ABSTRAK

Dian Lestari Suryabayu 2512.058. PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HUKUM-HUKUM BACAAN AL-QUR'AN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat sekarang adalah bidang komputer yang juga telah digunakan sebagai media pembelajaran. Di SMPN 8 Bukittinggi, belum ada pemanfaatan teknologi berbasis komputer terutama dalam pembelajaran Pendidikan Al-Qur'an (PQ), selama ini guru menjelaskan materi pelajaran hanya menggunakan buku paket dan tidak ada dukungan penunjang sehingga siswa sulit menggambarkan penjelasan guru, maka dari itu perlu dibuat sebuah media pembelajaran berbentuk media pembelajaran. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis ingin merancang media pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk SMPN 8 Bukittinggi.

Metodologi penelitian ini adalah metodologi penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu metodologi yang digunakan untuk meciptakan suatu produk tertentu dan menguji tingkat keefektifan dari produk tersebut dilaksanakan dengan menggunakan perangkat komputer untuk melakukan perancangan, pengujian dan pengoptimalan produk yang telah dihasilkan. Maka Penelitian ini menggunakan versi 4D *(Four-D)* yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran) sedangkan model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution.*

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan Al-Qur'an yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang nantinya dapat digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Al-Qur'an (PQ). Media pembelajaran ini dilakukan dengan 3 pengujian yaitu Uji Validitas yang dilakukan kepada ahli media dan ahli bidang dengan nilai validasi akhir 83,5, Uji Praktikalitas yang dilakukan kepada guru dengan nilai kepraktisan akhir 89 dan Uji Efektifitas yang dilakukan kepada siswa dengan nilai keefektifan akhir 94.

Media pembelajaran bertujuan tidak hanya untuk menyamakan persepsi siswa tetapi diharapkan siswa juga lebih memahami dan mengerti terhadap pembelajaran yang diberikan. Dalam media pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an ini penulis menyarankan kepada Mahasiswa, guru yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa. Para calon guru maupun guru agar dapat mengembangkan isi materi dari media yang telah dirancang ini.

Keyword : Desain, Media Pembelajaran, Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an, Adobe Flash CS6

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat sekarangini semakin pesat,berbagai macam kemajuan yang telah dihasilkan membuat semuanya menjadi lebih mudah. Hal ini dapat dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan. Hal-hal yang dulu dianggap sulit sekarang dapat dipermudah dengan menggunakan teknologi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol saat sekarang ini adalah bidang komputer.Komputer adalah sekumpulan peralatan elektronik yang saling berkaitan antar komponen satu dan komponen lainnya sehingga dapat digunakan untuk memasukkan data, memproses data, dan menghasilkan informasi.[1] Ini merupakan salah satu bentuk teknologi yang berasal dari pemikiran manusia yang terealisasikan dalam kehidupan nyata.

Dunia pendidikan saat ini pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadiDengan adanya perkembangan teknologi, memungkinkan seorang guru memberikan variasi dalam pembelajaran, karena dengan adanya teknologi para guru bisa memancing minat siswa dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

[1]Edi Purwanto dan Sri Murtono, *Teknologi Informasi dan Komunikasi,* (Surakarta: Yudhistira, 2004), cet. Ke-; h. 11

Dalam Islam pelaksanaan pendidikan sangat diutamakan karena orang yang memiliki pendidikan atau ilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya oleh Allah SWT, hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujaadilah ayat 11:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya: *Wahai orang-orang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan Memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan Mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.*[2]

Tafsir dari ayat di atas menjelaskan bahwa umat Islam dianjurkan untuk berlapang-lapanglah dalam kebaikan dan Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan.[3] Oleh karena itu umat Islam harus bersungguh-sungguh menuntut ilmu di dunia pendidikan mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi.

Saat ini di dalam dunia pendidikan, komputer menjadi salah satu media yang sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran. Komputer dapat membuat atau menghasilkan suatu media berupa media

[2] *Alqur'an dan Terjemahan surat Al-mujadillah ayat 11,* (Diponegoro, 2006), h.434

[3] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an volume 14*, (Jakarta:Lentera Hati, 2003), cet. Ke-1; h.77-78

pembelajaran yang akan mengubah sudut pandang peserta didik terhadap pembelajaran. Media pembelajaran bisa didesain atau dibuat lebih menarik menggunakan komputer. Hal ini sangat berguna bagi proses pembelajaran karena dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran. Dengan menggunakan media, seorang guru dapat lebih mudah menjelaskan suatu pelajaran dan juga mengontrol anak didiknya.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Erly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[4]

Menurut Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.[5] Jadi dapat disimpulkan media adalah suatu alat bantu atau sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar siswa mudah memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai. Oleh karena itu, dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran yang disertai dengan animasi, gambar, dan suara bisa

[4]Azhar Arsyad, *MediaPembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h.3
[5]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . . , h.4

menjadikan peserta didik merasa terhibur dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Salah satu media yang ingin penulis buat adalah media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Al-Qur'an (PQ) yaitu mengenai pengertian ilmu tajwid, makharijul huruf dan hukum-hukum bacaan Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah Kalam Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara malaikat Jibril dan membacanya mengandung nilai ibadah. Namun dalam membaca AL-Qur'an ita tidak boleh asal-asalan karena pada saat membaca AL-Qur'an tersebut kita harus mengetahui makharijul huruf dan hukum bacaannya. Makharijul huruf artinya tempat keluarnya huruf.[6] Maksudnya tempat keluar suara ketika membaca huruf hijaiyah mulai dari huruf alif sampai ya'.

Pelafalan makharijul huruf dengan baik serta memahami hukum-hukum bacaan Al-Qur'an merupakan bagian dari metode pendidikan yang efektif dalam mempelajari dan memahami ilmu tajwid serta makharijul huruf. Adapun tujuan dari mempelajari hukum-hukum bacaan Al-Qur'an atau ilmu tajwid adalah agar kita mampu memahami makharijul huruf beserta hukum-hukum bacaan Al-Qur'an. Ilmu tajwid ini sangat penting, sebab Allah SWT memerintahkan kita membaca Al-Qur'an secara tartil sehingga ketika membacanya akan bernilai ibadah di sisi-Nya[7]. Hukum mempelajari ilmu tajwid secara teori adalah fardu kifayah, sedangkan hukum membaca Al-

[6]Muhammad Kosim, M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al-Qur'an*, (Padang: Jasa Surya, 2012), jilid I; h. 2

[7]Muhammad Kosim, M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al-Qur'an*. . . ,

Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid adalah fardu 'ain. Oleh karena itu, mungkin saja seorang qari' bacaannya bagus dan benar, namun terkadang ia tidak mengetahui istilah-istilah ilmu tajwid.[8]

Saat sekarang ini ilmu tajwid dipelajari mulai dari tingkat SD, MDA/TPA, SMP, SMA, bahkan di perguruan tinggi pun ilmu tajwid masih dipelajari. Oleh karena itu, penulis memilih SMPN 8 Bukittinggi sebagai tempat penelitian, karena di SMPN 8 terdapat muatan lokal mengenai Pendidikan Qur'an (PQ) dan pada mata pelajaran ini siswa belajar mengenai hukum-hukum bacaan Al-Qur'an. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, kebanyakan penyajiannya masih dalam bentuk buku tidak ada media pendukung yang lain. Selain itu, sebagian siswa menganggap kalau hukum bacaan al-Qur'an mengenai ilmu tajwid dianggap mudah, karena mereka sudah belajar ilmu tajwid saat mengaji di MDA/TPA, sehingga saat proses belajar mengajar mereka kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru di depan kelas. Oleh karena itu, untuk menarik perhatian siswa penulis mencoba untuk membuat media pembelajaran dengan cara animasi, gambar dan suara supaya peserta didik tertarik untuk mengenal atau mengetahui hukum-hukum bacaan Al-Qur'an lebih baik lagi, maka penyajian dapat dikemas menggunakan teknologi multimedia dalam bentuk media pembelajaran.

Teknologi multimedia merupakan salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media

[8]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula*. (Semarang: Pustaka Nuun, 2015), cet I. h.5

pembelajaran lebih bervariasi, lengakap dan lebih menarik, sehingga dengan menggunakan teknologi multimedia sebagai alat pengajaran, peserta didik mampu lebih cepat memahami apa-apa saja materi yang telah dilihat atau ditangkap oleh peserta didik tersebut. Menurut Vaughan, multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.[9]

Adobe Flash CS6 menjadi salah satu *software* yang dapat digunakan untuk merancang aplikasi multimedia pembelajaran. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk mendesain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya dibangun dengan *Flash* yang terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya yang merupakan komponen utama dari sebuah multimedia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul. "**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HUKUM-HUKUM BACAAN AL-QUR'AN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (PQ) MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMPN 8 BUKITTINGGI".**

B. Identifikasi Masalah

Mengkaji latar belakang diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan yang terkait dalam proses pembelajaran yaitu :

[9]Raisa Niska, *Skripsi Design e-story Kisah Nabi Muhammad SAW dalam Menjemput Sholat Menggunakan Adobe Flash CS6 di TK Budi Mulia*, h.1

1. Hukum-hukum bacaan Al-Qur’an masih disajikan dalam bentuk buku belum disertai dengan media pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran pendidikan Al-Qur’an (PQ) siswa lebih sering mendengar penjelasan dari guru dibandingkan mengunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran mengenai hukum-hukum baca’an Al-Qur’an di SMPN 8 Bukitiinggi di kelas VII.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas mengingat luas dan pentingnya masalah maka penulis membatasi masalah yaitu:

1. Perancangan media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur’an menitik beratkan pada pengertian ilmu tajwid, makharijul huruf serta hukum-hukum bacaan Al-Qur’an.
2. Perancangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS6* sebagai software utama dan menggunakan *corel draw X4*, *adobe photoshop CS4*, sebagai *software* pendukung untuk merancang media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur’an.
3. Penelitian dilakukan di SMPN 8 Bukittinggi.di kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu: “Bagaimana perancangan media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur’an pada mata pelajaran

Pendidikan AL-Qur'an (PQ) menggunakan *adobe flash CS6* agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik".

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan Al-Qur'an *Adobe Flash CS6.*

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Bagi penulis, untuk mendapatkan gelar SarjanaProgram Strata 1 (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
2. Bagi guru, sebagai media pendukung pembelajaran bagi seorang guru untuk menjelaskan materi dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta membantu peserta didik untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang diberikan.
3. Bagi siswa, dapat membantu peserta didik untuk bisa belajar mandiri tanpa adanya bantuan guru.

G. Penjelasan Judul

Untuk mempermudah dalam pemahaman judul skripsi ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan penjelasan mengenai kata-kata kunci dari judul skripsi ini yaitu :

1. Media pembelajaran, secara *harfiah* kata media berarti perantara atau pengantar.[10] Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar[11]. Jadi, media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pelajaran) yang bertujuan untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hukum-hukum bacaan Al-Qur'an mengenai ilmu tajwid. Tajwid menurut bahasa artinya membaguskan. Sedangkan menurut istilah adalah: "*Mengeluarkan setiap huruf dari tempat keluarnya dengan memberi hak dan mustahaknya."* Yang dimaksud dengan Hak huruf adalah sifat asli yang selalu bersama dengan huruf tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan Mustahak huruf adalah sifat yang nampak sewaktu-waktu, seperti ikhfa' dan lain sebagainya.[12]
3. *Adobe Flash CS6* (dahulu bernama *macromedia flash*) adalah hasil akuisi yang dilakukan oleh *Adobe* sebagai salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Sistems*. *Adobe Flash* memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat persentasi, membuat animasi iklan dan banyak fungsi lainnya.

   Adobe flash dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak

---

[10]Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengaja,* (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), cet I; h.112

[11]Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III, (*Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 12

[12]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula,* (Semarang: Pustaka Nuun, 2015), cet I; h. 5

ini mempunyai *file extension .fla*. *File* ini kemudian dapat dipublikasikan sehingga dihasilkan *file .swf*. *File .swf* inilah yang menjadi *file* final berisi animasi. *File .swf* harus dimainkan menggunakan *softwere* khusus, salah satunya *flash player* yang sudah terintegrasi pada saat instalasi program A*dobe Flash CS6*.

Dimana dalam hal ini penulis akan mendesain sebuah media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur'an yang dalam penyajiannya terdiri dalam bentuk teks, animasi dan suara. Perancangan ini menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama untuk mendesainnya.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran dari masing-masing bab yang akan dibahas, maka dalam sistematika penulisan skripsi ini dapat dibagi menjadi lima bab, yaitu:

1. Pada bab I pendahuluan. Pada bab ini penulis akan mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.
2. Pada bab II meliputi tentang landasan teoritis yang didalamnya mencakup pengertian media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, manfaat, fungsi media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, pengertian tajwid, hukum mempelajari tajwid, pengertian makharijul huruf, pengertian al-jauf, pengertian al-lisan,

pengertian al-halaq, pengertian asy-syafatain, pengertian al-khaisyum, idgham, izhar, iqlab, ikhfa, pengertian *adobe flash CS6*, istilah-istilah dalam *adobe flash CS6*, kelebihan *adobe flash*, dan *storyboard*, gambaran materi hukum-hukum bacaan al-qur'an akan dibuatkan media pembelajarannya.

3. Pada bab III berisikan tentang metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, model pengembangan media, tahapan penelitian, uji produk, teknik analisa dan pengolahan data.
4. Pada bab IV berisikan tentang hasil dan pembahasan yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan).
5. Pada bab V berisikan tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah memiliki arti "perantara" atau pengantar. Menurut *Association For Education and Communication Technologi* (AECH), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi.[1] Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar[2]. Jadi media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pelajaran) antara guru dan siswa yang bertujuan untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar demi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

a) Menimbulkan semangat belajar.

b) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.

---

[1]Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar,* (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), cet I; h. 112

[2]Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III*, (Jakarta: BalaiPustaka, 2002), h. 17

Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru akan mengalami kesulitan. Semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang guru dan siswa juga berbeda.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth klasifikasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:[3]

a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok).
b. Media bebasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook),* alat bantu kerja dan lembaran lepas (*handout).*
c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, *chart,* grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
d. Media bebasis audi visual (video, film, program *slide-tape,* televisi).
e. Media berbasis multimedia (pengajaran dengan bantuan komputer, *interactive video).*

[3]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . . , h.36

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum, yaitu:[4]

a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Dari pemaparan manfaat media pembelajaran diatas, penulis dapat menarik kesimpulan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan dapat memotivasi siswa demi mencapai tujuan pembelajaran.

[4]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . . , h. 25-26

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran antara lain[5] :

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
3. Media dalam penggunaannya mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan meda dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Sedangkan menurut Levie & Lenz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:[6]

a) Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi

[5]Ahmad Sabri. *Strategi Belajar Mengajar,* (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), cet I, h. 113

[6] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran . . .* , h.16-17

pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b) Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks bergambar.

c) Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi *Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media ada yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkannya agar dapat mempertinggi kualitas pembelajaran, diantaranya adalah guru sebagai penggunaan media pembelajaran seperti manfaat dan cara penggunaan media dalam proses pembelajaran peserta didik serta yang terpentingnya guru harus mampu menentukan kriteria-kriteria dalam memilih memilih media pembelajaran.

Kriteria-kriteria yang harus diperhatikan antara lain, sebagai berikut:[7]

a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan, serta berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, dan konsep sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
c. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat mengajar.
d. Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran, karena nilai dan manfaat bukan dilihat dari media tetapi dari dampak penggunaan oleh guru, pada saat terjadinya interaksi belajar peserta didik dengan lingkungannya.

Sesuai dengan kriteria diatas maka diharapkan kepada guru agar dapat memilih media yang tepat guna sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

[7] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011) h. 4-5

B. Hukum-hukum bacaan Al-Qur'an

1. Ilmu Tajwid

Belajar membaca Al-Qur'an bagi setiap anak-anak muslim adalah untuk mengangkat harkat dan martabatnya sendiri. Al-Qur'an merupakan petunjuk, penjelasan dari petunjuk, rahmat dan obat terhadap penyakit yang ada dalam dada manusia. Seluruhnya itu baru berfungsi jika sudah dibaca, dipahami dan dihayati isi kandungannya. Al-Qur'an semakin dibaca semakin bertambah wawasan keilmuan dan keluasan ilmu yang dikandungnya sehingga tidak menimbulkan kebosanan di dalam membacanya (itulah mukjizat Al-Qur'an).

Mempelajari ilmu tajwid ini sangat penting,tajwid menurut bahasa artinya membaguskan. Sedangkan menurut istilah adalah: "*Mengeluarkan setiap huruf dari tempat keluarnya dengan memberi hak dan mustahaknya."* Yang dimaksud dengan Hak huruf adalah sifat asli yang selalu bersama dengan huruf tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan Mustahak huruf adalah sifat yang nampak sewaktu-waktu, seperti ikhfa' dan lain sebagainya.[8]

Hukum mempelajari ilmu tajwid secara teori adalah *fardu kifayah,* sedangkan hukum membaca Al-Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid adalah *fardu 'ain.* Oleh karena itu, mungkin saja terjadi jika seorang qari' bacaannya bagus dan benar, namun terkadang ia tidak mengetahui istilah-istilah ilmu tajwid, misalnya izhar, iqlab, ikhfa' dan lain sebagainya. Akan

[8]Amdjad Al Hafidh, Bsc. *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula,* (Semarang: Pustaka Nuun, 2015), cet ke- I; h. 5

lain halnya dengan orang yang tidak mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu tajwid. Menjadi wajib baginya untuk berusaha membaguskan bacaannya sehingga mencapai standar yang telah ditetapkan oleh Rasulullah saw.[9]

Allah memerintahkan kita membaca Al-Qur'an secara tartil sehingga ketika membacanya akan bernilai ibadah di sisi-nya. Bacaan tartil itu adalah bacaan yang sesuai dengan ilmu tajwid. Firman Allah dalam surat Al-Muzzammil/73:4 yang berbunyi:

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا

Artinya: ..... *dan bacalah AL-Qur'an itu dengan perlahan-lahan.*[10]

Tafsir dari ayat diatas menjelaskan bahwa membaca Al-Qur'an dengan perlahan-lahan sambil memperjelas huruf-huruf berhenti dan memulai (Ibtida'), sehingga pembaca dan pendengarnya dapat memahami dan menghayati kandungan pesan-pesannya.[11]

2. Makharijul Huruf

Makharijul huruf artinya tempat keluarnya huruf.[12]Maksudnya tempat keluarnya suara ketika membaca huruf hijaiyah mulai dari huruf alif sampai ya'.Adapun tempat keluarnya huruf-huruf hijaiyah tersebut, secara garis besar ada lima yaitu *al-jauf, al-lisaan, al-halaq, asy-syafatain dan al-khaisum.*

---

[9]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula* . . .h. 5

[10]*Alqur'an dan Terjemahan surat Al-Muzzammi ayat 4,* (Diponegoro, 2006), h. 458

[11]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an volume 14,* (Jakarta: Lentera Hati, 2003), cet. Ke-1; h.516

[12]Muhammad Kosim,M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an, (Padang: Jasa Surya, 2012), jilid I; h. 2

a. Al-Jauf (الجوف)

Al-Jauf artinya rongga mulut.[13]Maksudnya suara yang dipanjangkan dan keluarnya dari rongga mulut yang ada tanda mad. Hurufnya ada tiga, yaitu; alif (ا), wawu mati (وْ) dan ya' mati (يْ).

b. Al-Lisan(اللسان)

Al-Lisan artinya lidah,[14]yaitu tempat keluarnya suara huruf hijaiyah dari lidah. Hurufnya ada 18 dan dikelompokkan menjadi 9 tempat/makhraj.

1) Pangkal lidah, keluar huruf (**ق**).
2) Keluar sedikit dari pangkal lidah, keluar huruf (**ك**).
3) Tengah lidah dengan langit-langit, keluar huruf (**ي**) (**ش**) (**ج**).
4) Ujung lidah dengan papan gigi sebelah atas, keluar huruf(**س**) (**ز**) (**ص**).
5) Ujung lidah dengan pangkal gigisebelah atas, keluar huruf(**ط**) (**د**) (**ت**).
6) Ujung lidah dengan ujung gigi, keluar huruf (**ظ**) (**ذ**) (**ث**).
7) Pinggir lidah dengan graham, keluar huruf (**ض**).
8) Ujung lidah dengan langit-langit, keluar huruf (**ن**).
9) Kepala lidah dengan langit-langit, keluar huruf (**ر**) (**ل**).

[13]Muhammad Kosim, M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an. ..... H. 2
[14]Muhammad Kosim, M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an. ..... H. 3

c. AL-Halaq(الحلق)

Al-Halaq artnya tenggorokan,[15]yaitu tempat keluarnya beberapa huruf hujaiyah dari tenggorokan. Adapun huruf hijaiyah yang keluar dari tenggorokan ni ada enam huruf dan dikelompokkan kepada tiga tempat, yaitu :

1) Ujung tenggorokan (خ) (غ).
2) Tengah tenggorokan (ح) (ع).
3) Pangkal tenggorokan (ه) (ء).

d. Asy-Syafatain

Asy-Syafatain artinya dua bibir,[16]yaitu tempat keluarnya beberapa huruf hijaiyah dari dua bibir. Adapun huruf hijaiyah yang keluar dari dua bibir ini ada empat huruf, yaitu:

1) Gigi atas dengan perut bibir sebelah bawah (ف).
2) Antara dua bibir (و).
3) Pada kedua perut bibir (ب).
4) Pada kedua bibir (م).

e. Al-Khaisyum

Al-Khaisyum artinya batang hidung,[17]yaitu tempat keluarnya beberapa huruf hijaiyah yang berdengung (ghunnah). Adapun huruf yang berdengung adalah:

1) Setiap nun dan mim bertanda tasydid (نّ) dan (مّ).

[15]Muhammad Kosim, M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an. h.16
[16]Muhammad Kosim, M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an. h.16
[17]Muhammad Kosim, M. Alimi, Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an. h.17

2) Setiap nun mati atau tanwin yang bertemu dengan salah satu dari 20 huruf hijaiyah, yaitu:

a) (ب)= (iqlab).

b) (ك) (ق) (ف) (ط) (ظ) (ض) (ص) (ش) (س) (ز) (ذ) (د) (ج) (ث) (ت) = (ikhfa’ haqiqi).

c) (ن)(م) (و) (ي) = (idgham bighunnah).

3) Setiap mim mati yang bertemu dengan salah satu dari dua huruf, yaitu م(idgham mim) dan ب(ikhfa’ syafawi).

3. Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur’an

1. Mad

Mad artinya memanjangkan bunyi atau huruf apabila di belakangnya ada salah satu huruf alif (ا), wawu mati (وْ) dan ya’ mati (يْ).[18]

2. Idgham

Idgham yaitu bunyi nun mati atau tanwin lebur ke dalam huruf yang mengiringinya hingga bunyinya tidak jelas lagi. Idgham dibagi menjadi 2 yaitu:[19]

a) Idgham Bighunnah

Idghom artinya memasukkan, bighunnah artinya dengan mendengung. Idghom bigunnah yaitu apabila ada Nun sukun atau

[18]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur’an untuk Pemula*, (Semarang: Pustaka Nuun, 2015), cet ke-I; h. 11

[19]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur’an untuk Pemula*. . .h. 11

tanwin bertemu dengan salah satu huruf hijaiyyah yang berjumlah 4 huruf, antara lain:(ن)(م) (و) (ي).

b) Idghom Bilaghunnah

Idghom artinya memasukkan, bilaghunnah :artinya dengan tanpa mendengung. Jadi Idghom bilagunnah yaitu apabila ada Nun sukun atau Tanwin bertemu dengan salah satu huruf hijaiyyah yang berjumlah 2 huruf, antara lain: (ل) dan (ر).

3. Izhar

Idzhar yaitu bunyi nun mati atau tanwin dibaca jelas, hurufnya ada 6 yaitu: (ھ) (ء) (ح) (خ) (ع) (غ).[20]

4. Iqlab

Iqlab yaitu nun mati atau tanwin beralih menjadi bunyi mim dengan syarat harus dengung aabila bertemu dengan huruf iqlab. Hurufnya hanya 1 yaitu: (ب).[21]

5. Ikhfa'

Ikhfa' yaitu bunyi nun mati atau tanwin antara izhar dan idgham. Hurufnya ada 15 yaitu: (ت) (ث) (ج) (د) (ذ) (ز) (س) (ش) (ص) (ض) (ط)(ظ) (ف) (ق) (ك).[22]

---

[20]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula*, (Semarang: Pustaka Nuun, 2015), cet ke-I; h. 10

[21]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula* . . . h. 12

[22]Amdjad Al Hafidh, *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula* . . h. 12

C. *Adobe Flash CS6*

1. Pengertian *Adobe FlashCS6*

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis *vector*, yang telah banyak digunakan oleh para animatoruntuk membuat berbagai animasi. Sekarang ini program *Adobe Flash CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.[23]*Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat.

Dan sedangkan Flash sering digunakan untuk menambahkan streaming video atau audio player, iklan dan konten multimedia interaktif untuk halaman web, meskipun penggunaan Flash pada website menurun.[24]

Flash adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi.Riwayat perkembangan produk "*Adobe Flash*" hingga 2013:

a) FutureSplash Animator (10 April 1996)
b) Macromedia Flash 1 (Desember 1996)
c) Macromedia Flash 2 (Juni 1997)
d) Macromedia Flash 3 (31 Mei 1998)
e) Macromedia Flash 4 (15 Juni 1999)

---

[23]Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013). hal. 2

[24]Ulil Fadly, *Skripsi Desain Media Interaktif e-story Kisah Penaklukan Andalusia oleh Tariq bin Ziad Menggunakan Adobe Flash CS6 di Madrasah Diniyah V Jurai Sungai Pua,* h. 20

f) Macromedia Flash 5 (24 Agustus 2000, *ActionScript 1.0*)

g) Macromedia Flash MX (versi 6, 15 Maret 2002)

h) Macromedia Flash MX 2004 (versi 7,9 September 2003, *ActionScript 2.0*)

i) Macromedia Flash MX Professional 2004 (versi 7, 9 September 2003)

j) Macromedia Flash Basic 8 (13 September 2005)

k) Macromedia Flash Professional 8 (13 September 2005)

l) Adobe Flash CS3 Professional (sebagai versi 9, 16 April 2007, *ActionScript 3.0*)

m) Adobe Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)

n) Adobe Flash CS5 Professional (sebagai versi 11, 2010)

o) Adobe Flash CS6 Professional (sebagai versi 12,2013)

2. Istilah-Istilah Dalam *Adobe Flash*

Berikut beberapa istilah yang natinya akan sering dijumpai dalam pembuatan animasi :[25]

a. *Animasi* : Suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.

b. *ActionScript* : Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *keyframe* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi *interaktif.*

c. *Scene : Scene/stage* yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa *teks* maupun gambar.

[25]Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013). hal. 2

d. *Properties : Panel* yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.

e. *Movie Clip :* Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.

f. *Frame :*Bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi

g. *Keyframe :* Suatu simbol berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

h. *Timeline :*Bagian lembar kerja yang menampilkan *layer* dan *frame.*

3. Kelebihan *Adobe Flash*

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Flash* dibandingkan dengan *software* animasi lainyaitu[26]:

a. Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*).

b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file audio* sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.

c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.

d. *Flash* mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.

e. *Font presentasi* tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.

[26]Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006); h.2

f. Gambar *flash* merupakan gambar *vector* sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-*zoom* beratus kali.

g. *Flash* mampu dijalankan pada *system* operasi *Windows* maupun *Macintosh*.

h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.

D. *Storyboard*

Storyboard disusun secara berurutan, layar demi layar. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *storyboard* adalah tetap mengikuti rancangan stuktur navigasi. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan program.*Storyboard*adalah*discription*dariaturanceritadantermasukmengambil dariudutgambar, *dubbing*danefekspesial.[27]*Storyboard* ini dibuat oleh seseorang yang disebut juga dengan *visualizer*. *Storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file, animasi*, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web. *Storyboard* biasanya digunakan untuk kegiatan:

1. *Film*
2. *Teater*
3. Animasi
4. *Photomatic*

[27] Ulil Fadly, *Skripsi Desain Media Interaktif e-story Kisah Penaklukan Andalusia oleh Tariq bin Ziad Menggunakan Adobe Flash CS6 di Madrasah Diniyah V Jurai Sungai Pua,* h. 23

5. Buku komik
6. Bisnis
7. Media interaktif.

Storyboard dapat dibuat dengan gambar tangan/sketsa langsung dikertas atau digambar dengan komputer, kemudian dicetak. *Storyboard* sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangkaproyek media interaktif.

Format apapun yang dipilih untuk *Storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan:[28]

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau *frame*
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar
4. Warna, ukuran dan tipe *font* jika ada teks
5. Narasi, jika ada
6. Animasi, jika ada
7. Video, jika ada
8. Audio, jika ada
9. Interaksi dengan *user*, jika ada

[28]Nurhadi Waryanto, *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*, http://staff. uny. ac.id/sites/default/files/tmp/Storyboard%20dalam%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf, diakses 20 feb2016

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Juli 2016 di SMPN 8 Bukittinggi kelas VII. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

B. Metode Penelitian

Penulis memerlukan data yang harus diolah terlebih dahulu, sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R & D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.[1].

Dalam kehidupan, hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah

[1]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2014), hal .4

tangga yang moderen diproduk dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan[2].

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang ada dan mengembangkannya sehingga dapat menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dimanfaatkan, dengan menggunakan langkah-langkah yang yang telah ditetapkan sehingga hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan. R & D yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D *(Four-D).* Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran).Adapun tahapan 4D adalah:[3]

1. ***Define*** **(Pendefinisian)**

   Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan

[2]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 407-408
[3]Endang Multatiningsih, *Pengembangan Model Pembelajran*, hal. 2-4

pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan (1974) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu:

a. *Front and analysis*

   Pada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

b. *Learner analysis*

   Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dsb.

c. *Task analysis*

   Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

d. *Concept analysis*

   Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional

e. *Specifying instructional objectives*

   Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.

2. *Design* (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion- referenced test, media selection, format selection, initial design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

1) Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
2) Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
3) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
4) Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

3. *Develop* (Pengembangan)

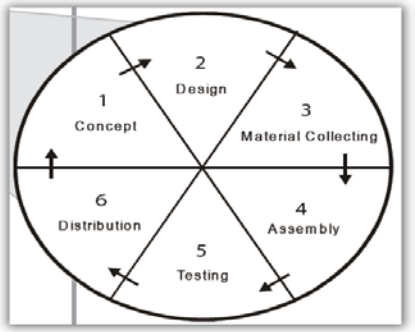
Pada tahapan ini, penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi luther Sutopo.[4]

Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:[5]

[4]Binanto, Iwan, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 259-263

[5]Binanto, Iwan, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*. . , h. 259-263



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

(Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital,
Dasar Teori+ Pengembangannya)

a. Concept

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

b. Design

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup

menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain. Pada tahap ini biasanya dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface.*

c. Material Collecting

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art,* foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly.* Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

d. Assembly

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard,* bagan alir, dan atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti *Macromedia Flash* atau *Adobe Flash*.

e. Testing

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan beberapa tahap pengujian diantaranya:

I. Black Box Testing

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

i.Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.

ii.Kesalahan *interface.*

iii.Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*.

iv.Kesalahan kinerja.

v.Inisialisasi dan kesalahan terminal.[6]

II. Uji Validitas

Uji Validitas produk berfungsi untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validitas produk digunakan angket, dimana ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang

[6]Black Box Testing Dan White box Testing _ Materi Kuliah.htm

telah di sediakan. Validitas produk untuk ahli media meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

III. Uji Praktikalitas

Setelah produk divalidasi dan hasilnya valid maka tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas. Uji praktikalitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk. Produk yang bersifat praktis jika suatu produk tersebut mudah digunakan dan tidak berbelit-belit.

IV. Uji Efektifitas

Uji efektifitas merupakan tahap terakhir dalam pengujian produk, yang di maksud uji efektifitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang akan dicapai. Suatu produk bisa dikatakan efektif apabila hasil produk mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan.

f. Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengujian dengan menggunakan angket, pengujian produk terdiri dari 3 yaitu: uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah mengadakan uji produk tersebut Perancangan media pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan Al-Qur'an ini akan dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD)/*Digital Versatile Disk atau Digital Video Disk* (DVD) yang telah di burning terlebih dahulu sehingga dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

C. Teknik Analisa dan Pengolahan Data

Pada penelitian ini, teknik analisa data yang digunakan yaitu skala Likert yang digunakan untuk menganalisis data pada lembar validasi, angket tanggapan guru.

1. Analisis Validitas Desain

   Analisis Validitas menggunakan skala likert berdasarkan lembar validasi, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

   a. Memberikan skor untuk setiap item dengan alternative jawaban:

      5 = Sangat Baik

      4 = Baik

      3 = Cukup

      2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

b. Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0 – 100) dilakukan dengan menggunakan rumus:

NN = Bp / Bm x 100%

Pada persamaan N merupakan nilai yang didapat, Bp merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan Bm merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas ditentukan melalui teknik analisis data data menggunakan skala Likert dengan rumus:

NN = Bp / Bn x 100%

Pada persamaan N merupakan nilai yang didapatkan, Bp merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan Bm merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Define (Pendefinisian)

Media pembelajaran multimedia ini dirancang untuk siswa kelas VII di SMPN 8 Bukittinggi, selama belajar hukum-hukum bacaan Al-Qur'an sebagian dari siswa banyak yang tidak terlalu memperhatikan, acuh tak acuh, berbicara dengan teman sebangkunya dan sebagian siswa mempunyai kekurangan daya ingat yang pendek. Hal ini terjadi karena siswa menganggap kalau pelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur'an itu mudah dan siswa sudah belajar itu semenjak mengaji di TPA. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur'an mampu menambah motivasi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran lebih baik lagi. Selain itu, tujuan media ini adalah untuk menyajikan hukum-hukum bacaan Al-Qur'an sehingga siswa mudah dalam mempelajari dan mengingatnya. Tema yang disajikan dalam media hukum-hukum bacaan Al-Qur'an ini adalah ilmu tajwid, makharijul huruf dan hukum-hukum bacaan Al-Qur'an yang disesuaikan dengan Silabus dan RPP yang telah ada.

B. Design (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran dibuat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran maka dari itu materi dalam pembuatan media ini

harus disesuaikan dengan materi pembelajaran agar media yang telah dibuat bisa terpakai dan bisa dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tujuan pembelajran bisa tercapai.

Dalam tahap perancangan ini prototype atau rancangan produk harus disesuaikan dengan bahan ajar atau modul yang sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Sebelum prodak dilanjutkan ke tahap berikutnya maka produk tersebut harus di validasi oleh guru, dosen dan teman sejawat. Hal ini dilakukan agar kita bisa mengetahui apakah produk kita perlu diperbaiki atau tidak. Hal ini disesuaikan dengan saran validator.

C. Develop (Pengembangan)

1. *Concept* (pengonsepan)

Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa siswi SMPN 8 Bukittinggi. Didalamnya disajikan beberapa penjelasan materi mengenai Tajwid, Makharijul Huruf dan Hukum-Hukum Bacaan AL-Qur’an. Perancangan media pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan AL-Qur’an dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan animasi, suara, gambar-gambar menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Perancangan desain media pembelajaran ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6 sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, *Format Factory*, *Corel Draw x4*, dan *Adobe Photoshop CS4*.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, dan *storyboard.*

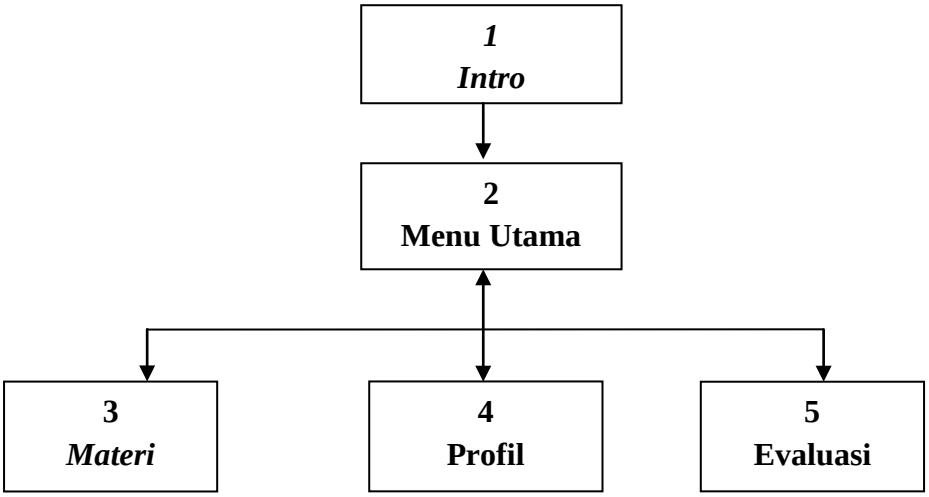
a. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an menggunakan Struktur Navigasi campuran karena menggabungkan model *linie*r dan model *hirarki*.

1) Struktur Navigasi Utama

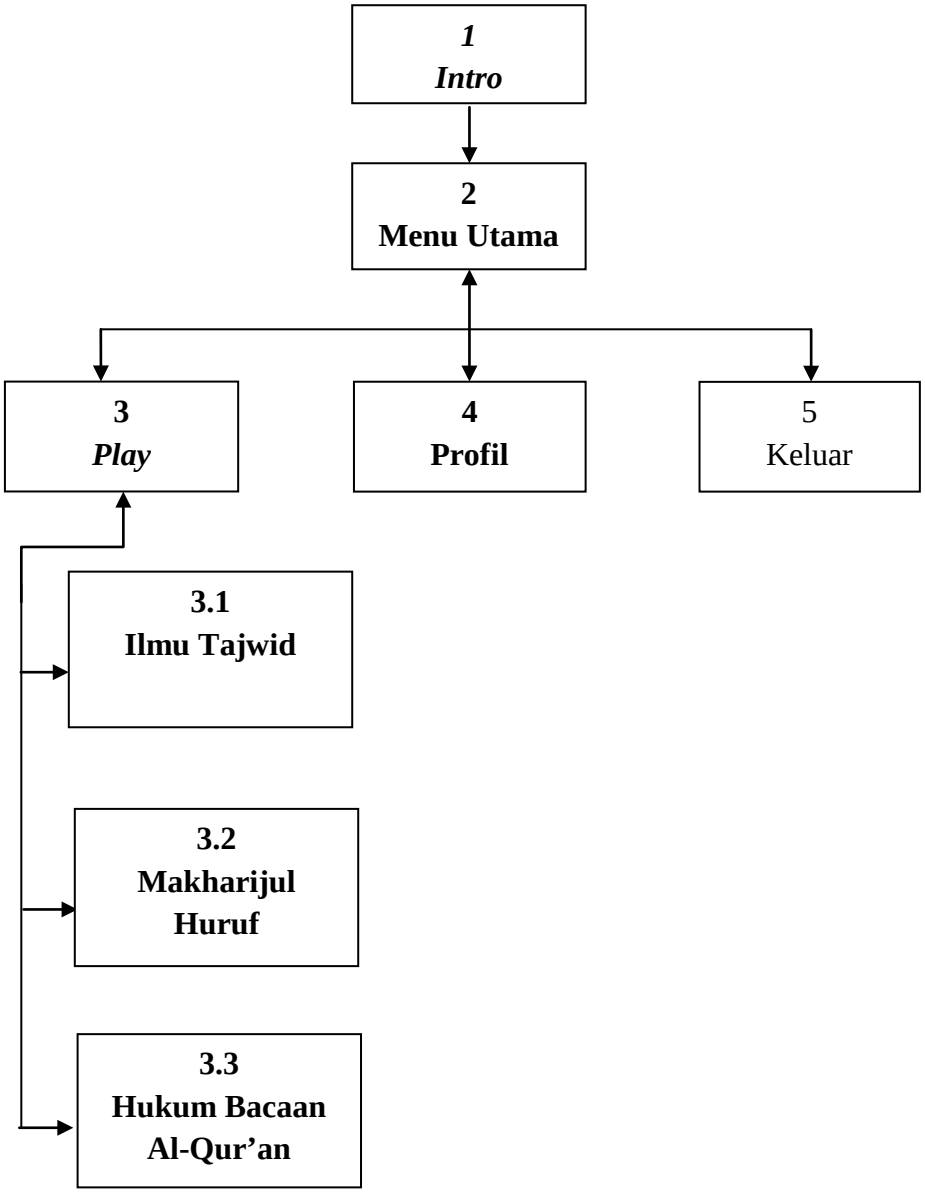
Struktur navigasi utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut.

Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



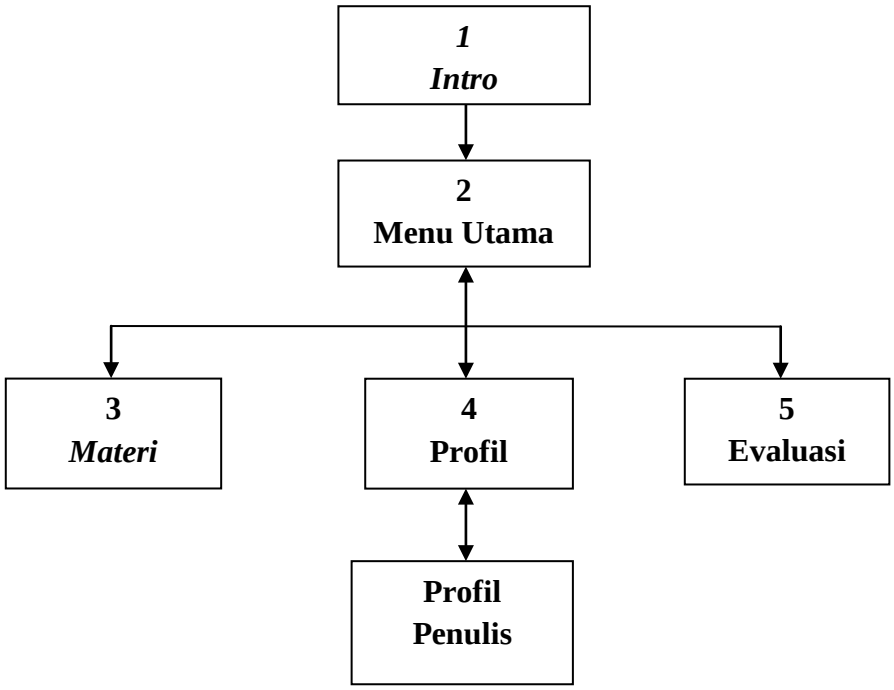
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

2) Struktur Navigasi Materi



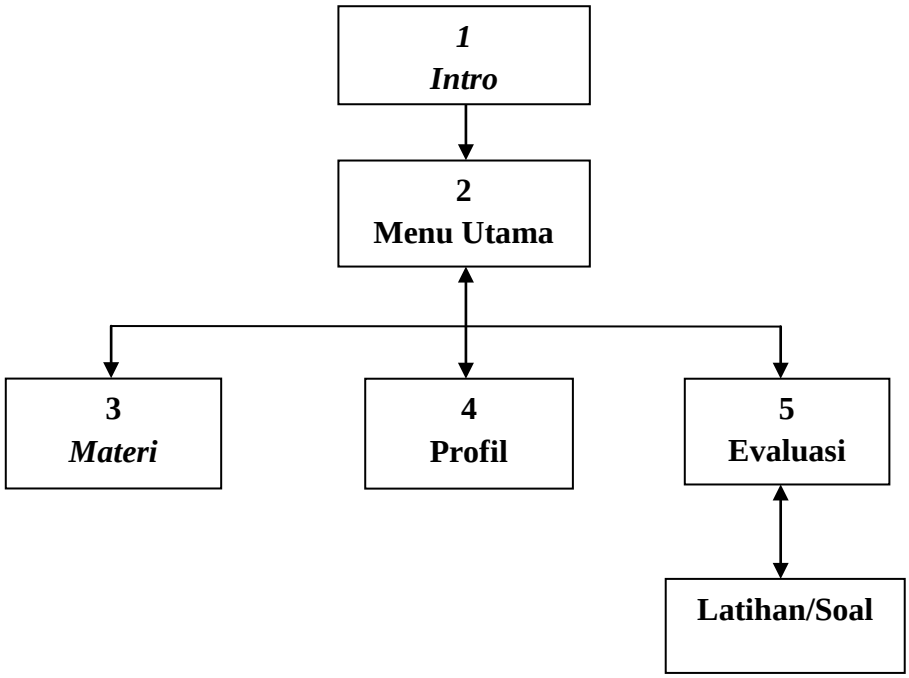
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi

3) Struktur Navigasi Profil



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Profil

4) Struktur Navigasi Evaluasi



Gambar 4.4 Struktur Navigasi Profil

b. **Desain *Storyboard***

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama atau *scene* dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Movie 1	*Intro*
Movie 2	Menu Utama
Movie 3	Materi
Movie 4	Profil
Movie 5	Evaluasi

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

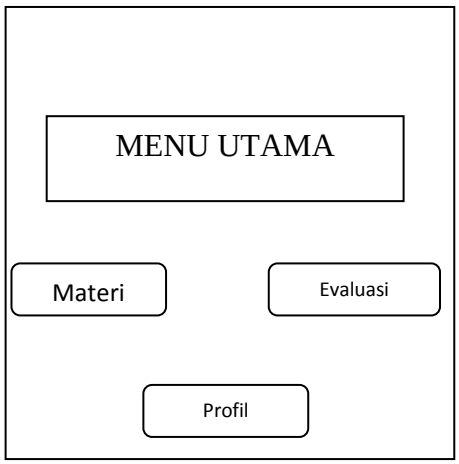
1) *Movie* 1-*Intro*, merupakan menu awal masuk ke sistem media pembelajaran mengenai Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an.
2) *Movie* 2-Menu Utama, merupakan menu utama dalam media pembelajaran mengenai Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur;an.
3) yang terdiri atas 3 sub menu yaitu Materi Profil dan Evaluasi.
4) *Movie* 3-Materi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan materi mengenai Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an.
5) *Movie* 4-Profil yang merupakan biodata penulis.
6) *Movie* 5-Evaluasi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan latihan/soal mengenai Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an.

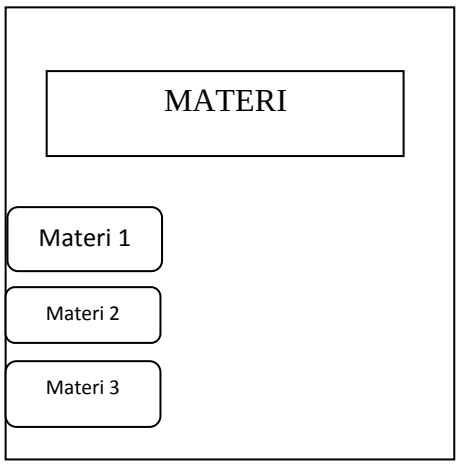
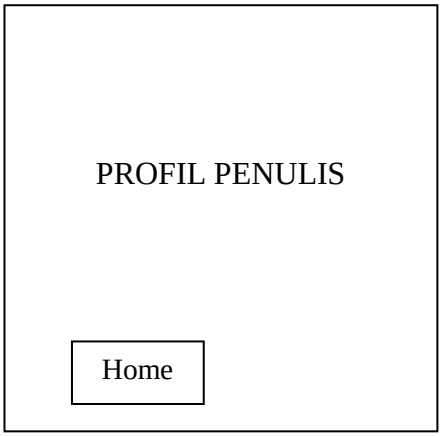
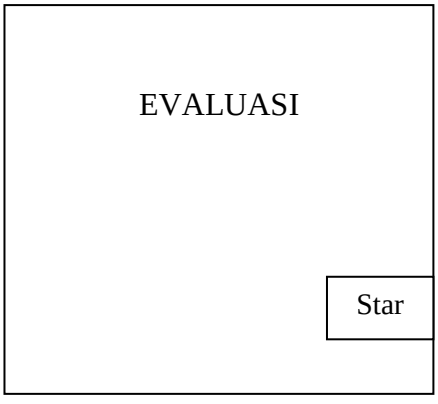
c. Desain *Interface*

Media ini dirancang untuk siswa SMP, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur animasi agar siswa tertarik

menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran Pendidikan Al-Qur'an (PQ). Unsur tersebut disempurnakan dengan menambahkan musik latar, *Background* dimodifikasi pada disetiap halaman untuk mempertegas kesan menarik, hal ini dimaksudkan agar aplikasi terlihat tidak membosankan. Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini:

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1	**2**	**3**	**4**
1		*Background,* animasi, tombol.	
2		*Background,* Tombol Animasi.	

1	2	3	4
2		*Background,* Tombol Animasi.	
3		*Background,* Animasi.	
4		*Background,* Animasi.	

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, *background*, dan *image-image* pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*. Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah **:**

a. Data materi Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an bersumber dari buku pegangan dari sekolah di SMPN 8 Bukittinggi.
b. Data audio yang digunakan adalah Format Factory suara penulis tentang Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an.
c. Data *image* yang digunakan adalah *image background* dan *animasi.*

4. *Assembly* (Pembuatan)

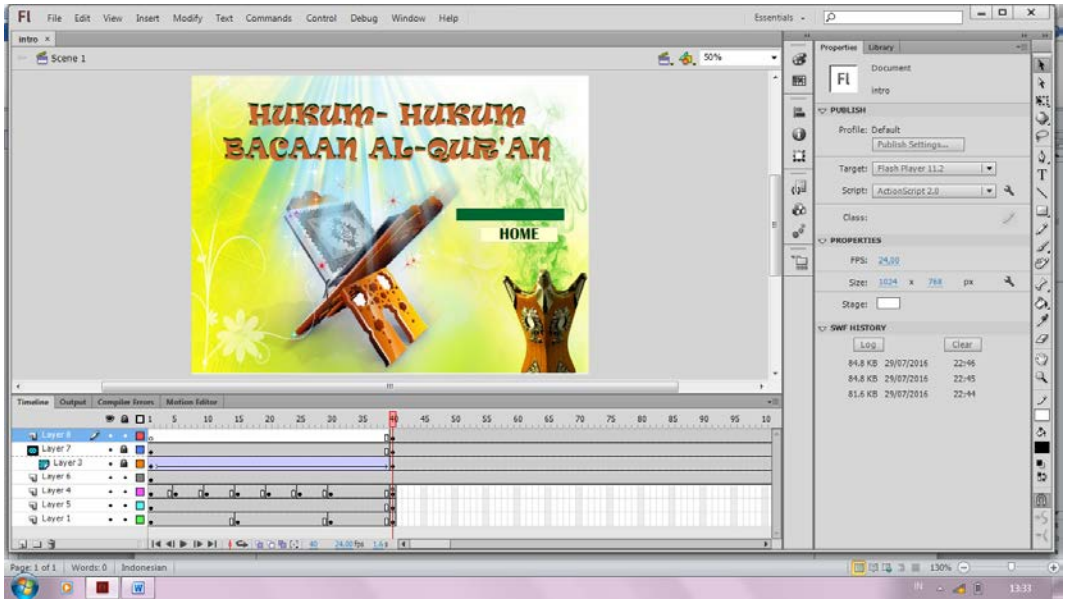
Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

1) Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan *CorelDraw X4*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame*, *scene by scene*, dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang berwarna. Secara keseluruhan, setelah objek

maupun *background* digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari library ke area kerja tersebut.

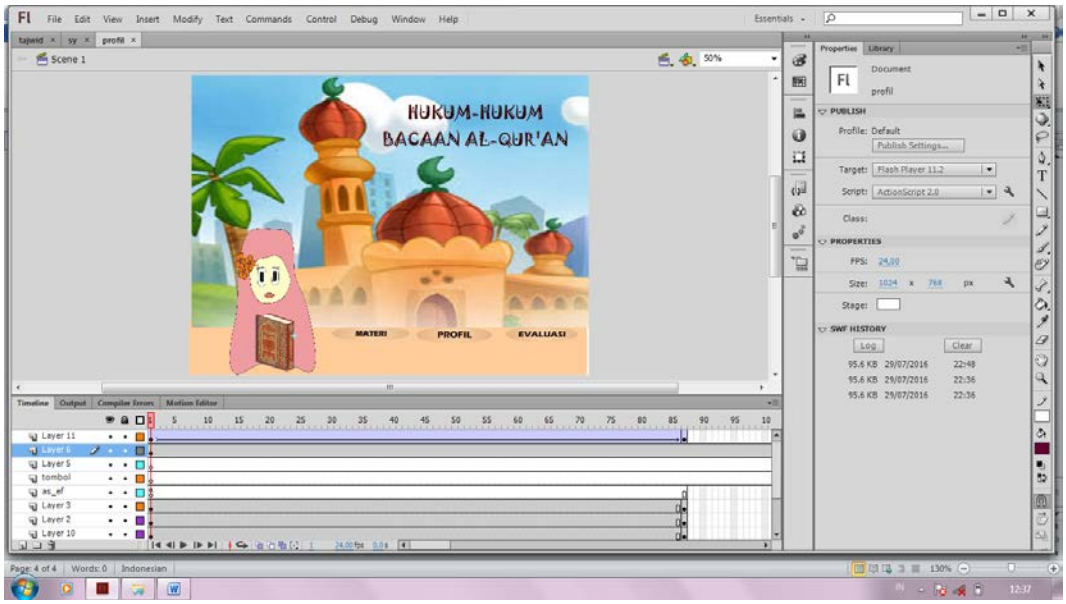
Contohnya adalah gambar *background intro* dan menu utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.5 Proses Pembuatan *Background Intro*

2) Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara mendesain tombol sendiri. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6 Proses Pembuatan Tombol-Tombol

3) Pemprograman dengan *Actionscript*

Actionscript digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada suatu tombol. Berikut ini beberapa *actionscript* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini :

1) Actionscript yang digunakan untuk menjalankan menu utama.swf

```
on (release) {
  loadMovieNum("materi.swf",0);
}
```

2) Actionscript yang digunakan untuk menjalankan profil.swf

```
on (release) {
```

```
    loadMovieNum("home.swf",0);
}
```

3) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi.swf

```
on (release) {
    loadMovieNum("evaluasi.swf",0);
}
```

4) Merekam dan Mengedit Suara

Pada media pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur;an untuk SMPN 8 Bukittinggi, akan ada suara penulis sebagai *narator* yang akan mengisi objek suara dalam bahasa Indonesia. Penulis harus merekam suara yang ditampilkan dengan menggunakan *microphone* dibantu dengan *software format factory* yang bisa di *edit* kembali. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.7 Pengeditan Suara dengan *Software* Format Factory

5) **Test dan Publikasi *File***

Setelah semua tahap pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak (terjadi *error*). Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi berjalan dengan baik. *Test* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf*. Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan tujuan agar media dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install* Flash Player terlebih dahulu.

6) Tampilan Hasil

1) Halaman *Intro*

Pada halaman intro ini terdapat *background* berwarna biru dan terdapat animasi gambar dan teks yang tampil secara bergantian sehingga pada halaman ini terlihat menarik.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.8 Tampilan Halaman *Intro*

Pada halaman *Intro* ini terdapat tombol Go untuk masuk ke halaman Menu Utama.

2) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdapat 3 *button* (tombol) yaitu, *Materi*, *Profil* dan *Evaluasi*. Terdapat beberapa gambar animasi sehingga pada halaman ini terlihat menarik.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :

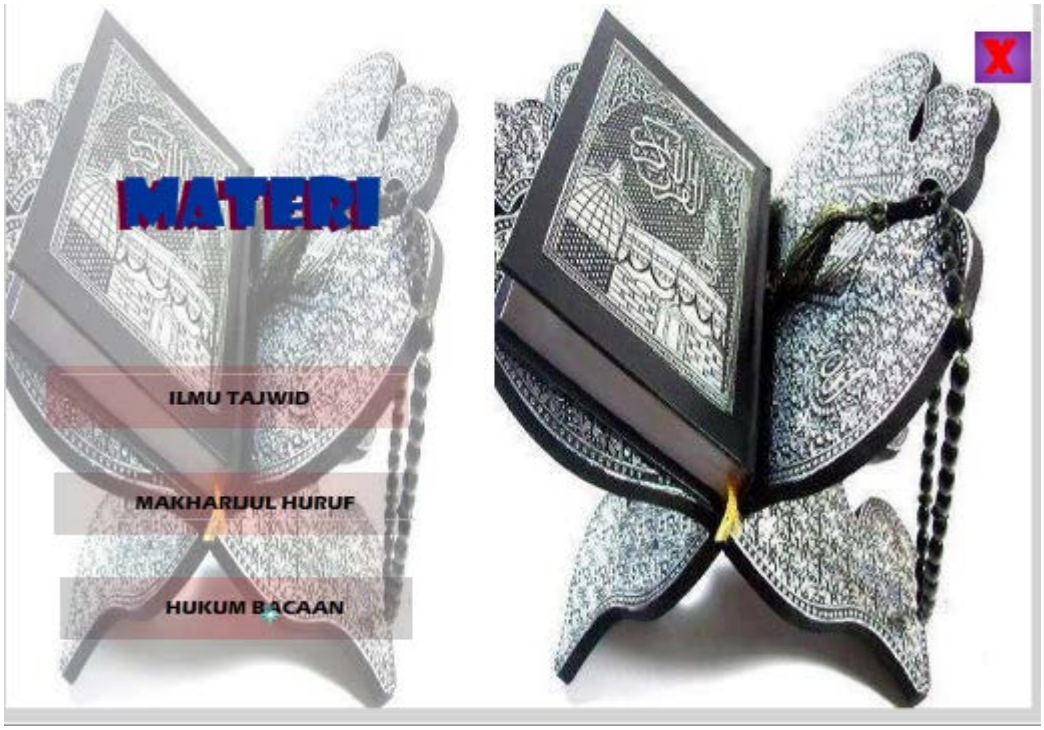


Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama terdapat 3 pilihan tombol, yaitu, Materi, *Profil*, dan *Evaluasi*. Saat tombol *Materi* diklik akan keluar matei yang akan dibahas, saat tombol *Profil* diklik akan keluar halaman *Profil*, saat tombol *Evaluasi* diklik akan keluar latihan/soal.

3) Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat berbagai materi yang akan dibahas. Halaman materi seperti gambar berikut ini :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Materi



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Materi

4) Halaman Profil

Pada halaman *profil* ini, terdapat profil tentang penulis. Halaman tersebut seperti gambar berikut ini :



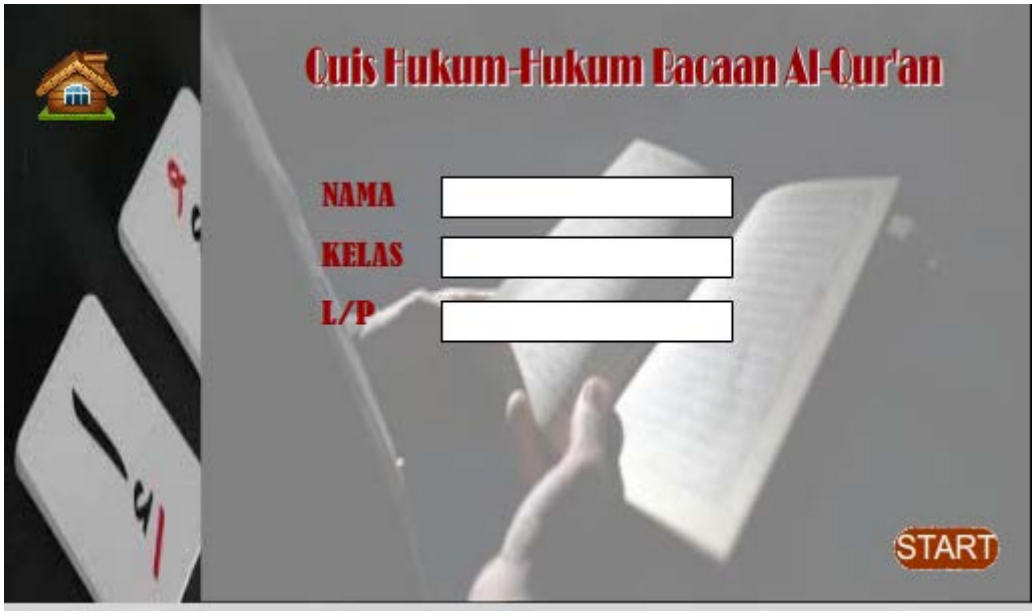
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Profil

Pada Halaman *Profil* ini terdapat tombol Home untuk kembali ke halaman Menu Utama.

5) Halaman Evaluasi

Pada halaman Evaluasi ini terdiri dari beberapa *Scene*, masing – masing Scene terdiri dari Animasi, gambar-gambar,dan soal tentang Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur;an. Pada halaman ini juga terdapat tombol untuk melanjutkan ke *Scene* berikutnya atau.

Tampilan halamannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Evaluasi

5. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution.* Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox, Uji Validitas, Uji Praktikalitas dan Uji Efektifitas.*

a. Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antar muka perangkat

lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, dan data dapat berjalan dengan baik. Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Menu masuk Menu Utama	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu Materi	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Profil	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Evaluasi	Pengujian unit	*Blackbox*
3	Pengujian menu Materi	Menu Materi 1	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Materi 2	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Materi 3	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu Profil	Menu Profil	Pengujian unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Evaluasi	Menu Evaluasi	Pengujian unit	*Blackbox*

1) Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Menu *Intro*

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik Tombol Home	Menampilkan menu utama	Menu utama tampil	Diterima

2) Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Menampilkan halaman materi	Halaman materi tampil	Diterima
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman Profil	Halaman Profil tampil	Diterima
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan halaman evaluasi	Evaluasi keluar	Diterima

3) Pengujian Menu Materi

Tabel 4.6 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Menampilkan materi 1	Halaman materi tampil	Diterima
	Menampilkan materi 2	Halaman materi Tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3	Halaman materi tampil	Diterima

4) Pengujian Menu Profil

Tabel 4.7 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Profile*	Menampilkan halaman profil penulis	Halaman profil tampil	Diterima

5) Hasil pengujian fungsionalitas

Tabel 4.8 Pengujian Fungsionalitas

No	Pengujian	*Error*	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	*Action Script*	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur'an untuk SMPN 8 Bukittinggi ini telah sesuai dengan perencanaan.

b . Hasil Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk tersebut dengan tujuan untuk melihat ketepatan ini produk. Uji Validitas produk untuk ahli media, dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut.

Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli bidang studi yaitu Bapak Fauzan, M. Ag, ahli media Bapak Supratman, M.Kom, dan Riri Okra, M.Kom, dengan

kesimpulan tampilan, keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah valid, sebagaimana penilainnya terlampir pada lampiran skripsi ini dengan nilai validasi akhir 83,5 tetapi masih dapat sedikit penambahan dalam produk ini, penambahan tersebut dilakukan dengan sedikit revisi pada produk desain media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur'an untuk siswa kelas VII d SMPN 8 Bukittinggi

c. Hasil Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur apakah guru berpendapat bahwa produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru Pendidikan Al-Qur'an (PQ) Bapak Sabri S.PdI dan guru TIK Bapak Medirama Johandis, S.Pd dengan kesimpulan format, isi dan bahasa produk sangat praktis, dengan nilai kepraktisan 89**,** serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan dengan sedikit revisi.

d. Uji Efektifitas

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi perserta didik. Bagaimana seorang siswa tersebut tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang siswa kelas VII yaitunya Tiffany Fiolita Pido, Ica Widya Arwandi, Yusuf ghaisa, dengan nilai 94, dan kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan efektif digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa sangat tertarik dan senang menggunakan produk perancangan media pembelajaran Pendidikan Al-Qur'an tentang materi Hukm-Hukum Bacaan Al-Qur'an dan membangkit semangat siswa dalam proses pembelajaran

6. *Distribution*

Dalam proses ini media yang sudah jadi di *burning* ke CD (*Compact Disk*) dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam media ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

a. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program.

b. *File.swf,* yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan s*oftware* sebagai berikut:

1) *Hardware*

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

i. *Processor* : Intel Dual Core atau AMD Athlon 64 X2 Dual Core

ii. *Motherboard* : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yang digunakan

iii. *VGA* : Kartu Grafik 64 bit memori 512 MB (minimal)

iv. *Memory* : 1 GB (disarankan)

v. *Hardisk* : S*pace* 400 MB

vi. *Monitor* : Resolusi minimal 800x600

vii. *Optical* : DVD RW

viii. *Speaker* : Standard

ix. *Mouse* : Standard

x. *Keyboard* : Standard

2) *Software*

Rancangan media ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, media ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat *Adobe Flash CS6* untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista, S even (7) dan Eight (8).*

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Media pembelajaran hukum-hukum bacaan Al-Qur'an yang telah selesai dibuat dilakukan pengujian dengan menggunakan angket, pengujian produk terdiri dari 3 yaitu: uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah mengadakan uji produk tersebut Perancangan media pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan Al-Qur'an ini akan dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD)/ *Digital Versatile Disk atau Digital Video Disk* (DVD) yang telah di Burning terlebih dahulu sehingga dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan media pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an dengan materi ilmu tajwid, makharijul huruf dan hukum bacaan Al-Qur'an telah selesai dirancang, dengan software Adobe Flash CS6 sebagai software utama dan didukung oleh software lainnya seperti Photoshop CS4, CorelDraw X4, dan Format Factory. Media pembelajaran ini membahas mengenai pengertian ilmu tajwid, jenis-jenis makharijul huruf beserta gambar, penjelasan jenis-jenis makharijul huruf yang dilengkapi dengan contoh beserta perlafasannya, serta hukum-hukum bacaan Al-Qur'an seperti: mad, ikhfa', izhar, idgham, dan iklab yang disertai penjelasan, contoh dan perlafasannya.

Media pembelajaran ini dilakukan dengan melakukan beberapa pengujian diantaranya uji validitas yang dilakukan kepada ahli media dan ahli dibidangnya dengan hasil akhir validasinya 83,5, uji praktikalitas yang dilakukan kepada guru dengan nilai akhir kepraktisannya 89 dan uji evektifitas yang dilakukan kepada siswa dengan hasil akhir keefektifannya 94, sehingga bisa dikatakan valid dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran ini terdiri atas Intro, Menu Utama, Materi, Profil, dan Evaluasi.

1. Setelah dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektifitas Produk maka dapat disimpulkan :

   a. Uji Validitas Produk

      Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli bidang studi yaitu Bapak Fauzan, M.Ag, ahli media Bapak Supratman, M.Kom, dan Bapak Riri Okra, M.Kom, dengan kesimpulan tampilan, keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah valid dengan hasil validitas akhir 83,5.

   b. Uji Praktikalitas Produk

      Uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru Pendidikan Al-Qur'an (PQ) Bapak Sabri, S.PdI dan guru TIK Bapak Medirama Johandias, S.Pd dengan kesimpulan format, isi dan bahasa produk sangat praktis dengan hasil akhir kepratisan 89.

   c. Uji Efektivitas Produk

      Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang siswa kelas VII yaitunya Tiffany Fiolita Pido, Icha Widya Arwandi, Yusuf Ghaisa dan kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan efektif dengan hasil akhir keefektifan 94.

B. Saran

Dalam media pembelajaran ini adalah penulis menyarankan kepada:

1. Para guru agar menjelaskan materi mengenai Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an lebih lanjut.

2. Bagi peserta didik, dari media Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur’an ini diharapkan peserta didik tidak keliru lagi tentang tajwid, makharijul huruf dan hukum bacaan Al-Qur’an.
3. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
4. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.
5. Media pembelajaran ini masih memiliki kekurangan diantaranya kurangnya contoh hukum-hukum bacaan Al-Qur’an dan kurangnya penjelasan lebih jauh mengenai tajwid, makharijul huruf dan hukum-hukum bacaan Al-Qur’an.
6. Media pembelajaran ini hanya dibuat untuk mewakili silabus/bahan ajar yang dibutuhkan oleh SMPN 8 Bukittinggi jadi masih banyak lagi hukum-hukum bacaan yang belum termasuk kedalam media ini, sekiranya ada pembaca atau pengguna ingin menambahkan atau menyempurnakan media ini penulis persilahkan karena hukum-hukum bacaan Al-Qur’an ini perlu bagi kita semua. Terimakasih.

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HUKUM-HUKUM BACAAN AL-QUR'AN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (PQ) MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMPN 8 BUKITTINGGI

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu Teknik Informatika dan Komputer

Dian Lestari Suryabayu
Nim : 2512.058

Pembimbing I

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc. M. Ag
NIP. 197305102000121002

Pembimbing II

Hari Antoni M., M. Kom
NIP. 198309072009121005

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI(IAIN)BUKITTINGGI

2015/2016

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

3.1 Tahap Pengembangan Multimedia..... 34

4.1 Storyboard Ringkas..... 47

4.2 Desain Interface 48

4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian..... 61

4.4 Pengujian Menu *Intro* 62

4.5 Pengujian Menu Utama..... 62

4.6 Pengujian Menu Materi..... 63

4.7 Pengujian Menu Profil ..... 63\

4.8 Pengujian Fungsional..... 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 34

4.1 Struktur Navigasi Utama 43

4.2 Struktur Navigasi Materi 44

4.3 Struktur Navigasi Profil 45

4.4 Struktur Navigasi Evaluasi 46

4.5 Proses Pembuatan Background Intro 51

4.6 Proses Pembuatan Tombol-Tombol 52

4.7 Pengeditan Suara dengan Software Format Factory 53

4.8 Tampilan Halaman Intro 55

4.9 Tampilan Halaman Menu Utama 56

4.10 Tampilan Halaman Menu Materi 57

4.11 Tampilan Halaman Materi 58

4.12 Tampilan Halaman Profil 59

4.13 Tampilan Halaman Evaluasi 60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1 *Storyboard* Intro 72

2 *Storyboard* Menu Utama 73

3 *Storyboard* Materi 74

4 *Storyboard* Ilmu Tajwid 75

5 *Storyboard* Makharijul 76

6 *Storyboard* Hukum Bacaan 77

7 *Storyboard* Materi 79

8 *Storyboard* Profil 80

9 *Storyboard* Evaluasi 81

10 *Storyboard* Evaluasi Lanjutan 82

11 *Storyboard* Evaluasi Lanjutan 83

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR TABEL viii

DARTAR LAMPIRAN..... ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 6

C. Batasan Masalah..... 7

D. Rumusan Masalah..... 7

E. Tujuan Penelitian 8

F. Manfaat Penelitian 8

G. Penjelasan Judul..... 8

H. Sistematika Penulisan 10

BABII LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran……. 12

1. Pengertian Media Pembelajaran..... 12
2. Klasifikasi Media Pembelajaran..... 13
3. Manfaat Media Pembelajaran..... 14
4. Fungsi Media Pembelajaran..... 15
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 16

B. Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur’an..... 18

1. Ilmu Tajwid..... 18
2. Makharijul Huruf..... 19

3. Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an 22
C. *Adobe Flash CS6* 24
1. Pengertian *Adobe Flash CS6* 24
2. Istilah-istilah Adobe Flash 25
3. Kelebihan Adobe Flash 26
D. *Storyboard* 27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktudan Tempat Penelitian 29
B. Metode Penelitian 29
C. Teknik Analisa dan Pengolahan Kata 37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Define (Pendefinisian) 40
B. Design (Perancangan) 40
C. Develop (Pengembangan) 41
1. *Concept* (Pengonsepan*)* 41
2. *Design* (Perancangan) 42
3. *Material Collecting (*Pengumpulan Bahan) 50
4. *Assembly (*Pembuatan) 50
5. Testing (Pengujian) 60
6. *Distribution* 66
D. Disseminate (Penyebarluasan) 68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 69
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

Alqur'an dan Terjemahan surat Al-mujadillah ayat 11. 2006. Diponegoro.

Alqur'an dan Terjemahan surat Al-Muzzammil ayat 4, 2006. Diponegoro.

Al Hafidh, Amdjad. 2015. *Pelajaran Tajwid Lengkap Kaidah Cara Baca Al-Qur'an untuk Pemula.* Semarang: Pustaka Nuun.

Andi. 2013.*Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6.*Yogyakarta: CV Andi Offset.

Arsyad, Azhar. 2011. *MediaPembelajaran*. Jakarta:Rajawali.

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangannya*. Yogyakarta: Offset

Kosim, Muhammad, Alimi, dan Amrul. 2012. *Pendidikan Al-Qur'an*. Padang: Jasa Surya.

Pramono, Andi. 2006.*Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash.* Yogyakarta: Andi Offset.

Purwanto, Edi dan Sri Murtono. 2004.*Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta:Yudhistira.

Pusat Bahasa Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III.* Jakarta: Balai Pustaka.

Raisa Niska, *skripsidesign e-story kisah NabiMuhammadSAW dalam menjemput sholat menggunakan adobe flash CS6 di TK Budi Mulia*

Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: Quantum Teaching.

Shihab, Quraish. 2003. *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an volume 14.* Jakarta:Lentera Hati.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Ulil Fadly, *skripsi desain media interaktif e-story kisah penaklukan andalusia oleh tariq bin ziad menggunakan adobe flash cs6 di madrasah diniyah V jurai sungai Pua*

Black Box Testing Dan White box Testing _ Materi Kuliah.htm

Multatiningsih, Endang. *Pengembangan Model Pembelajaran*

Nurhadi Waryanto, *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*, http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Storyboard%20dalam%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf, diakses 20 feb2016

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sesungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap
(Qs. Alam Nasyrah: 7-9)

Ya Allah…..
Di tengah malam aku bersujud, kupinta kepada-Mu
Di saat aku kehilangan arah, kumohon petunjuk-Mu
Aku sering tersandung, terjatuh, terluka dan terkadang harus kutelan antara keringat dan air mata
Namun aku takkan pernah menyerah karena aku tak mau kalah,
Aku akan terus melangkah berusaha dan berdo'a tanpa mengenal putus asa.
Syukur alhamdulillah.....
Kini aku tersenyum dalam iradat-Mu
Kini baru kumengerti arti kesabaran dalam penantian, sungguh tak kusangka

Ya Allah...
Kau menyimpan sejuta makna dan rahasia, sungguh berarti hikmah yang Kau beri
Sebuah perjalanan panjang dan gelap...telah Kau berikan secercah cahaya terang
Sebuah langkah usai sudah...Satu cita telah ku gapai
Namun ini bukanlah akhir dari perjuanganku
tapi awal dari sebuah harapan dan cita-cita
Jalan kedepan masih panjang...untuk menggapai masa depan yang cerah
Untuk bisa membahagiakan orang-orang yang kucintai

Maa…… Paa……
Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang mama dan papa
Mamaku tersayang.....
Kau kirimkan kekuatan lewat untaian kata dan iringan do'a
Tuk raih segenggam harapan dan impian menjadi kenyataan
Maa....kau besarkan aku dalam dekapan hangatmu
Cintamu hiasi jiwaku dan restumu temani kehidupanku
Papaku tercinta.....
Kau begitu kuat dan tegar dalam hadapi hidup ini
Kau jadikan setiap tetes keringatmu sebagai semangat meraih cita-cita
Hari-harimu penuh tantangan dan pengorbanan
Tak kau hiraukan terik matahari membakar kulitmu
Tak kau pedulikan hujan deras mengguyur tubuhmu
Paa dirimu adalah pelita dalam hidupku

Kini diriku telah selesai dalam studyku
Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,
Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang kucintai,
Papaku ***Suryanto. MP*** *dan Mamaku* ***Dra. Ermiati***
Kakak ku bunda ***Eka Pasca Suryabayu, M. Pd*** *dan Abang Ipar* ***Efriandi, A. Md***
Adikku ***Suci Ramadhani Suryabayu***
serta Keponakan ku ***Atha Maulana Frindcha*** *dan* ***Yusuf Ghaisa Frindcha***
Terima kasih atas do'a dan kasih sayang nya,
semoga karya ini dapat mengobati beban kalian
walau hanya sejenak, semua jasa-jasa kalian tak kan dapat kulupakan.

Dan spesial untuk ibamku ***Muhammad Ibrahim*** *yang selalu setia*
mendampingi dan memberi semangat dalam hidup ku...
you are beautifull story in my life,
7 semester berjuang bersama dan akhirnya selesai bersama,

Untuk tulusnya persahabatan yang telah terjalin, spesial buat
Sahabat-sahabatku, PTIK B (lama) dan PTIK G Angkatan 2012
Khususnya buat ***Yuriska Yussy Rahmah Santi (Synunku Ozil cepat nyusul jan sampai Ozil baradiak baru ka wisuda), Nofia Iga Avriani (Gaek akkuh), Aisyah (pejuang bersama kekampus), Misdar (uun jauh liburan kita un Malaysia-Singapur-Thailand), Aulia Rezi (Ejitunku), Ria Hariani (Amak kami) dan Nova Elmitasari (copakuu dipermudah lahirannya).***

Terima kasih atas do'a dan dukungannya….
Semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi selamanya,
Kebersamaan yang kita bangun selama ini telah banyak merubah kehidupanku
Kemarahanmu telah menuntunku menuju kedewasaan,
Senyummu telah membuka cakrawala dunia dan melepaskan belenggu-belenggu
ketakutanku, Tetes air mata yang mengalir di pipimu telah mengajariku arti
kepeduliaan yang sebenarnya, dan tawamu telah membuatku bahagia
Sungguh aku bahagia bersama kalian, bahagia memiliki kenangan indah dalam setiap
bait pada paragraf kisah persahabatan kita.

Serta terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan bantuan dan doa
dari awal hingga akhir yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.
Kesuksesan bukanlah suatu kesenangan, buka juga suatu kebanggaan,
Hanya suatu perjuangan dalam menggapai sebutir mutiara keberhasilan…
Semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya

Amiin…

September '16

Dian Lestari Suryabayu

LAMPIRAN 1
***STORY BOARD* INTRO**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Intro
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 01 Agustus 2016 / 14.41 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman pembuka media pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan Al-Qur'an. Pada halaman ini terdapat animasi bayangan berwarna biru, gambar Al-Qur'an dan terdapat tulisan "Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an", dan satu tombol home.

Warna : Orange, biru, hijau, coklat, putih, hitam
Layar Dasar : hghjgjj.jpg
Tulisan : Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Element : Hitam, Orange

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Ravie
Ukuran : 45
Tipe : Regular

Animasi : -
Suara : beep1.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      loadMovieNum("profil.swf
",0);

}
```

LAMPIRAN 2
STORY BOARD* MENU *HOME

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : *Home*
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari SUryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016/ 14.51 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman *Home* media pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan Al-Qur'an. Pada halaman ini terdapat animasi masjid, gambar anak memegang Al-Qur'an, 3 buah tombol yaitu tombol materi, tombol profil, tombol dan tombol evaluasi.

Warna : hijau, pink ,hitam, coklat
Layar Dasar : vhjj.jpg
Tulisan : Hukum-hukum bacaan Al-Qur'an
Element : Coklat

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Jokerman*
Ukuran : 45
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : beep1.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      loadMovieNum("materi.swf
",0);

}

on (release) {
      loadMovieNum("home.swf",
0);
```

```
}

on (release) {
      loadMovieNum("evaluasi.s
wf",0);

}
```

LAMPIRAN 3
***STORY BOARD* MATERI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Menu Materi
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 14.57 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman materi, pada halaman ini terdapat 3 buah tombol yaitu tombol mengenai ilmu tajwid, tombol makharijul huruf, dan tombol hukum bacaan Al-Qur'an.

Warna : Hitam, biru, putih
Layar Dasar : ghghjj.jpg
Tulisan : Materi
Element : biru, coklat

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Aardvark Cafe, Dungeon*
Ukuran : 24, 48
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : beep1.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release){

      loadMovie("tajwid",0);
}
on (release) {
      loadMovieNum("makharijul
      .swf",0);
}
```

```
on (release) {
      loadMovieNum("hukum.swf"
      ,0);
}
```

LAMPIRAN 4
***STORY BOARD* ILMU TAJWID**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Materi 1
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016/ 15.11 WIB



Deskripsi Layar :
Halaman ini merupakan halaman dari materi tajwid yang berisi penjelasan singkat tentang tajwid didalamnya terdapat tombol suara dan tombol keluar

Warna : Hitam, putih
Layar Dasar : 222.jpg
Tulisan : Tajwid
Element : Ungu, biru, Kuning

Attribut Tulisan

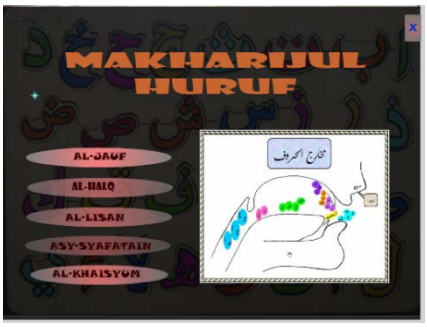
Jenis Huruf : *Showchart,Berlin Sans FB Demi*
Ukuran : 70, 25
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : beep1.mp3, record20160728072856.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      loadMovieNum("materi.swf      }
",0);
```

LAMPIRAN 5
***STORY BOARD* MAKHARIJUL**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Materi 2
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 15.23 WIB



Deskripsi Layar :
Halaman ini merupakan halaman materi 2 yang di dalamnya terdapat tombol Al-Jauf, tombol Al-Halq, tombol Al-Lisan, Tombol Asy-Syafatain dan tombol Al-Khaysum

Warna : hitam, putih
Layar Dasar : 222.jpg
Tulisan : Makharijul Huruf
Element : coklat

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Showchart Gothic, Snap ITC*
Ukuran : 50, 25
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : Beep1.mp3, NUZUL QUR'AN kto mlntang.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      loadMovieNum("a.swf",0);
}
on (release) {
      loadMovieNum("al.swf",0)
;
}
on (release) {
      loadMovieNum("li.swf",0)
;
}
on (release) {
      loadMovieNum("sy.swf",0)
;
}
on (release) {
      loadMovieNum("q.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 6
***STORY BOARD* HUKUM BACAAN**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Materi 3
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 15.30 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman materi hukum bacaan, pada halaman ini terdapat tombol yaitu tombol mad, tombol idgham, tombol izhar, tombol iqlab, tombol izhar, dan tombol keluar

Warna : Hitam, putih
Layar Dasar : 222.jpg
Tulisan : Hukum Bacaan
Element : Ungu, hijau, coklat

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Showcard Gothic, Snap ITC*
Ukuran : 70, 25
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : beep1.mp3, click12a, NUZUL QUR'AN kto mlntang.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release)
{
loadMovie("Home.swf",0);
}
on (release)
{
loadMovie("menu utama.swf",0);
}
```

```
on                    (release)
{fscommand("quit");
}

on (release)
{
      loadMovie("pengertian
Haji.swf",0);
}
```

```
on (release)
{
      loadMovie("Profil.swf",0
);
}
```

```
on (release)
{
      loadMovie("evaluasi.swf"
,0);}
```

LAMPIRAN 7
***STORY BOARD* MATERI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Isi Materi
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 15.39 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman penjelasan materi, pada halaman ini terdapat penjelasan tentang materi, di bagian bawah terdapat tombol play dan back.

Warna : putih, biru
Layar Dasar : vghhgj.jpg
Tulisan : penjelasan materi
Element : Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Calibri*
Ukuran : 20
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : beep1.mp3, iq.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      loadMovieNum("hukum.swf"
            ,0);
}
```

LAMPIRAN 8
***STORY BOARD* PROFIL**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Profil
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 15.47 WIB



Deskripsi Layar :
Halaman ini merupakan informasi tentang penulis, dan tombol home.

Warna : Putih, coklat
Layar Dasar : milue1a.jpg
Tulisan : Profil
Element : coklat

Attribut Tulisan

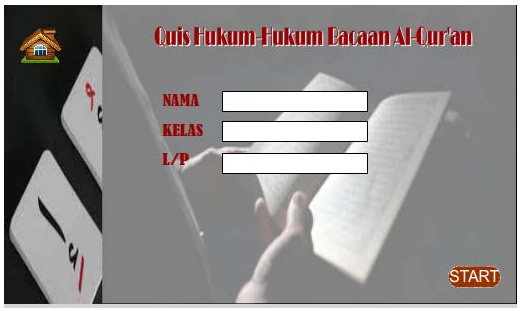
Jenis Huruf : *Showchard Gothic,Ravie*
Ukuran : 50, 25
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : click12a, 03. Wiz Khalifa - Say Yeah (Instrumental)~1.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      loadMovieNum("profil.swf
            ",0);
}
```

LAMPIRAN 9
***STORY BOARD* EVALUASI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Evaluasi
Layar : 1 dari4
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 15.51 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman identitas latihan setelah siswa mengikuti semua materi yang ada pada desain. Pada halaman ini terdapat halaman yang meminta siswa untuk memasukan nama

Warna : hitam, abu-abu
Layar Dasar : bjhjhjk.jpg, edee.jpg
Tulisan : Quis Hukum Bacaan Al-Qur'an
Element : Merah,putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Broadway*, *Bernard MT Condenced*
Ukuran : 30
Tipe : Regular, Bold

Animasi : Flashmo Heart
Suara : click12a
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      gotoAndPlay(2);
}
```

LAMPIRAN 10
***STORY BOARD* EVALUASI Lanjutan**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Evaluasi
Layar : 2dari2
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 16.01 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman evaluasi yang terdapat soal pilihan ganda

Warna : Hitam, abu-abu
Layar Dasar : bjhjhjk.jpg, edee.jpg
Tulisan : Evaluasi
Element : Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Poor Richard*
Ukuran : 30
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      loadMovieNum("profil.swf
      ",0);
}
On (release) {
      gotoAndPlay(3);
      skor++;
}
On (release) {
      gotoAndPlay(3);
}
```

LAMPIRAN 11
***STORY BOARD* EVALUASI Lanjutan**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Hukum-Hukum Bacaan Al-Qur'an
Modul : Evaluasi
Layar : 4dari4
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Dian Lestari Suryabayu
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 16.03 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman score yang di tampilkan setelah semua soal terjawab oleh siswa

Warna : Hitam, abu-abu
Layar Dasar : bjhjhjk.jpg, edee.jpg
Tulisan : Hasil nilai
Element : Hitam, putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Bernard MT Condensed*
Ukuran : 47, 30
Tipe : Regular

Animasi : Flashmo Heart
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
      gotoAndPlay(1);
}
on (release) {
                              loadMovieNum("profil.swf",0);
                        }
```