُوتُ فَيُصَلِّي عَلَيْهِ مِنْ الْمُسْلِمِينَ بَلَّغُوا أَنْ يَكُونُوا ثَلَاثَةً صَفُوفٍ إِلَّا غُفِرَ لَهُ قَالَ فَكَانَ مَالِكُ بْنُ هُبَيْرَةَ يَتَحَرَّى إِذَا قَلَّ أَهْلُ جَنَازَةٍ أَنْ يَجْعَلَهُمْ ثَلَاثَةَ صَفُوفٍ

Artinya:  
Ahmad bin Hanbal radliyallahu'anhu, berkata; telah menceritakan kepada kami Yazid bin Harun berkata; telah mengabarkan kepada kami Hammad bin Zaid dari Muhammad bin Ishaq dari Yazid bin Abu Habib dari Martsad bin Abdullah Al Yazani dari Malik bin Hubarah berkata; Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam bersabda: "Tidaklah seorang mukmin yang meninggal lalu ada se kelompok orang yang menshalatinya sampai tiga shaf' kecuali pasti dia diampuni." (Martsad bin Abdullah Al Yazani Radliyallahu'aanhu) berkata; jika keluarga jenazah sedikit, Malik bin Hubarah tetap menjaga agar bisa dijadikan tiga shaf'.

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**

  
 Tahbir 4X  
 Tahbir 1 Membaca Al-  
 Fatihah

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿١﴾  
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿٢﴾  
 الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣﴾  
 مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ ﴿٤﴾  
 إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ ﴿٥﴾  
 اهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ ﴿٦﴾  
 صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا  
 الضَّالِّينَ ﴿٧﴾

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**

  
 Tahbir 2 Membaca  
 Shalawat Kepada  
 Nabi

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ  
 وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا بَارَكْتَ عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ فِي الْعَالَمِينَ إِنَّكَ خَبِيرٌ مُجِيدٌ

Artinya:  
 Ya Allah, berilah kasih sayang kepada junjungan kita nabi Muhammad dan keluarganya sebagaimana Engkau member i kasih sayangMu kepada junjungan kita Nabi Ibrahim dan keluarganya. Dan berkatilah kepada junjungan kita nabi Muhammad dan keluarganya sebagaimana Engkau memberkati junjungan kita nabi Ibrahim dan keluarganya diantara makhluk mahlukmu, sesungguhnya Engka Maha Terpuji dan Maha Mulia.

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7


 

**Lanjutan.....**

  
 Tahbir 3 Membaca  
 Doa Untuk Mayyit

اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ، وَارْحَمْهُ، وَعَافِهِ، وَاعْفُ عَنَّهُ، وَأَكْرِمْ نَزْلَهُ، وَوَسِّعْ مَخْرَجَهُ، وَاعْمِلْهُ بَعَاءً وَتَلْحَجٍ وَفِرَاقٍ، وَنَقِّهِ مِنَ  
 الْخَطَايَا كَمَا يُنْقَى الثَّوْبُ الْاَبْيَضُ مِنَ النَّسْفِ، وَأَنْبِئْهُ دَاراً خَيْراً مِنْ دَارِهِ، وَأَهْلاً خَيْراً مِنْ أَهْلِهِ، وَزَوْجاً خَيْراً مِنْ  
 زَوْجِهِ، وَيَوْمَ يَنْتَهَى الظُّنُورُ وَغَابَ النَّوَّارُ

Artinya:  
 Ya Allah, ampunilah dia (laki -laki) berilah rahmat kepadanya, selamatkanlah dia (dari beberapa hal yang tidak disukai), maafkanlah dia dan tempatkanlah di tempat yang mulia (surga), luaskan kuburannya, mandikan dia dengan air salju dan air es. Bersihkan dia dari segala kesalahan, sebagaimana Engkau membersihkan baju yang putih dari kotoran, berilah rumah yang lebih baik dari rumahnya di dunia, berilah keluarga (atau istri di surga) yang lebih baik daripada istrinya di dunia, dan masukkan dia ke surga, jagalah dia dari siksa kubur dan neraka.

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**

**Tabir 4 Membaca**  
 Doa ke 2 Urut  
 Mayyit

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ وَاعْفِرْ لَنَا وَلَهُ وَلَا إِخْوَانَنَا  
 الَّذِينَ سَبَقُونَا بِالْإِيمَانِ وَلَا تَجْعَلْ فِي قُلُوبِنَا غِلًّا لِلَّذِينَ آمَنُوا  
 رَبَّنَا إِنَّكَ رَءُوفٌ رَحِيمٌ.

Artinya:  
 "Ya Allah, janganlah kiranya pahalanya tidak sampai kepada kami dan janganlah Engkau memberi kami fitnah sepeninggalanya. Ampunilah kami dan dia dan bagi saudara-saudara kami yang mendahului kami dan janganlah Engkau menjadikan di dalam hati kami kebencian terhadap orang-orang yang beriman. Wahai Tuhan kami, sesungguhnya Engkau lah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang."

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**

**Salam**

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Artinya:  
 "Keselamatan dan rahmat Allah semoga tetap pada kamu sekalian".

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Video Pembelajaran**

**Mulai**

Tampilan Menu Video Pembelajaran



Tampilan Menu Video Pembelajaran



Tampilan Menu Daftar Pustaka



Tampilan Menu Evaluasi

1

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ وَنَبَلُوكُم بِالشَّرِّ وَالْخَيْرِ فِتْنَةً وَإِلَيْنَا تُرْجَعُونَ ﴿٥٠﴾

Di bawah ini manakah pernyataan yang mencerminkan isi kandungan dari ayat di atas.

- A Segala sesuatu yang ada di langit dan bumi adalah milik Allah swt.
- B Setiap manusia akan merasakan kematian.
- C Tiap-tiap yang berjiwa akan merasakan kematian.
- D Manusia, hewan dan tumbuhan dan mahluk gaib akan merasakan kematian.

Tampilan Menu Evaluasi No. 1

2

Shalat jenazah adalah.....

- A Shalat yang dilakukan selama bulan Ramadhan.
- B Shalat yang dilakukan jika ada umat islam yang meninggal.
- C Shalat yang dilakukan dengan 4X takbir.
- D Shalat yang dilakukan apabila ada umat muslim yang meninggal dunia, shalat ini hanya diperuntukkan bagi umat muslim, setiap muslim yang meninggal baik laki-laki maupun perempuan wajib di shalati oleh muslim yang masih hidup.

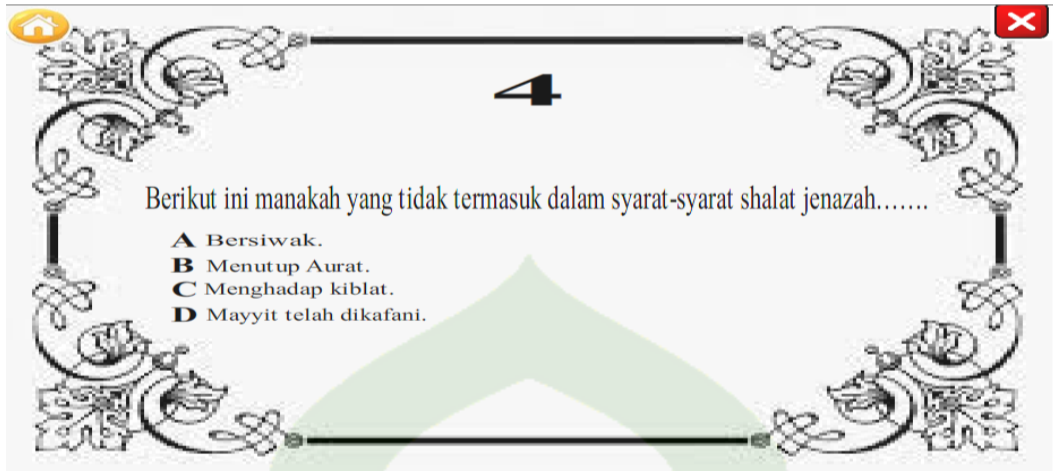
Tampilan Menu Evaluasi No. 2

3

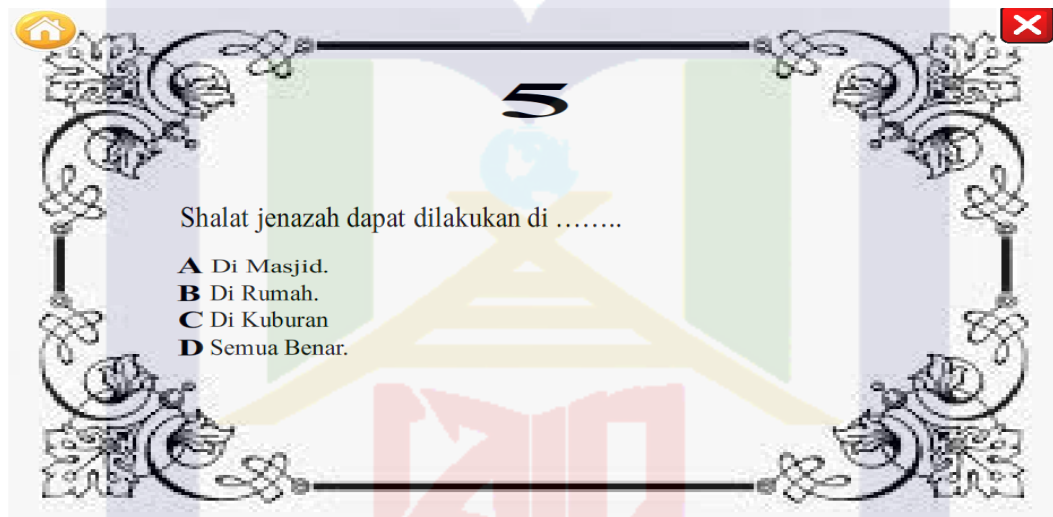
Hukum shalat jenazah adalah.....

- A Fardhu Ain
- B Fardhu Kifayah
- C Sunnah Muakkadah
- D Sunnah Rawatib

Tampilan Menu Evaluasi No. 3



Tampilan Menu Evaluasi No. 4



Tampilan Menu Evaluasi No. 5



Tampilan Menu Hasil Evaluasi

 **Biodata Pengembang** 



**Nama : Aji Restu Aditiawan**  
**Ttl : Lainungan, 23-11-1997**  
**Agama : Islam**  
**Nim : 2020203886108026**  
**Prodi : Magister (S2) PAI**  
**Alumni : S1 IAIN Parepare**  
**SMAN 1 Watang Pulu**  
**SMPN 1 Watang Pulu**  
**SDN 1 Lainungan**


 

Tampilan Menu Biodata



Gambar 29. Tampilan Menu Keluar

**Terima Kasih**



Tampilan Menu Ending

### 8. PENYEMPURNAAN PRODUK

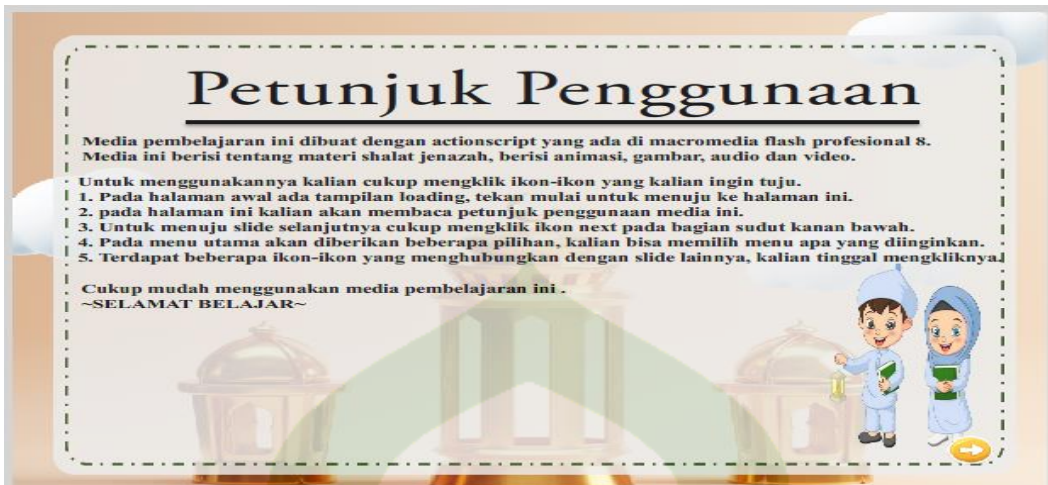


Revisi Tampilan Awal Aplikasi



Tampilan Menu Sampul





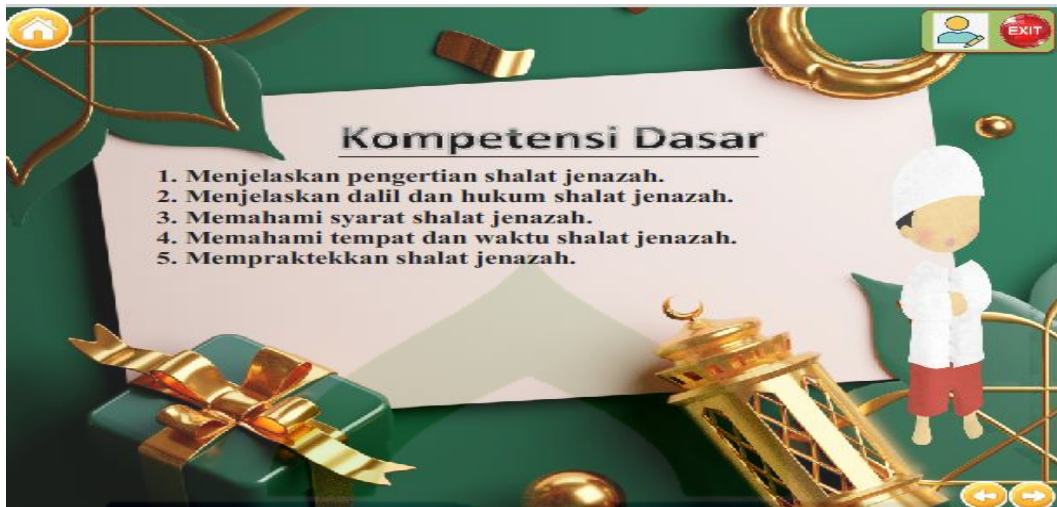
Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan



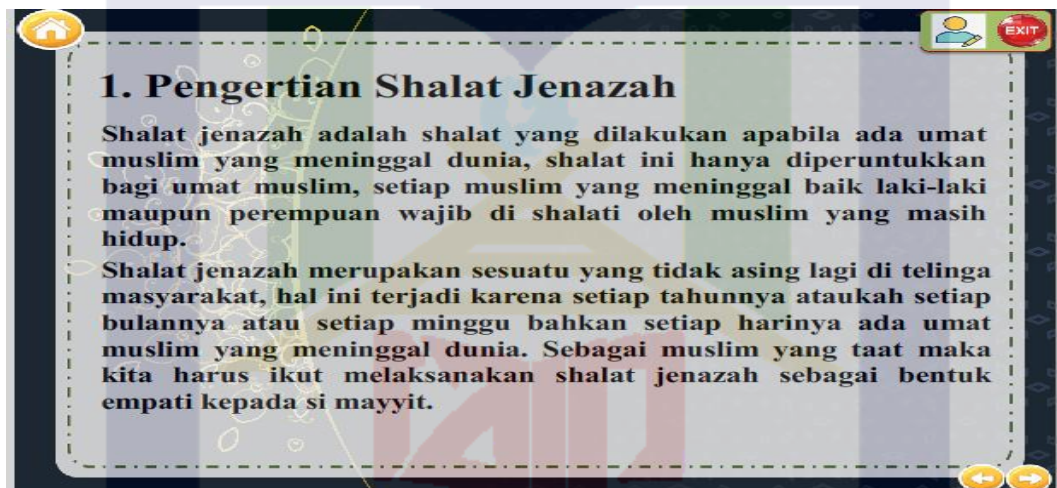
Revisi Tampilan Menu Materi Utama



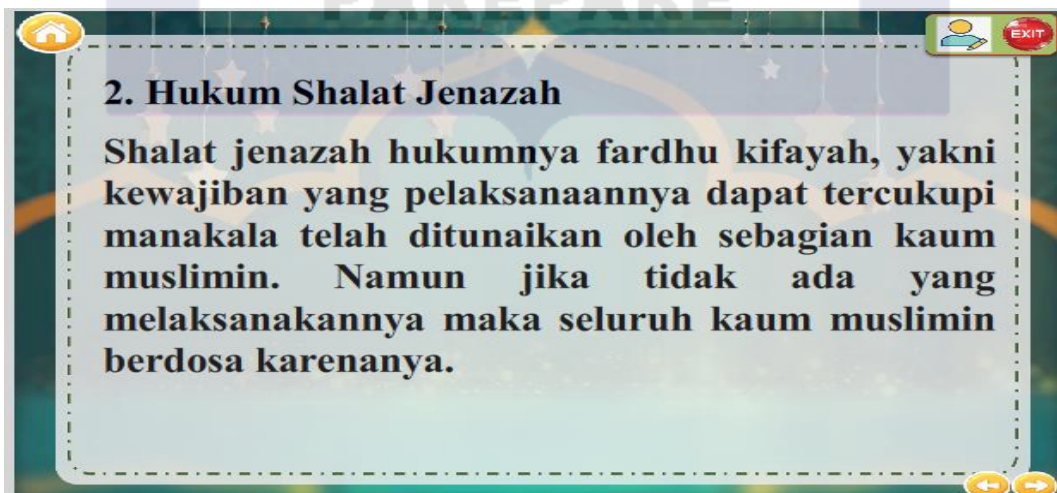
Revisi Tampilan Menu KI



Revisi Tampilan Menu KD



Tampilan Menu Materi 1



Tampilan Menu Materi 2

**3. Dalil Shalat Jenazah**  
 Dalam HR. Bukhari No. 1239, Kitab: Jenazah, Bab: Keutamaan Mengantarkan Jenazah;  
 Rasulullah saw. bersabda:

حَدَّثَنَا أَبُو النَّعْمَانِ حَدَّثَنَا جَرِيرٌ بْنُ حَارِظٍ قَالَ سَمِعْتُ  
 نَافِعًا يَقُولُ حَدَّثَ ابْنُ عُمَرَ أَنَّ أَبَا هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ  
 يَقُولُ مَنْ تَبِعَ جَنَازَةً فَلَهُ قَبْرٌ أَطْفَالُ فَقَالَ أَكْثَرَ أَبُو هُرَيْرَةَ  
 عَلَيْنَا فَصَدَّقَتْ يَغْنِي عَائِشَةَ أَبَا هُرَيْرَةَ وَقَالَتْ سَمِعْتُ  
 رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ فَقَالَ ابْنُ عُمَرَ  
 رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا لَقَدْ فَرَطْنَا فِي قَرَارِيطٍ كَثِيرَةٍ { فَرَطْتُ  
 { صَنَعْتُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ

Tampilan Menu Materi 3

**Lanjutan.....**  
**Artinya:**  
 Telah menceritakan kepada kami Abu 'Ashim dari Yazid bin  
 Abi 'Ubaid dari Salamah bin Al Akwa' radliallahu 'anhu  
 bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam dihadirkan kepada  
 Beliau satu jenazah agar dishalatkan. Maka Beliau bertanya:  
 "Apakah orang ini punya hutang?" Mereka berkata: "Tidak".  
 Maka Beliau menyolatkan jenazah tersebut. Kemudian  
 didatangkan lagi jenazah lain kepada Beliau, maka Beliau  
 bertanya kembali: "Apakah orang ini punya hutang?" Mereka  
 menjawab: "Ya". Maka Beliau bersabda: "Shalatilah  
 saudaramu ini". Berkata, Abu Qatadah: "Biar nanti aku yang  
 menanggung hutangnya". Maka Beliau shallallahu 'alaihi  
 wasallam menyolatkan jenazah itu.

Lanjutan Menu Materi 3

**4. Syarat Shalat Jenazah**  
 Dalam melaksanakan shalat jenazah tentu memiliki  
 syarat sah yang wajib dipenuhi berikut ini adalah  
 beberapa syarat dalam melaksanakan shalat  
 jenazah:

1. Bersih dari hadats dan najis.
2. Menutup aurat.
3. Menghadap kiblat.
4. Didirikan setelah jenazah dimandikan dan dikafani.
5. Jenazah harus diletakkan di sebelah kiblat orang yang menyalatkannya.

Tampilan Menu Materi 4

**5. Waktu Shalat Jenazah**

Dalam melakukan Shalat jenazah, tidak ditentukan waktunya secara khusus, melainkan ia dapat dilakukan kapan saja, baik siang maupun malam hari, kecuali 3 waktu yakni saat matahari terbit hingga ia agak meninggi; saat matahari tepat berada di pertengahan langit (tengah hari tepat) hingga ia telah condong ke barat; dan saat matahari hampir terbenam, hingga ia terbenam sama sekali.

Tampilan Menu Materi 5

**6. Tempat Shalat Jenazah**

Shalat jenazah dapat dilakukan di mana saja, di tempat-tempat yang layak untuk melaksanakan shalat; termasuk di dalam masjid.



Tampilan Menu Materi 6

**7. Tata Cara Pelaksanaan Shalat Jenazah**

**Luruskan Niat**

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعِ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةَ إِمَامًا | مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya:  
 "Saya niat salat atas jenazah ini empat kali takbir fardu kifayah, sebagai imam/makmum karena Allah Ta'ala."

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعِ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةَ إِمَامًا | مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya:  
 "Saya niat salat atas jenazah ini empat kali takbir fardu kifayah, sebagai imam/makmum karena Allah Ta'ala."

**Lanjutan.....**




Diutamakan Berjamaah

قال حدثنا يزيد بن هارون قال أخبرنا حماد بن زيد عن محمد بن إسحاق عن يزيد بن أبي حبيب عن مرثد بن عبد الله الأيزي عن مالك بن حبيزة قال قال رسول الله صلى الله عليه وسلم ما من مؤمن يموت بثوب فيصلي عليه أمه من المسلمين بلغوا أن يكونوا ثلاثة صفوف إلا غفر له قال فكان مالك بن حبيزة يشحري إذا قل أهل جنازة أن يجعلهم ثلاثة صفوف

Artinya:  
Ahmad bin Hanbal radliyallahu'anh, berkata; telah menceritakan kepada kami Yazid bin Harun berkata; telah mengabarkan kepada kami Hamad bin Zaid dari Muhammad bin Ishaq dari Yazid bin Abu Habib dari Martsad bin Abdullah Al Yazani dari Malik bin Hubarah berkata; Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam bersabda: "Tidaklah seorang mukmin yang meninggal lalu ada se- kelompok orang yang menshalatinya sampai tiga shaf kecuali pasti dia diampuni." (Martsad bin Abdullah Al Yazani Radliyallahu'aanh) berkata; jika keluarga jenazah sedikit, Malik bin Hubarah tetap menjaga agar bisa dijadikan tiga shaf.

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**




Takbir 4K  
Tahbiri Membaca Al-  
Fatiha

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ  
الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ  
إِذَا لَعَنَ لَعْنَةً فَشَعِبَتْ  
أَهْدَى الصِّرَاطِ الْمُسْتَقِيمِ  
صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا الضَّالِّينَ

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**



Takbir 2 Membaca  
Shalawat Kepada  
Nabi

Ada begitu banyak macam shalawat yang bisa dibaca, salah satunya yaitu:

اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

**Lanjutan.....**



Tabkir 3 Membaca Doa Untuk Mayit

**DOA SINGKAT SHOLAT JENAZAH**


اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ  
وَاعْفُ عَنْهُ

**DOA SHOLAT JENAZAH (TAKBIR KETIGA)**

اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ وَأَحْرِمْ  
نُزُلَهُ وَوَسِّعْ مَدْخَلَهُ وَاغْسِلْهُ بِالْمَاءِ وَالنَّيْلِجِ وَالْبُرْدِ  
وَنَقِّهِ مِنَ الْخَطَايَا كَمَا نَقَّيْتَ الثَّوْبَ الْأَبْيَضَ مِنَ  
الدَّنَسِ وَأَبْدِنَهُ دَارًا حَسَنًا مِنْ دَارِهِ وَأَهْلًا حَسَنًا مِنْ  
أَهْلِهِ وَزَوْجًا حَسَنًا مِنْ زَوْجِهِ وَأَدْخِلْهُ الْجَنَّةَ وَأَعِدْهُ  
مِنْ عَذَابِ الْفِتْرِ أَوْ مِنْ عَذَابِ النَّارِ

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**



Tabkir 4 Membaca Doa ke 2 Untuk Mayit

Perlu diperhatikan bahwa penggunaan Dhomir (hu) pada jenazah laki-laki. Jika jenazahnya adalah perempuan maka dhomirnya menjadi (ha).

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنْنَا بَعْدَهُ وَاعْفُرْ لَنَا وَلَهُ وَإِخْوَانِنَا  
الَّذِينَ سَبَقُونَا بِالْإِيمَانِ وَلَا تَجْعَلْ فِي قُلُوبِنَا غِلًّا لِلَّذِينَ آمَنُوا  
رَبَّنَا إِنَّكَ رَءُوفٌ رَحِيمٌ.

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7

**Lanjutan.....**



Salam

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Tampilan Menu Materi Lanjutan 7



Tampilan Menu Video Pembelajaran



Tampilan Menu Lanjutan Video Pembelajaran



Tampilan Menu Evaluasi

**1**

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ وَبَلَّوْكُمْ بِالْشَّرِّ وَالْخَيْرِ فَوَسَّئْنَا وَرَاجِعُونَ ﴿٣٥﴾

Di bawah ini manakah pernyataan yang mencerminkan isi kandungan dari ayat di atas.

- A** Segala sesuatu yang ada di langit dan bumi adalah milik Allah swt.
- B** Setiap manusia akan merasakan kematian.
- C** Tiap-tiap yang berjiwa akan merasakan kematian.
- D** Manusia, hewan dan tumbuhan dan mahluk gaib akan merasakan kematian.

Tampilan Menu Evaluasi 1

**2**

Shalat jenazah adalah.....

- A** Shalat yang dilakukan selama bulan Ramadhan.
- B** Shalat yang dilakukan jika ada umat islam yang meninggal.
- C** Shalat yang dilakukan dengan 4X takbir.
- D** Shalat yang dilakukan apabila ada umat muslim yang meninggal dunia, shalat ini hanya diperuntukkan bagi umat muslim, setiap muslim yang meninggal baik laki-laki maupun perempuan wajib di shalati oleh muslim yang masih hidup.

Tampilan Menu Evaluasi 2

**3**

Hukum shalat jenazah adalah.....

- A** Fardhu Ain
- B** Fardhu Kifayah
- C** Sunnah Muakkadah
- D** Sunnah Rawatib

Tampilan Menu Evaluasi 3



**4**

Berikut ini manakah yang tidak termasuk dalam syarat-syarat shalat jenazah.....

- A** Bersiwak.
- B** Menutup Aurat.
- C** Menghadap kiblat.
- D** Mayyit telah dikafani.

Tampilan Menu Evaluasi 4

**5**

Shalat jenazah dapat dilakukan di .....

- A** Di Masjid.
- B** Di Rumah.
- C** Di Kuburan
- D** Semua Benar.

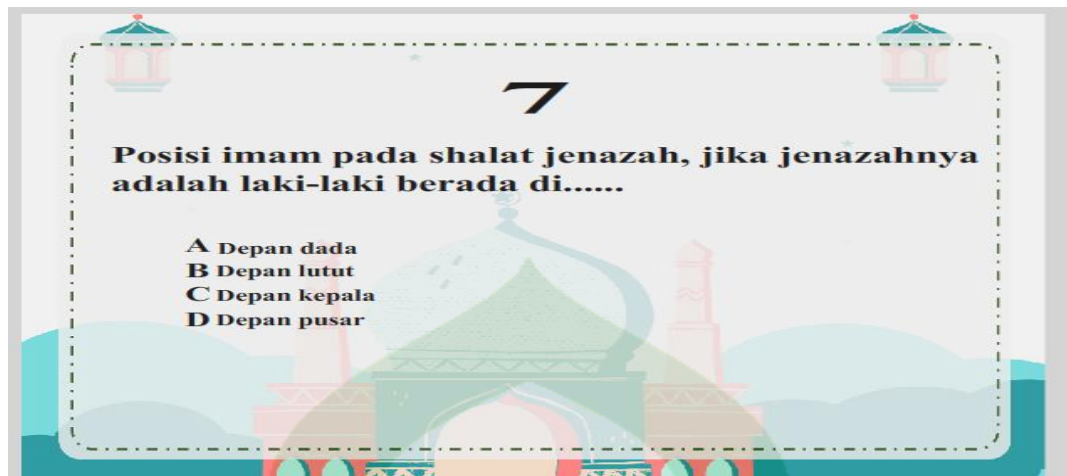
Tampilan Menu Evaluasi 5

**6**

**Shalat jenazah dapat dilakukan pada waktu tertentu kecuali.....**

- A** Waktu shalat ashar
- B** Waktu shalat dhuhur
- C** Waktu matahari hendak terbenam
- D** Semua salah

Tampilan Menu Evaluasi 6

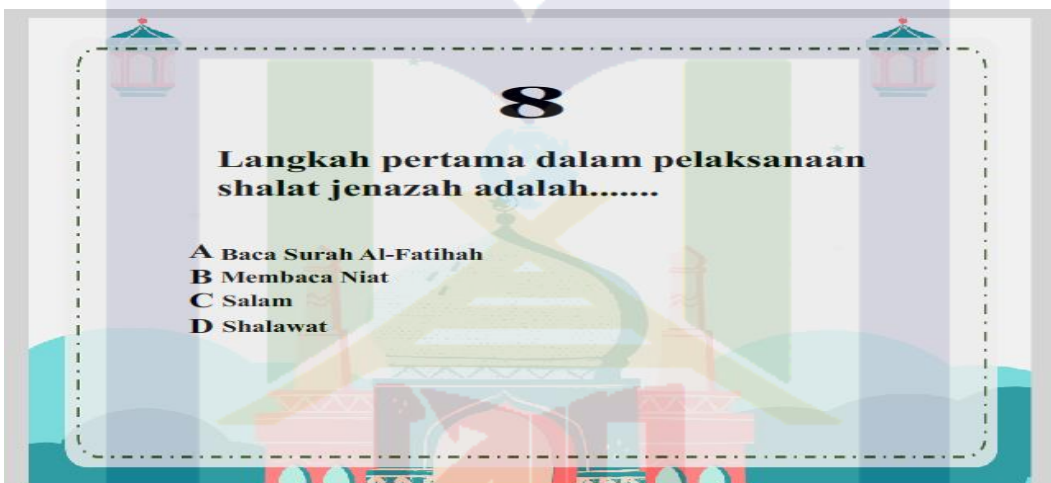
A rectangular card with a light gray background and a decorative border. At the top center is the number '7'. Below it is the question text. The background features a faint illustration of a mosque with a large dome and minarets.

**7**

**Posisi imam pada shalat jenazah, jika jenazahnya adalah laki-laki berada di.....**

- A** Depan dada
- B** Depan lutut
- C** Depan kepala
- D** Depan pusar

Tampilan Menu Evaluasi 7

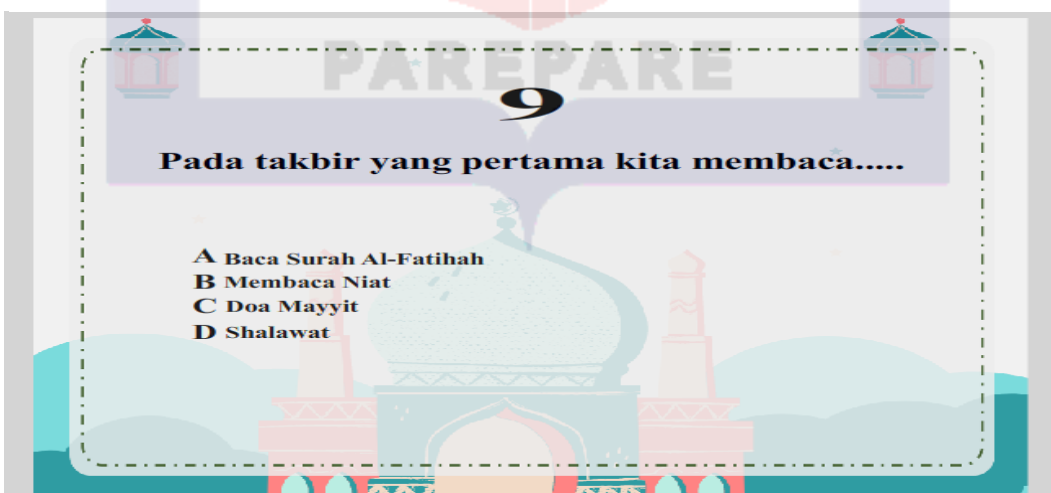
A rectangular card with a light gray background and a decorative border. At the top center is the number '8'. Below it is the question text. The background features a faint illustration of a mosque with a large dome and minarets.

**8**

**Langkah pertama dalam pelaksanaan shalat jenazah adalah.....**

- A** Baca Surah Al-Fatihah
- B** Membaca Niat
- C** Salam
- D** Shalawat

Tampilan Menu Evaluasi 8

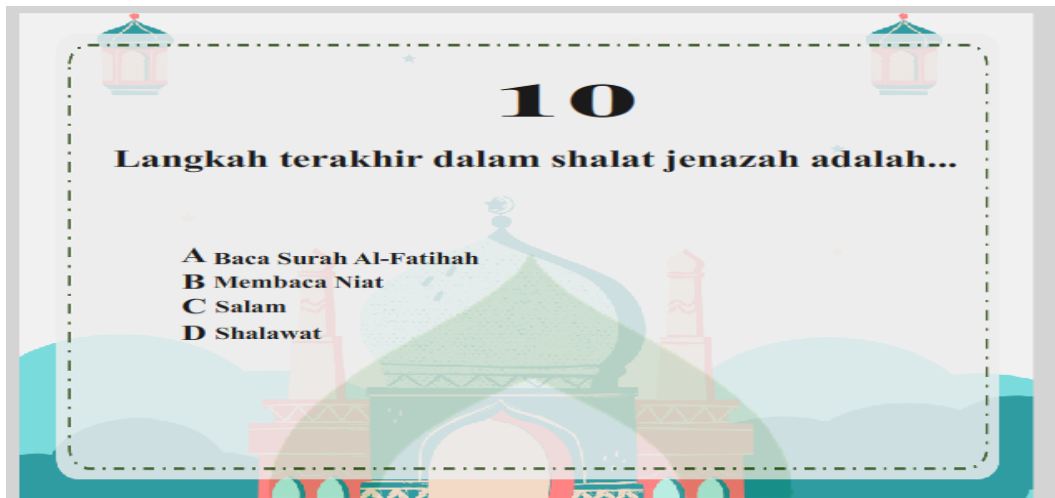
A rectangular card with a light gray background and a decorative border. At the top center is the number '9'. Below it is the question text. The background features a faint illustration of a mosque with a large dome and minarets.

**9**

**Pada takbir yang pertama kita membaca.....**

- A** Baca Surah Al-Fatihah
- B** Membaca Niat
- C** Doa Mayyit
- D** Shalawat

Tampilan Menu Evaluasi 9



Tampilan Menu Evaluasi 10



Tampilan Menu Lihat Hasil Evaluasi



Tampilan Menu Hasil Evaluasi



Revisi Tampilan Menu Referensi



Tampilan Menu Biodata Pengembang



Tampilan Menu Keluar



Tampilan Menu Ending



# LAMPIRAN D

1. SURAT REKOMENDASI PENELITIAN DARI IAIN PAREPARE
2. SURAT REKOMENDASI PENELITIAN DARI PTSP SIDRAP
3. SURAT REKOMENDASI PENELITIAN DARI PTSP SULSEL
4. SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI SEKOLAH

## 1. SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN DARI KAMPUS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
PROGRAM PASCASARJANA  
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B- 124 /In.39.12/PP.00.9/02/2022 Parepare, 17 Februari 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Yth. **Bapak Bupati Sidenreng Rappang**  
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : AJI RESTU ADITIAWAN  
NIM : 2020203886108026  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Jenazah Menggunakan Perpaduan Aplikasi Photoshop dan Macromedia Flash Profesional 8 Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap..

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Februari Tahun 2022** Sampai Selesai.

Sehubungan Dengan Hal tersebut Diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*



## 2. SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN DARI PTSP SIDRAP



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Telepon (0421) - 3590005 Email : ptsp\_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

---

**IZIN PENELITIAN**  
**Nomor : 68/IP/DPMTSP/2/2022**

**DASAR**

1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang
2. Surat Permohonan **AJI RESTU ADITIAWAN** Tanggal **21-02-2022**
3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis **DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP PROVINSI SULAWESI SELATAN** Nomor **27100/S.01/PTSP/2022** Tanggal **18-02-2022**

**MENGIZINKAN**

**KEPADA**  
**NAMA : AJI RESTU ADITIAWAN**  
**ALAMAT : PUCUE, KEL. LAWAWOI, KEC. WATANG PULU**  
**UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :**

**NAMA LEMBAGA / : INSTITUT AGAMA ISLAM PAREPARE**  
**UNIVERSITAS**  
**JUDUL PENELITIAN : " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN APLIKASI PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 KELAS XI SMA NEGERI 6 SIDRAP "**

**LOKASI PENELITIAN : SMA NEGERI 6 SIDRAP**

**JENIS PENELITIAN : PENGEMBANGAN ( R & D )**  
**LAMA PENELITIAN : 01 Maret 2022 s.d 31 Maret 2022**

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung  
Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng  
Pada Tanggal : 21-02-2022



**Biaya : Rp. 0.00**

**Tembusan :**  
- KEPALA SEKOLAH SMA NEGERI 6 SIDRAP  
- REKTOR INSTITUT AGAMA ISLAM PAREPARE  
- PERTINGGAL



### 3. SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN DARI PTSP PROVINSI



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 27100/S.01/PTSP/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **Izin Penelitian**

**Kepada Yth.**  
Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Direktur PPs Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor : B-126/Un.39.12/PP.00.9/02/2022 tanggal 17 Februari 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **AJI RESTU ADITIAWAN**  
Nomor Pokok : 2020203886108026  
Program Studi : **Pend. Agama Islam**  
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa(S2)**  
Alamat : **Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang Kota Parepare**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Tesis, dengan judul :

**" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN APLIKASI PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 KELAS XI SMA NEGERI 6 SIDRAP "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **01 s/d 31 Maret 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**,

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 18 Februari 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**  
**SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

**Ir. H. DENNY IRAWAN SAARDI, M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19620624 199303 1 003

Tembusan Yth  
1. Direktur PPs Institut Agama Islam Negeri Parepare;  
2. *Pertinggal.*

SIMAP PTSP 18-02-2022



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231



#### 4. SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI DARI SEKOLAH



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH VIII  
UPT SMA NEGERI 6 SIDRAP

Alamat : Jln. Jend. Sudirman No.69A BojoE Kel. Arawa Kec. Watang Pulu Kabupaten Sidrap Telp. (0421) 3581630 KodePos 91661

#### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 422 /057-UPT SMA.06 / SDR / DISDIK

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RUSTAN JALIL, S. Pd  
NIP : 197404152002121011  
Pangkat/Gol. : Pembina Tk. 1/ IV/b  
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah  
Unit Kerja : UPT SMA Negeri 6 SIDRAP

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : AJI RESTU ADITIAWAN  
No. Pokok : 2020203886108026  
Program Studi : Pend. Agama Islam

Adalah benar telah melakukan penelitian pada UPT SMA Negeri 6 Sidrap pada tanggal 01 Maret 2022 s/d 31 Maret 2022 dengan judul penelitian **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT JENAZAH MENGGUNAKAN PERPADUAN APLIKASI PHOTOSHOP DAN MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 KELAS XI SMA NEGERI 6 SIDRAP"**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sidrap, 31 Maret 2022



## BIODATA PENULIS

### DATA PRIBADI :



Nama : Aji Restu Aditiawan  
Tempat & Tanggal Lahir : Lainungan, 23 November 1997  
NIM : 2020203886108026  
Nomor HP : 081243279401  
Alamat E-Mail : ajirestuaditiawan@gmail.com

### RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SD Negeri 1 Lainungan tahun 2004 - 2009
2. SMP Negeri 1 Watang pulu tahun 2010 – 2012
3. SMA Negeri 1 Watang pulu tahun 2012 – 2015
4. IAIN Parepare Jurusan Tarbiyah Prodi PAI tahun 2015 – 2019

### RIWAYAT PENDIDIKAN NONFORMAL & KEGIATAN ILMIAH:

1. TKA-TPA Darul Islam
2. English Course

### RIWAYAT PEKERJAAN :

1. Mahasiswa
2. Guru

### RIWAYAT ORGANISASI :

1. Osis
2. Pramuka
3. Massiddi Kota Parepare
4. PMII Kota Parepare
5. HMJ Tarbiyah STAIN Parepare
6. IPIM (Ikatan Persatuan Imam Mesjid) Sidrap
7. KPK (Komunitas Pendakwah Keren) Sidrap

### KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN:

1. Skripsi: “Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Akhlak Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap”