PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG CARA CEPAT MENGHAFAL NAMA-NAMA NABI DAN MALAIKAT BESERTA TUGASNYA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI TK JAM'IYYATUL HUJJAJ

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Informatika dan Komputer dalam Ilmu Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :
Laili Fitriani
Nim : 2512.092

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
2015/2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG CARA CEPAT MENGHAFAL NAMA-NAMA NABI DAN MALAIKAT BESERTA TUGASNYA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI TK JAM'IYYATUL HUJJAJ"** disusun oleh **LAILI FITRIANI, NIM : 2512.092** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan pada Sidang Munaqasah.

Bukittinggi, Juli 2016

Dosen Pembimbing 1	**Dosen Pembimbing 2**
Supriadi, S.Ag, M.Pd	**Sarwo Derta, S.S, M.Kom**
NIP. 19721005 200312 1 003	**NIP. 19750104 200604 1 003**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interakif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di Tk Jam'iyyatul Hujjaj** yang disusun oleh **LAILI FITRIANI, NIM: 2512.092**, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi pada hari Rabu tanggal 24 Agustus 2016 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Bukittinggi, 24 Agustus 2016

Tim Penguji

KETUA

Supriadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 19721005 200312 1 003

SEKRETARIS

Tasnim Rahmat, M.Sc
NIP. 19860123 201503 1 005

Riri Okra, M.Kom
NIP. 19791017 201101 1 010

Drs. Khairuddin, M.Pd
NIP. 19641212 199903 1 001

Supriadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 19721005 200312 1 003

Sarwo Derta, S.S, M.Kom
NIP. 19750104 200604 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Bukittinggi

Dr. H. Nurus Burhanuddin, Lc.,M.Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama / NIM : Laili Fitriani/ 2512.092

Tempat/Tempat Lahir : Lubuk Karya / 24 Maret 1994

Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* di TK Jam'iyyatul Hujjaj

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot hingga batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2016

Saya yang menyatakan,

LAILI FITRIANI
NIM. 2512.092

HALAMAN PERSEMBAHAN

"Dan Seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, ditambah lagi tujuh lautan sesuda itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah maha perkasa lagi maha bijaksana". (QS. Lukman: 27)

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji dan syukur ku persembahkan bagi sang penggenggam langit dan bumi, dengan rahman rahim yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan ke-maha besaran-Nya.

Lantunan shalawat beriring salam penggugah hati dan jiwa menjadi persembahan penuh kerinduan pada sang revolusioner islam, pembangun peradaban manusia yang beradab Hibana wanabiyana Muhammad SAW...

Tetes peluh yang membasahi asa, kekuatan yang memberatkan langkah, tangis keputus asaan yang sulit dibendung, dan kekecewaan yang pernah menghiasi hari-hari kini menjadi tangisan penuh kesyukuran dan kebahagian yang tumpah dalam sujud panjang. Alahmdulillah maha besar Allah, sembah sujud dalam qalbu hamba haturkan atas karunia dan rizki yang melimpah, kebutuhan yang tercukupi, dan kehidupan yang layak.

Pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu (insya Allah), bila meminjam pepatah lama "Tak ada gading yang tak retak" maka sangatlah pantas bila pepatah itu disandingkan dengan karya ini. Karya ini merupakan wujud dari kegigihan dalam ikhtiar untuk sebuah makna kesempurnan dengan tanpa berharap melampaui kemaha sempurnaan yang maha sempurna.

Dengan hanya mengharap ridho-Mu semata, kupersemahkan karya ini untuk belahan jiwa.

Ibu (Nurhayati) Ayah (Masri)

Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang ayahnda dan ibundaku. Setulus kasih bunda, searif arahan ayah.

Bunda, engkau adalah bidadari surga yang Tuhan kirimkan untuk kami anak-anak mu. Tanpamu kami bukan lah apa-apa, dengan kasih sayang mu, sentuhan tangan dan pelukan mu, membuat jiwa ini tenang dalam menjalani kehidupan yang keras ini.

Ayah, engkau adalah pahlawan dalam hidup kami yang selalu menjaga, mengajarkan, mengarahkan dan membuat kami kuat serta berani dalam menjalani semua hal yang sebelumnya kami sendiri pun tak yakin mampu.

Ibunda, ayahnda, terimakasih untuk semua yang tak akan mungkin cukup untuk ku tuliskan pada lembaran kertas, terimakasih untuk kebahagiaan yang selam ini ku rasakan karena ibu dan ayah, terimakasih untuk doa yang merangkul ku menuju masa depan yang cerah, maaf untuk semua kerja keras dan peluh yang menitik setiap hari karena ku. Tak peduli hujan, tak peduli panas engkau hanya memikirkan masa depan kami. Ku persembahkan karya tulis ini untuk yang termulia ibunda ku tersayang (Nurhayati) ayahnda (Masri)

"Mak, pak, maafkan ipit yang alun bisa mambuek amak jo apak bahagia, mungkin salamo ko cuma mambuek amak j apak panek karajo supayo ipit manjadi urang sukses. Maafkan ipit alun bisa maringan kan beban fikiran Amak jo Apak. Tapi untuak kedepannyo, Insya Allah ipit akan berusaha untuk menjadi yang terbaik., kami akan berusaha untuak mambahagiakan amak jo apak. Jadi, amak jo apak ndak usah karajo lai, cukuik kami yang karajo untuak mak jo pak,. gantian wak yo mak, yo pak.. ☺☺ istirahat se mak jo pak dirumah lai bia gapuak.. hehe.. ☺

Semoga amak jo apak selalu diringankan beban, fikiran, selalu diberi kesenangan, kebahagiaan, kesehatan dan keselamatan dunia akhirat oleh Allah S.W.T.. Aamiiin ya rabbal'alamin. Kami sayang amak jo apak".

Kakak-kakak dan Abang ku tercinta

buat kakak ku **Herlinda Fitri**...,Banyak membantu dalam menuntut ilmu, terimakasih kak lin sudah menjembatani hidup ipit di dunia pendidikan selama ini.

Buat abang ku satu-satu nya, **Hendra Mukti**...,Untuk dukungan yang abang beri, Terimakasih sudah menjadikan ipit pribadi yang lebih dewasa, pribadi yang mampu menghargai. Dan membuat ku lebih paham bagaimana cara menempatkan diri dan bersikap.

Buat kakak ku **Juni Arti Fitri**, Selama ini melengkapi kekurangan dalam hari-hari ipit, terimakasih untuk semua waktu yang ninuik luangkan untuk ipit, terimakasih untuk support yng membuat ipit bangkit dan mau berusaha kembali.

Buat kakak ku **Desi Rahmawati,** Nisuik selalu ada buat ipit , selalu mengkhawatirkan ipit, terima kasih untuk support dan dukungan nisuik , ipit belajar dari pengalaman nisuik dalam masa sulit ini. "maafkan ipit y nisuik , ipit banyak salah m nisuik , lah mambuek nisuik tasingguang, mambuek nisuik manangih, tapi ipit ndak ado maksud untuak mambuaek nisuik sadiah do,ipit kayak gitu dek ipit sayang ka nisuik, dek ipit sayang ka keluarga awak. Maafkan ipit yo nisuik. ☺ "

Terimakasih untuk abang ku bang ujang, kakak ku nisap, annisa, kakak ku suhaimi, ayah wahyu, abang ipar ku bang gadang, bang katik dan kakak ipar ku kak Maya, yang sudah sangat benyak membantu.

Terimaksih ya Allah, engkau hadirka aku di tengah-tengah keluarga seperti mereka....

Keponakan-keponakan ku

M. Yusuf Hanafia, Audia Rahma, Rizka Aulia, Sofnita Ramadhani, Alif Zalni Rahman, Fika Fiberiani, Azzam Khairummukti, terimakasih ya nak sudah menjadi inspirasi bunda untuk mengangkat judul dalam skripsi ini... ☺

Sahabat-sahabat ku tersayang (Ichyn, buk Y.O, unchu, d'zul, , Almh. Ante, eki, tek suun, butet) terimakasih untuk kebersamaan yang selama ini kita bangun, terimakasih untuk semua nasihat-nasihat yang membuat ku menjadi lebih baik. terimakasih semua

support dan bantuan yang akhirnya membuat ku mampu menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan pengorbanan bersama kalian, bahagia ku adalah mengenal kalian, bahagia ku adalah bersama kalian. Perjalanan ini akan menjaadi kenangan yang indah nantinya untuk kita."selamanya".
aku sayang sahabat-sahabat ku...

Kepada teman-teman PTIK "G" khusus nya dan untuk PTIK "12" umumnya yang tak bisa tersebutkan nama nya satu persatu, kepada kak yum dan nafisa, kepada Buk rika yang sudah banyak memberi saran pada karya ilmiah ini, alhamdulillah kita akhirnya kita dapat menyandang gelar S.Pd, Edzi, yang sudah membantu, semoga cepat menyusul, dan untuk adik-adik kos yang selama ini bersama-sama dengan kakak dalam satu atap, semoga perjalanan dalam menuju gelar nya di lancarka oleh Allah. Aamiiin.

Kapada ubaeh "AMS" terimakasih untuk semua waktu yang telah diluangkan, terimakasih sudah menemani dalam kesunyian, terimakasih sudah menopang dalam kegoyahan. ☺☺
Terakhir, kapada pihak yang telah menyumbangkan bantuan dan doa dari awal hingga akhir yang tidak mungkin disebutkan namanya satu persatu. Kesuksesan bukanlah suatu kesenangan, bukan juga suatu kebanggaan, hanya satu perjuangan dalam menggapai sebutir utiara keberhasilan.
Semoga Allah memberikan rahmat dan karunianya.

Ku hentakkan jari inidengan penuh perasaan, hingga ku teteskan air mata kebahagiaan dan ku akhiri dengan petikan "Alhamdulillahirabbil'alamin" dan tombol titik pada keyboard laptop ku untuk mengakhiri persembahan ini.

LAILI FITRIANI

Kado kecil buat mereka—
September 2016

ABSTRAK

Laili Fitriani, NIM: 2512.092 dengan judul skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj" Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. IAIN Bukittinggi 2016.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, komputer bagian dari ICT (*Information and Communication Technology*). Dalam dunia pendidikan komputer merupakan suatu media yang sangat dibutuhkan, komputer digunakan untuk menghasilkan atau membuat aplikasi berupa media pembelajaran dalam menyampaikan materi oleh guru kepada siswa.

Dengan adanya media pembelajaran maka dapat diciptakan suasana belajar lebih menarik. Namun saat ini belum ada dikembangkan sebuah media yang membantu guru dalam menyampaikan materi menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat untuk anak TK. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis telah merancang media pembelajaran tentang Nabi dan Malaikat yang memenfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk mempermudah siswa menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya dengan bernyanyi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) versi ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implement* dan *Evaluation*. 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*. Penelitian ini juga menggunakan penilaian uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas pada media pembelajaran.

Hasil dari penelitian media pembelajaran nama-nama Nabi dan Malaikat ini berupa media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk anak-anak prasekolah dan bisa digunakan oleh kalangan umum. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *compact disk* (CD) yang dijalankan dengan sistem *autorun* yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, sedangkan untuk uji produk uji validitas dari 3 orang expert diperoleh nilai **83,48** yang dinyatakan **sangat valid**, sedangkan untuk uji praktikalitas dari 2 orang expert diperoleh nilai **91** yang dinyatakan **sangat praktis**, dan untuk uji evektifitas dari 2 orang expert diperoleh nilai **91,8** yang dinyatakan **sangat efektif**. Diharapkan peneliti – peneliti berikutnya dapat mengembangkan *animation* yang lebih baik lagi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini, serta pendidikan penulis pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Shalawat beserta salam tak lupa dimohonkan pada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan sepertihalnya saat ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor, Dekan dan Wakil Dekan, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Bapak Supriadi, S.Ag, M.Pd selaku pembimbing I, dan Bapak Sarwo Derta, S.S, M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan,

arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.

3. Bapak Dr. Muhiddinur Kamal, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
5. Ibu Novridawati selaku kepala sekolah TK Jam'iyyatul Hujjaj, guru dan karyawan TK Jam'iyyatil Hujjaj yang telah memberikan izin beserta informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa Ayahanda(Masri) dan Ibunda(Nurhayati) yang penulis sayangi atas do'a dan dorongan yang diberikan, baik secara moril maupun materil.

Rekan-rekan angkatan 2012 yang selalu memberikan dorongan dan bantuan bagi penulis dalam menyelsaikan skripsi ini dan semua pihak yang membantu penulis selama menyelesaikan studi di IAIN Bukittinggi tanpa terkecuali yang tidak bisa desebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis sampaikan Do'a kepada Allah SWT, semoga amal baik, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda di sisi-Nya. Amin YaaRobbalA'lamin

Bukittinggi, Juli 2016

Penulis

LAILI FITRIANI

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGESAHAN TIM PENGUJI
SURAT PERNYATAAN
HALAMAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Rumusan Masalah 7
D. Batasan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
G. Penjelasan Judul 9

BAB II LANDASAN TEORI
A. Media Pembelajaran 11
1. Pengertian Media Pembelajaran 11
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 13
a. Fungsi Media Pembelajaran 12
b. Manfaat Media Pembelajaran 13
3. Klasifikasi Media Pembelajaran 15
4. Pemilihan Media Pembelajaran 15
5. Media Pembelajaran Interaktif 17
1) Pengertian Media Pembelajaran Interaktif 17
2) Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif 18
3) Macam-macam Media Pembelajaran Interaktif 18
4) Manfaat Media Pembelajaran Interaktif 18
B. Psikologi Perkembangan Anak 19
C. Pengertian Nabi, Rasul dan Malaikat 20
D. Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya 23
E. *Adobe Flash CS6* 26
1. Pengertian *Adobe FlashCS6* 26
2. Istilah-Istilah Dalam *Adobe Flash* 27
3. Kelebihan *Adobe Flash* 27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian 29
B. Jenis Penelitian 29

C. Tahapan Penelitian 38
D. Uju Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Produk 41
1. Uji Validitas Produk..... 41
2. Uji Praktikalitas Produk 42
3. Uji Efektifitas Produk 44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. *Concept (* Pengonsepan)..... 46
B. Design (Perancangan) 52
1. Design Struktur Navigasi 52
2. Desain *Storyboard*..... 58
3. Design *Interface* 60
C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan) 62
D. *Assembly* (Pembuatan) 63
1. Pembuatan Objek dan *Background*..... 63
2. Pembuatan Tombol Navigasi 64
3. Pemrograman dengan *Actionscript* 65
4. Meng-inputkan suara 69
5. Test *Movie* dan Publikasi *File*..... 70
6. Tampilan hasil dari Media 70
E. *Testing* (Pengujian) 80
1. Pengujian dengan metode *Blackbox* 80
2. Kesimpulan Pengujian 87
F. Distribution 88
1. *Hardware* 88
2. *Software* 89
G. Uji Validitas, Pratikalitas, dan Efektivitas Produk 89
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 104
B. Saran..... 106

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 34
3.2 Tahapan Penelitian 38
4.1 Struktur Navigasi Menu Utama 53
4.2 Struktur Navigasi Menu Materi 54
4.3 Struktur Navigasi Menu Inti 56
4.4 Struktur Navigasi Menu Kuis 57
4.5 Struktur Navigasi Menu *Video* 57
4.6 Struktur Navigasi Menu Profil 58
4.7 Proses Pembuatan Tombol Pada Menu Intro 64
4.8 Proses Pembuatan Tombol Pada Menu *Home* 65
4.9 Pengeditan Suara Dengan *Software Format Factory* 69
4.10 Tampilan Halaman Intro 70
4.11 Tampilan Halaman Menu Home 71
4.12 Tampilan Halaman Menu Materi 72
4.13 Tampilan Halaman Menu Nabi dan Rasul Allah 73
4.14 Tampilan Halaman Menu Malaikat-malaikat Allah 73
4.15 Tampilan Halaman Menu Inti 74
4.16 Tampilan Halaman Menu Penjelasan Menyanyikan Nama-nama Nabi 75
4.17 Tampilan Halaman Menu Menyanyikan Nama-nama Nabi .. 76
4.18 Tampilan Halaman Menu Penjelasan Menyanyikan nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya 76
4.19 Tampilan Halaman Menu Menyanyikan nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya 77
4.20 Tampilan Halaman Menu Kuis 78
4.21 Tampilan Halaman Menu *Video* 79
4.22 Tampilan Halaman Menu Profil 79

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

4.1 *Storyboard* Sederhana 59
4.2 Perancangan *Interface* 61
4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian 80
4.4 Pengujian Intro 82
4.5 Pengujian Menu *Home* 82
4.6 Pengujian Menu Materi 82
4.7 Pengujian Menu Nabi dan Rasul Allah 83
4.8 Pengujian Menu Malaikat-malaikat Allah 83
4.9 Pengujian Menu Inti 83
4.10 Pengujian Menu Nama-nama Nabi 84
4.11 Pengujian Menu Menghafal Nama-nama Nabi 84
4.12 Pengujian Menu Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya 84
4.13 Pengujian Menu Menu Menghafal Nama Malaikat Beserta Tugasnya8 85
4.14 Pengujian Menu Kuis 85
4.15 Pengujian Menu Kuis Nabi 86
4.16 Pengujian Menu Kuis Malaikat 86
4.17 Pengujian Menu *Video* 87
4.18 Pengujian Menu Profil 87
4.19 Pengujian Menu Fungsionalitas 87
4.20 Angket Validitas I 91
4.21 Angket Validitas II 93
4.22 Angket Validitas 1II 95
4.23 Angket Praktikalitas I 97
4.24 Angket Praktikalitas II 98
4.25 Angket Efektifitas I 100
4.26 Angket Efektifitas II 102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1 *Storyboard* Intro 107
2 *Storyboard* Intro Lanjutan 108
3 *Storyboard* Intro Lanjutan 109
4 *Storyboard* Intro Lanjutan 110
5 *Storyboard* Menu *Home* 111
6 *Storyboard* Menu Materi 113
7 *Storyboard* Menu Nabi dan Rasul 115
8 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 116
9 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 118
10 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 120
11 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 122
12 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 124
13 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 126
14 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 128
15 *Storyboard* Lanjutan Materi Nabi dan Rasul 130
16 *Storyboard* Menu Materi Malaikat 132
17 *Storyboard* Lanjutan Materi Malaikat 133
18 *Storyboard* Lanjutan Materi Malaikat 135
19 *Storyboard* Lanjutan Materi Malaikat 137
20 *Storyboard* Menu Inti 139
21 *Storyboard* Menu Penjelasan Cara Menghafal nama-nama Nabi 141
22 *Storyboard* Menu Menghafal Nama-nama Nabi 143
23 *Storyboard* Menu Penjelasan Cara Menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya 145
24 *Storyboard* Menu Menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya 147
25 *Storyboard* Menu Kuis 149
26 *Storyboard* Menu Soal Nabi 1 151
27 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Nabi 1 152
28 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Nabi 1 153
29 *Storyboard* Menu Soal Nabi 2 155
30 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Nabi 2 156
31 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Nabi 2 157
32 *Storyboard* Menu Soal Nabi 3 159
33 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Nabi 3 160
34 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Nabi 3 161
35 *Storyboard* Menu Soal Malaikat 1 162
36 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Malaikat 1 163

37 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Malaikat 1 164
38 *Storyboard* Menu Soal Malaikat 2 166
39 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Malaikat 2 167
40 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Malaikat 2 168
41 *Storyboard* Menu Soal Malaikat 3 170
42 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Malaikat 3 171
43 *Storyboard* Lanjutan Menu Soal Malaikat 3 172
44 *Storyboard* Menu *Video* 173
45 *Storyboard* Menu Profil 174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam memiliki rukun iman yang wajib diimani oleh umat muslim. Iman adalah percaya dengan sepenuh hati tanpa ada sedikitpun keraguan di dalamnya, sehingga tercermin dalam pandangan hidup, sikap dan tingkah laku. Iman terdiri atas tiga unsur yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Adanya pengakuan yang diucapkan dengan lisan.
2. Adanya keyakinan (pembenaran) yang dilakukan oleh hati.
3. Adanya amalan (perbuatan) yang dilakukan oleh anggota badan.[1]

Dalil rukun iman terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 177:

۞لَّيۡسَ ٱلۡبِرَّ أَن تُوَلُّواْ وُجُوهَكُمۡ قِبَلَ ٱلۡمَشۡرِقِ وَٱلۡمَغۡرِبِ وَلَٰكِنَّ ٱلۡبِرَّ مَنۡ ءَامَنَ بِٱللَّهِ وَٱلۡيَوۡمِ ٱلۡأٓخِرِ وَٱلۡمَلَٰٓئِكَةِ وَٱلۡكِتَٰبِ وَٱلنَّبِيِّـۧنَ... ١٧٧

Artinya: *Bukanlah menghadapkan wajahmu ke arah timur dan barat itu suatu kebajikan, akan tetapi sesungguhnya kebajikan itu ialah beriman kepada Allah, hari Kemudian, Malaikat-malaikat, Kitab-kitab, Nabi-nabi ...*[2]

Rukun iman ada 6, yaitu:

1. Iman kepada Allah SWT

   Artinya percaya adanya Allah SWT yang menciptakan, menguasai, dan mengatur alam semesta, dan tidak ada sembahan yang berhak disembah selain Allah.

[1] Thoyib Sah Putra, Wahyudin, *Aqidah dan Akhlak*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, Mei 2006), h. 62-63

[2] Halim, *Al-Qur'an Al-karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Publishing & Distributing, September 2014), h. 27

2. Iman kepada Malaikat-malaikat Allah

   Iman kepada Malaikat Allah berarti bersungguh-sungguh dengan sepenuh hati meyakini adanya Malaikat Allah. Malaikat adalah makhluk yang diciptakan dari cahaya (*nur*) yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan memiliki tugas masing-masing yang telah ditetapkan oleh Allah SWT. Malaikat sangat taat kepada Allah SWT, dan Sebagaimana ditegaskan dalam Qur'an Surat Al-Anbiya' ayat 19-20:

   وَلَهُۥ مَن فِي ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلۡأَرۡضِۚ وَمَنۡ عِندَهُۥ لَا يَسۡتَكۡبِرُونَ عَنۡ عِبَادَتِهِۦ وَلَا يَسۡتَحۡسِرُونَ ١٩ يُسَبِّحُونَ ٱلَّيۡلَ وَٱلنَّهَارَ لَا يَفۡتُرُونَ ٢٠

   Artinya: *Dan kepunyaan-Nya-lah segala yang di langit dan di bumi. Dan malaikat-malaikat yang di sisi-Nya, mereka tiada mempunyai rasa angkuh untuk menyembah-Nya dan tiada (pula) merasa letih. Mereka selalu bertasbih malam dan siang tiada henti-hentinya.*[3]

   Malaikat Allah berjumlah ratusan hingga ribuan, namun umat Islam wajib mengetahui 10 nama-nama Malaikat Allah.

3. Iman kepada Kitab Allah

   Iman kepada kitab-kitab Allah artinya meyakini dengan sepenuh hati adanya Kitab-kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi-nabi.

4. Iman kepada Nabi dan Rasul Allah

[3]Halim, *Al-Qur'an Al-karim dan Terjemahannya...*, h. 323

Iman kepada Rasul Allah berarti meyakini dengan sepenuh hati bahwa rasul Allah benar-benar utusan Allah yang memberikan kabar gembira dan memberikan peringatan kepadan umatnya. Nabi dan Rasul yang wajib diketahui berjumlah 25 orang. Umat islam harus menaati Allah dan Rasul Allah. Sebagaimana ditegaskan dalam Qur'an surat Muhammad ayat 33:

۞يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ أَطِيعُواْ ٱللَّهَ وَأَطِيعُواْ ٱلرَّسُولَ وَلَا تُبۡطِلُوٓاْ أَعۡمَٰلَكُمۡ ٣٣

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul dan janganlah kamu merusakkan (pahala) amal-amalmu.*[4]

5. Iman kepada Hari Kiamat

   Iman kepada hari kiamat berarti meyakini dengan sepenuh hati akan adanya hari kiamat yang akan menimpa umat manusia diseluruh jagad raya.

6. Iman kepada Qada dan Qadar

   Iman kepada Qada dan Qadar berarti meyakini dan mengimani dengan sepenuh hati ketetapan Allah dan kekuasaan Allah.

Mempercayai adanya nabi dan Malaikat termasuk ke dalam rukun Iman, oleh karena itu guru dapat mengajarkan kepada siswa untuk mengetahui nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya. Agar siswa tahu, membaca, menghafal dan kemudian mengingatnya yang dimulai dari pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

[4] Halim, *Al-Qur'an Al-karim dan Terjemahannya*..., h.510

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah membantu siswa memiliki ilmu pengetahuan dan mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik, kemandirian, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Perkembangan ilmu pengetahuan diiringi juga dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin berkembang pesat dan memberikan dampak positif di dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer.

Menurut Hamacher komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi.[5]Komputer merupakan sebuah media yang dapat membantu dalam sebuah penyusunan atau pembuatan materi agar materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Komputer sebagai media bertujuan untuk menunjang keberhasilan guru dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar.

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

[5]Raisa Niska, skripsi *desaine-story kisah nabi muhammad saw dalam menjemput sholat menggunakan adobe flashcs6 di TK budi mulia*, h1

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.[6]

Menurut Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.[7] Jadi dapat disimpulkan media adalah alat atau sarana yang digunakan atau dimanfaatkan guru untuk untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa, agar informasi yang disampaikan mudah dimengerti sehingga tercapai tujuan yang diinginkan dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan media dalam dunia pendidikan sangat berperan penting terutama pemanfaatan media komputer, agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif tentang cara cepat menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya dalam bentuk animasi. Dengan demikian, tenik dalam menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat lebih menarik dan mudah diingat sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran dalam kecanggihan teknologi untuk menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya belum dimanfaatkan di TK Jam'iyyatul Hujjaj dan sulitnya memberi pengetahuan tentang iman kepada Nabi dan Malaikat dengan cara yang lebih menarik,

---

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

karena jumlah Nabi dan Malaikat yang banyak, termasuk tugasnya-tugasnya hanya dibacakan di depan kelas. Penyajian dapat dikemas menggunakan teknologi multimedia yang bersifat menghibur sekaligus mendidik.

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.[8] Multimedia merupakan salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap dan menarik serta bervariasi. Pembelajaran tentang Nabi dan Malaikat secara khusus dan pembelajaran agama islam secara umum akan lebih menarik untuk disampaikan bila didukung oleh teknologi seperti komputer, dengan berbagai rekayasa perangkat lunak yang ada pada komputer tersebut.

Salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk merancang aplikasi multimedia adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi, 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 **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan**

[8]Raisa Niska, skripsi..., h4.

Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* di TK Jam'iyyatul Hujjaj".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya jumlah Nabi dan Malaikat beserta tugasnya untuk dihafal pada anak Tk di bidang keagamaan..
2. Belum adanya media yang membantu guru dalam menyampaikan materi untuk menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya.

C. Rumusan Masalah

Merujuk kepada identifikasi masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah "bagaimana pengembangan media pembalajaran interaktif tentang cara cepat mengafal nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya menggunakan Adobe Flash CS6*"*?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas mengingat luas dan pentingnya masalah maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh penulis, yaitu :

1. Mengembangkan media yang menarik untuk anak-anak TK tentang naman-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya.

2. Media bersifat interaktif
3. Media dikembangkan dengan *software* adobe flash cs6

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang pengembangan media pembelajaran tentang cara cepat mengafal nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya menggunakan *Adobe Flash* CS6.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk:

1. Guru

   Sebagai media untuk menyampaikan cara cepat menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya.

2. Siswa

   Sebagai media atau alat bantu supaya siswa lebih cepat menghafal dan mengingat.

3. Penulis

   Untuk melengkapi salah satu syarat guna mencapai gelar kesarjanaan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Buittinggi.

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. Pengembangan media dalam proses belajar mengajar merupakan suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media.[9]
2. Media pembelajaran interaktif adalah sebuh media perantara dimana media itu bisa dikendalikan oleh pegguna sehingga memberikan kesan menarik dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar
3. Cara cepat menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya**.** Nabi merupakan orang-orang pilihan yang diciptakan Allah dan diberikan mukjizat dan memperkenalkan agama islam. Malaikat merupakan makhluk Allah yang diciptakan dari *nur* (cahaya) dan diberikan tugas masing-masing.

   Dengan mengenalkan pengertian Nabi dan Malaikat maka guru dapat menyebutkan nama-nama Nabi dan Malaikat, kemudian mengajarkan cara cepat menghafalnya dengan menggunakan metode yang menarik, yaitu dengan menggunakan syair lagu yang lebih dekat dengan anak-anak, namun liriknya diganti dengan nama-nama nabi dan malaikat beserta tugasnya.
4. *Adobe Flash* merupakan program animasi berbasis *vector*, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi.

[9] Basyiruddin umar, Asnawir, *media pembelajaran,* (Jakarta: Ciputat Pers, juni 2002), h.135

Sekarang ini program *Adobe Flash CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.[10] *Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak 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*dobeFlash CS6*.

[10]Raisa Niska, skripsi..., h8

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

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 peserta didik 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.[1]Asosiasi teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Comunication/AECT*) mendefinisikan media yaitu sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.[2] Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Media dikenal juga dengan istilah *mediator* yang menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar mengajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.

---

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

[2]Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaannya*, (Jakarta: Rajaali Pers, 2014), h.6

Dari pemaparan mengenai media pembelajaran di atas penulis menarik kesimpulan mengenai media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membangkitkan keinginan, minat dan motivasi dalam diri siswa, karena materi yang disampaikan lebih menarik sehingga tercapainya tujuan yang diinginkan dalam dunia pendidikan.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.[3]

Levie & Lenz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a) Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

[3]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . . , h. 15

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.[4]

Dengan adanya media pembelajaran visual siswa akan lebih berkonsetrasi dalam pelajaran dan siswa tidak merasa bosan sehingga memperlancar tujuan untuk memahami pesan yang terkandung didalam gambar dan materi yang diajarkan akan dapat diingat kembali oleh siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu;

a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

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

b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran

d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.[5]

Manfaat media pembelajaran secara umum, yaitu:[6]

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.

---

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

Dari pemaparan manfaat media pembelajaran diatas, penulis menarik kesimpulan manfaat media dalam proses belajar mengajar memiliki dampak yang positif bagi siswa dan guru. Yaitu dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

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

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).*[7]

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Heinich dan kawan-kawan ada enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran, yaitu:

a. Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran.

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

Yaitu menganalisis kelompok apa yang akan digunakan media pembelajaran, seperti siswa, perguruan tinggi, dan lain sebagainya.

b. Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran.

   Yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah prses belajr mengajar selesai.

c. Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat.

   Yaitu memilih materi dan media yang menghemat waktu, tenaga dan biaya serta mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar. Apabila materi dan media yang ada tidak cocok dengan tujuan maka materi dan media tersebut dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untuk dimodifikasi, maka barulah merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru.

d. Menggunakan materi dan media.

   Yaitu mempersiapkan untuk menggunakan media, juga diperlukan persiapan tata letak tempat duduk siswa dan fasilitas lainnya.

e. Meminta tanggapan dari siswa.

   Yaitu guru mendorong siswa untuk memberikan respon dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar.

f. Mengevaluasi proses belajar.

Agar mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekaan dan guru sendiri.[8]

5. Media Pembelajaran Interaktif

1) Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Annafi A. dan Suprapto, media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari guru ke siswa dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Menurut Anton multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.[9]

Bedasarkan paparan diatas penulis menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuh media perantara dimana media itu bisa dikendalikan oleh pegguna sehingga memberikan kesan menarik dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Pada media pembelajaran interaktif pengguna atau guru dapat mengontrol kapan elemen-elemen yang tersedia akan ditampilkan.

---

[8]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran . . .* , h.67-69

[9] Eka Pitri Susanti, Skripsi *Pengembangan Media Interaktif Megicbook Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Personal Komputer dan Peripheral di SMK N 1 Sintoga Kabupaten Padang Pariaman.h14-15*

2) Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

a. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio Visual.*
b. Bersifat Interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan mengakomodasi respon pengguna.
c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.[10]

3) Macam-macam Media Pembelajaran Interaktif

Macam-macam media pembelajaran interaktif, yaitu:

1. Media berbasis telekomunikasi, misal kuliah jarak jauh.
2. Media berbasis mikroprosesor, misal permainan komputer dan *compact* (video) *disc.*

4) Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelaaran Interaktif memiliki beberapa manfaat, yaitu:

a. Penyampaian pelajaran tidak kaku
b. Pembelajaran bisa lebih menarik
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
f. Pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja

[10] Eka Pitri Susanti, Skripsi..., h. 15

g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.[11]

B. Psikologi Perkembangan Anak

Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masi bayi dan penuh ketergantungan, yakni masa umur anak kira-kira umur 2 tahun sampai dengan 7 tahun.[12]

Ciri-ciri masa kanak-kanak adalah :

1. Bermain Konstruktif

   Membuat sesuatu hanya untuk bersenang–senang tanpa memikirkan dampaknya kedepan. Menggambar, melukis, bernyanyi adalah salah satu hal yang paling disukai pada masa kanak-kanak.

2. Belajar dan Hiburan

   Pada masa kanak-kanak anak dituntut untuk belajar, pelajaran yang paling disukai oleh anak-anak tersebut adalah pelajaran yang bersifat hiburan, yang mana dalam pelajaran tersebut terdapat nyanyian dan gambar-gambar yang bisa menarik minat belajar anak-anak tersebut, sehingga minat untuk belajar menjadi kuat dan menarik.[13]

Dengan adanya ciri tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada psikologi perkembangan kanak-kanak terdapat beberapa ciri yang sering kali

---

[11] Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h.21

[12]Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, (*Jakarta: Gelora Aksara pratama, 1992), h. 108

[13] Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. . . , h. 160-161

menonjol pada masanya, sehingga pada masa kanak-kanak inilah dibentuk sistematika pembelajaran yang bersifat mendidik dengan konsep belajar sambil bermain.

C. Pengertian Nabi, Rasul dan Malaikat

a. Nabi dan Rasul

Menurut bahasa, Nabi adalah makhluk mulia yang tertinggi derajat atau kedudukannya.

Sedangkan Menurut istilah, Nabi adalah seorang laki-laki yang diberi kabar atau wahyu oleh Allah berupa syari'at yang dahulu (sebelumnya), ia mengajarkan kepada umat-umat yang disekitarnya.

Rasul secara bahasa adalah nama bagi risalah atau bagi yang diutus. Sedangkan menurut istilah, Rasul adalah seorang laki-laki merdeka yang diberi wahyu oleh Allah dengan membawa syri'at dan ia diperintahkan untuk menyampaikan kepada umatnya, baik orang yang tidak ia kenal maupun yang memusuhinya.[14] Semua Rasul bisa disebut Nabi, tetapi tidak semua Nabi bisa disebut Rasul. Jumlah nabi ada 124 ribu orang, namun nama nabi dan rasul yang wajib diketahui ada 25, dari Nabi pertama, yaitu Nabi Adam hingga Nabi yang terakhir Nabi Muhammad.

[14] Agus Hasan Bashori, *Tim Ahli Tauhid, Kitab Tauhid 2, Terjemahan*, (Jakarta: Darul Haq, 1998), h.83-84

Sebagaimana firman Allah dalam Qur'an surat Al-Ahzab, ayat 40 :

مَّا كَانَ مُحَمَّدٌ أَبَآ أَحَدٍ مِّن رِّجَالِكُمْ وَلَٰكِن رَّسُولَ ٱللَّهِ وَخَاتَمَ ٱلنَّبِيِّـۧنَ وَكَانَ ٱللَّهُ بِكُلِّ شَىْءٍ عَلِيمًا ٤٠

Artinya: *Muhammad itu sekali-kali bukanlah bapak dari seorang laki-laki di antara kamu, tetapi dia adalah Rasulullah dan penutup nabi-nabi. Dan adalah Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.*[15]

Ke-25 nama Nabi dan Rasul tersebut adalah:

1. Nabi Adam AS
2. Nabi Idris AS
3. Nabi Nuh AS
4. Nabi Hud AS
5. Nabi Shaleh AS
6. Nabi Ibrahim AS
7. Nabi Luth AS
8. Nabi Ismail AS
9. Nabi Ishak AS
10. Nabi Yakub AS
11. Nabi Yusuf AS
12. Nabi Ayub AS
13. Nabi Syuaib AS
14. Nabi Musa AS
15. Nabi Harun AS
16. Nabi Dzulkifli AS
17. Nabi Daud AS
18. Nabi Sulaiman AS
19. Nabi Ilyas AS
20. Nabi Ilyasa AS
21. Nabi Yunus AS
22. Nabi Zakaria AS
23. Nabi Yahya AS
24. Nabi Isa AS
25. Nabi Muhammad SAW

b. Malaikat adalah makhluk rohani yang bersifat ghaib. Mereka diciptakan Allah dari *nur* (cahaya). Tidak ada yang mengetahui

[15]Halim, *Al-Qur'an Al-karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Publishing & Distributing, September, 2014), h. 423

tentang perihal keadaan mereka yang sesungguhnya, kecuali Allah SWT[16]. Dalam ajaran agama Islam terdapat 10 Malaikat yang wajib kita ketahui dari sekian banyak Malaikat yang ada.

10 Nama-nama Malaikat yang wajib diketahui yaitu;

1. Malaikat Jibril, bertugas menyampaikan wahyu Allah kepada Nabi dan Rasul.
2. Malaikat Mikail, bertugas memberi rizki kepada manusia.
3. Malaikat Israfil, bertugas meniup terompet sangkakala pada hari kiamat.
4. Malaikat Izrail, bertugas mencabut nyawa.
5. Malaikat Munkar, bertugas menanyakan dan melakukan pemeriksaan pada amal perbuatan manusia di alam kubur.
6. Malaikat Nankir, bertugas menanyakan dan melakukan pemeriksaan pada amal perbuatan manusia di alam kubur.
7. Malaikat Rakib, bertugas mencatat amal baik manusia.
8. Malaikat Atid, bertugas mencatat amal buruk manusia.
9. Malaikat Malik, bertugas menjaga pintu neraka.
10. Malaikat Ridwan, bertugas menjaga pintu Surga.

D. Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya

[16] Masan AF, *Akidah Akhlak*, (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2009), Cet.1, h.102

Cara cepat menghafal dan mengingat pada anak bisa dilakukan dengan beberapa teknik dan metode, diantaranya melalui bernyanyi dan medengarkan musik. Bernyanyi atau mendengarkan musik adalah bagian dari kebutuhan alami individu.

Bernyanyi dapat dilakukan dengan bebagai bentuk seperti:

a) Bernyanyi pasif

   Artinya anak hanya mendengarkan suara nyanyian atau musik dan menikmati tanpa terlibat langsung dalam kegiatan menyanyi.

b) Bernyanyi aktif

   Artinya melakukan langsung kegiatan menyanyi baik dilakukan sendiri atau bersama-sama.[17]

Manfaat bernyanyi bagi anak-anak antara lain:

a) Memberikan suasana tenang, sehingga suasana hati yang negatif dapat beralih dan berkembang menjadi positif melalui nyanyian atau alunan musik.
b) Mengasah emosi, melalui nyanyian seseorang terbawa emosi bahkan bisa terbawa isi lagu.
c) Mebantu menguatkan daya ingat, melalui nyanyian yang menarik, anak lebih mudah mengingat atau menghafal sesuatu.
d) Mengasah kemapuan apresiasi, imajinasi dan kreasi.
e) Sebagai alat dan media pembelajaran.[18]

---

[17] Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: PTKI Press, 2002), h. 92-93*

[1818] Hibana S. Rahman..., h.94

Melalui lagu, pesan atau misi disampaikan dengan suasana gembira serta menanamkan nilai-nilai kepada siswa dengan tema dekat dengan anak-anak, yaitu menggunakan syair lagu yang akrab dengan siswa dan mengganti lirik lagu denga nama-nama Nabi dan Malaikata besert tugasnya menggunakan media. Menghafal nama-nama Nabi dinyanyikan dengan syair lagu Balon ku dan untuk meghafal nama-nama Malaikat beserta dinyanyikan dengan menggunakan syair lagu Kasih Ibu.

Membacakan nama-nama Nabi dan Malaikat di TK Jam'iyyatul Hujjaj, termasuk kedalam kuriklum yang diajarkan, yakni:

Bidang/Aspek Pengembangan	Ranah Pengembangan		
Nilai Agama dan Moral	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
	KI.1: Menerima ajaran agama yang dianut	3.1 Mengenal Kegiatan Beribadah Sehari-hari 4.1 Melakukan Kegiatan Beribadah Sehari-hari dengan Tutunan Orang Dewasa	3.1.3/4.1.3 Menyebutkan hari-hari besar agama, tempat ibadah, tokoh-tokoh keagamaan (misal: nama-nama Nabi) 3.1.5/4.1.5 Menceritakan kembali tokoh-tokoh keagamaan (misal: nama-nama Nabi.

Semua Sentra di TK Jam'iyyatul Hujjaj mengajarkan Nama-nama Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya. Namun Sentra yang paling mendalami tentang materi Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya yaitu di sentra IMTAQ IPTEK.

Tema-tema yang ada pada program semester di TK jam'iyyatul Hujjaj, adalah sebagai berikut:

1. Rekreasi

   Dalam tema rekreasi ini mengajarkan kendaraan darat, laut, udara serta rekreasi adalah nikmat dan karunia Allah.

2. Pekerjaan Nikmat Allah

   Dalam tema Pekerjaan Nikat Allah ini mengajarkan bahwa profesi yang mengasilkan barang atau jasa adalah nikmat dar Allah .

3. Alat Komunikasi Teknologi karunia Allah

   Dalam tema Alat Komunikasi Teknologi karunia Allah ini mengajarkan alat komunikasi yang dipakai merupakan karunia dari Allah.

4. Air, udara, api, karunia dari Allah

   Dalam tema Air, Udar dan Api karunia Allah ini mengajarkan tentang air, udara dan api adalah karunia dari Allah.

5. Alam semesta ciptaan Allah

   Dalam tema Alam semesta ciptaan Allah ini mengajarkan tentang Matahari, bulan, bintang dan gejala alam yang terjadi adalah ciptaan Allah.

6. Tanah airku Anugerah Allah

   Dalam tema Tanah Airku Anugerah Allah ini mengajarkan negara adalah nikmat Allah dan pahlawan adalah anugerah Allah.

7. Alam Semesta Ciptaan Allah.

   Membacakan nama-nama Nabi dan Malaikat termasuk kedalam tema Alam Semesta Ciptaan Allah.

E. *Adobe Flash CS6*

1. Pengertian *Adobe FlashCS6*

Program animasi berbasis *vector* yang banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi disebut *Adobe Flash CS6*. Program *Adobe Flash CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.[19]Selain itu, *Adobe Flash CS6* juga dapat menggabungkan gambar, suara dan video kedalam animasi yang dibuat. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .fla*. *File* ini kemudian dapat dipublikasikan sehingga dihasilkan *file .swf*. *File*. *swf* adalah *file* yang berisi animasi. Untuk memainkan *file. swf* diperlukan *software flash player*. Pada saat menginstalasi program *Adobe Flash CS6*, software tersebut akan terintegrasi dengan sendirinya.

2. Istilah-Istilah Dalam *Adobe Flash*

Berikut beberapa istilah yang nantinya akan sering dijumpai dalam pembuatan animasi :

---

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

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.

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 zanimasi

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

h. *Timeline:* Bagian lembar kerja yang menampilkan *layer* dan *frame.*[20]

3. Kelebihan *Adobe Flash*

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Flash* dibandingkan dengan *software* animasi lain yaitu:

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.

[20] Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. . . , h. 2

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.

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.[21]

[21]Andi Pramono,*Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), Cet. Ke-2, h.2.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini insya Allah dilaksanakan pada bulan Juli 2016 di TK Jam'iyyatul Hujjaj. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

Pada penelitian ini penulis akan menyusun materi atau cara agar siswa tertarik untuk menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya. Selanjutnya penulis melakukan perancangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* dan menulis laporan penelitian.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran tentang cara cepat mengafal nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya pada pendidikan TK, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D).

Menurut Gall dan Brog dalam bukunya *Education Research: an Intruction* model pengembangan pendidikan berdasarkan pada industri yang menggunakan temuan-temuan penelitian dalam meerancang produk dan prosedur baru. Dengan penelitian model-model tersebut dites dilapangan

secara sistematis, dievaluasi, diperbaiki, hingga memperoleh kriteria khusus tentang keefektifan, kualitas, atu standar yang sama.[1]

Menurut Sugiono *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[2]

Dalam dunia pendidikan R & D mulai diperkenalkan sekitar tahun 1960-an. Pada tahun 1965 United States Office of Education, sebuh lembaga pendidikan di Amerika, melalui R & D yang dikembangkan dalam dunia industri mengembangkan produk, bahan ajar, dan prosedur dalam bidang pendidikan yang dapat dijadikan prototipe hasil pendidikan, selanjutnya prototipe ini dites, direvisi, dan dapat disesuaikan dengan tujuan tertentu.[3]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode R&D versi ADDIE (*Analys-Design-Develop-Implement-Evaluate).* Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.[4]ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

---

[1] Emzir, *Metodologi Peneltian Kuantitatif & Kualitatif,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 263

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 407

[3] Wina sanjaya, *PenelitianPendidikan (jenis, metode, dan prosedur),* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013)h.131

[4]Endang Mulyati ningsih, *Modul kuliah Pengembangan Model Pembelajaran* UNY, (Yogyakarta: Modul Kuliah, 2012), h. 5

Model ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu:

1. Analisis (*Analysis)*

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut.

Analisis tersebut diataranya:

a. Analisis pengguna

   Analisis terhadap pengguna dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk perencanaan yang efektif dalam proses belajar mengajar.

b. Analisis kurikulum/materi

   Analisis kurikulum artinya mempelajari apa yang dimaksud dengan kurikulum, apa fungsi dari kurikulum yang diajarkan. Sehingga dapat membuat materi sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

c. Analisis persyaratan

Analisis persyaratan berguna untuk mengetahui apakah media dan materi untuk pengujian dalam pembelajaran dapat dilanjutkan atau tidak.

d. Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

2. Desain (*Design)*

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Media pembelajaran ini disampaikan oleh guru kepada siswa dengan meperagakan atau menggunakan media.

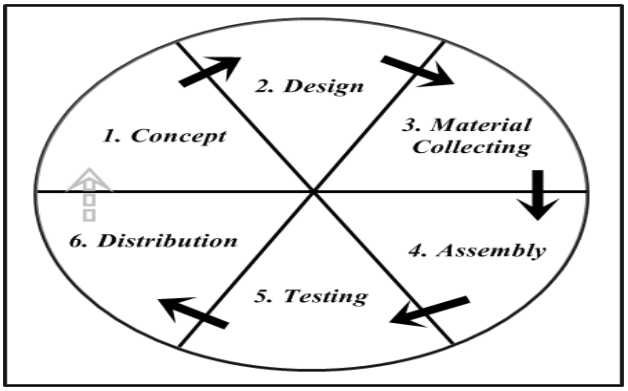
3. Pengembangan (*Development)*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Proses pengembangan ini mewujudkan desain menjadi kenyataan. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual media/metode pembelajaran yang baru dan lingkungan belajar lain yang mendukung proses pembelajaran. Dalam tahap pengembangan,

kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Jadi tahap development merupakan proses dalam membuat software yang akan dirancang.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. 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.[5]

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



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

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

[5] Iwan Binanto, *Multimedia Digital dasar teori+Pengembangannya*, Yogyakarta: Andi Offset, (2010), h.259

a. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan yang meliputi identifikasi audience, jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek.

a. Analisis pengguna

   Analisis terhadap pengguna dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk perencanaan yang efektif dalam proses belajar mengajar.

b. Analisis kurikulum/materi

   Analisis kurikulum artinya mempelajari apa yang dimaksud dengan kurikulum, apa fungsi dari kurikulum yang diajarkan. Sehingga dapat membuat materi sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

c. Analisis persyaratan

   Analisis persyaratan berguna untuk mengetahui apakah media dan materi untuk pengujian dalam pembelajaran dapat dilanjutkan atau tidak.

d. Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

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. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

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 desainnya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

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

menggunakan perangkat lunak *authoring*, yaitu Adobe Flash CS6 Profesional.

e. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

f. *Distribution*

Pada tahap ini, dilakukan proses 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. Implementasi (*Implementation)*

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

5. Evaluasi (*Evaluation)*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi yang dilaksanakan pada akhir setiap tahap disebut juga

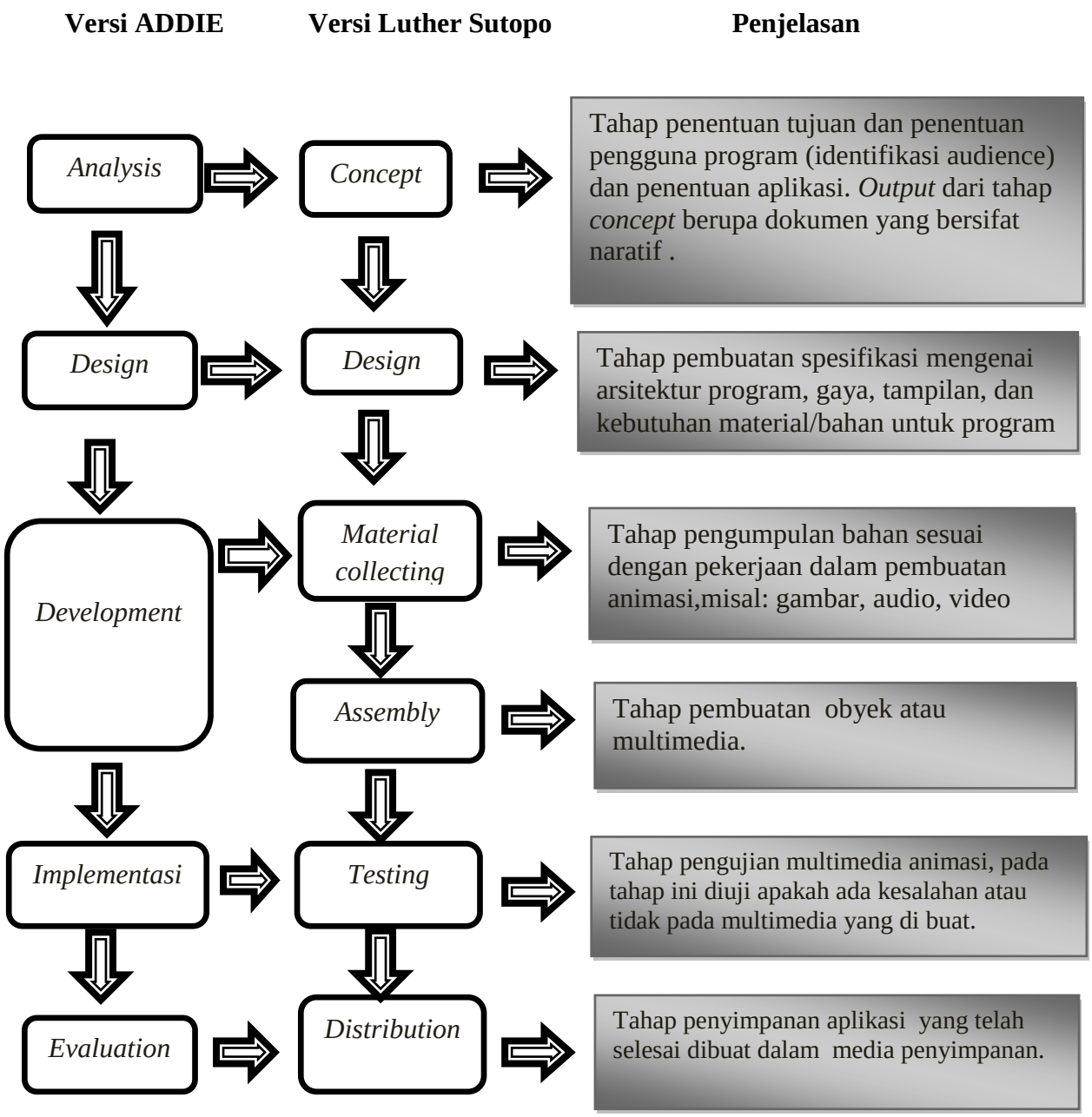
dengan evaluasi formatif. Sedangkan evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan disebut juga dengan evaluasi sumatif. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media/metode tersebut.[6]

Penelitian ini gunakan untuk merancang, melakukan pengkodean, *testing* program dan mengoptimalkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan fasilias komputer.

[6] Benny A Pribdi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009)

C. Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti mengikuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

Keterangan gambar di atas adalah:

1. **Tahap Concept**

   Pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan yang meliputi tujuan aplikasi, identifikasi pengguna serta bentuk program/aplikasi.

2. **Tahap Design**

   Tahap Design ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, gaya, tampilan kebutuhan material/bahan untuk program. Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan:

   a. Struktur Navigasi

      Struktur navigasi merupakan alat bantu dalam merancang aliran aplikasi multimedia.

   b. *Storyboard*

      Storyboard merupakan deskripsi dari setiap *scene* yanng secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterangan-keterangan lain yang diperlukan sehingga gambar multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.

   c. *User Interface*

      User Interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (*user*). *User Interface* dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user)* untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.

Yang terpenitng dalam membangun *user interface* adalah kemudahan dalam memakai/menjalankan sistem, interaktif dan komunikatif.

3. **Tahap *Material Collecting***

   Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti *image*, *clip art*, animasi, *background*, audio, teks dan bahan-bahan lain yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi sesuai dengan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

4. **Tahap *Assembly***

   Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimdia. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap *design,* seperti struktur navigasi, *storyboard* dan *user interfae.* Pembuatan ini menggunakan perangkat luna *Adobe Flash CS6.*

5. **Tahap *Testing***

   Merupakan tahap pengujian yang dilakukan apabila sudah selesai proses pembuatan dengan cara menjalankan aplikasi/program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

6. **Tahap *Distribution***

   Merupakan tahap penyimpanan aplikasi ke media penyimpanan. Media penyimpanan yang bisa digunakan adalah *Compat Disk* (CD). Proses penyimpanan dilakukan dengan proses *burning* menggunakan *software* tertenu seperti *Nero Start Smart, Cyberlink Power2Go* dan lain-lain.

D. Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Produk

1. Uji Validitas Produk

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validasi produk digunakan angket, dimana ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Validasi produk untuk ahli media meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

Analisis validasi media pembelajaran berupa aspek tampilan, aspek instruksional desain, aspek validasi isi, dan kebahasan berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut :

a. Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala *Likert*:

   1 = Sangat kurang

   2 = kurang

   3 = cukup

   4 = baik

   5 = sangat baik

b. Menentukan jumlah skor dari masing – masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing – masing indikator, dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, *BM* merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

c. Perhitunagan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala *Likert* :[7]

Presentase	Kriteria
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

(Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2004)

2. Uji Praktikalitas Produk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

[7]Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, PenelitiPemula* (Bandung: Alfabeta, 2004)

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik". Istilah "baik" ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kebaikan" dari keterlaksanaan model.

Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase per-itemnya dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus diatas *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.

Hasil akhir dari penjumlahan nilai per-indikator diukur dengan kriteria skala *Likert* sebagai berikut :[8]

Presentase	**Kriteria**
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

(Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2004)

[8]Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, PenelitiPemula ...*

3. Uji Efektivitas Produk

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja bekaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon guru, apakah media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Lembar uji efektifitas diisi oleh guru, karena tidak memugkinkan bagi anak TK untuk mengisi angket. Jika guru menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik". Maka produk media pembelajaran tersebut dapat diberikan kepada siswa.

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut[9] :

Presentase	**Kriteria**
0-20	Tidak Efektif
21-40	Kurang Efektif
41-60	Cukup Efektif

[9]Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, PenelitiPemula ...*

61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

Nilai setiap indikator angket diukur dengan skala *likert* seperti halnya perhitungan pada uji validitas dan praktikalitas yang penulis lakukan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran ini penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan menggunakan tahapan pengembangan multimedia Versi Luther-Sutopo, adapun tahapan pengembangan multimedia versi Luther – Sutopo yaitu :

A. *Concept (* Pengonsepan)

Media pembelajaran untuk menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya ini didesain untuk guru supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam tahap *Concept* (pengonsepan) ini, terdapat beberapa analiasis sebelum menghasilkan sebuah media. Beberapa analisis tersebut yaitu:

1. Analisis Pengguna

   Sebelum membuat sebuah media, maka perlu adanya analisis pengguna, yaitu guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar pembuat media memperoleh informasi yang dibutuhkan. Setelah melakukan analisis pengguna, pembuat media memperoleh informasi, yaitu:

   a. Guru

Guru yang mengajar di TK Jam'iyyatul Hujjaj membutuhkan media yang dapat membantu dalam menyampaikan sebuah materi mengenai Nabi dan Malaikat. Media yang dibutuhkan adalah media yang menarik agar siswa lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar. Media tersebut akan digunakan dalam menyampaikan Materi Nabi dan Malaikat di laboraturium TK Jam'iyyatul Hujjaj. Umumnya untuk semua sentra di Tk Jam'iyyatul Hujjaj dan khususnya untuk sentra IMTAQ IPTEK.

b. Siswa

Siswa membutuhkan media yang sesuai dengan jenjang pendidikan TK, khususnya di TK Jam'iyyatul Hujjaj dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Yaitu media yang bernuansa islami karena materi yang di ajarkan adalah materi yang menyangkut keagamaan dan TK Jam'iyyatul Hujjaj adalah TK islam. Kemudian terdapat animasi katun didalamnya, agar siswa tidak merasa bosan ketika belajar. Kemudian ada ketertarikan dalam diri siswa untuk belajar mengenai materi Nabi dan Malaikat.

2. Analisis kurikulum/materi

Setelah adanya analisis pengguna, maka perlu dilakukannya analisis kurikulum/materi. Hal ini bertujuan agar pembuat

media dapat membuat materi yang sesuai dengan kurikulum yang diajarkan atau ditetapkan di TK Jam'iyyatul Hujjaj sehingga tercapainya tujuan belajar mengajar.

Kurikulum di TK Jami'iyyatul Hujjaj yaitu:

Bidang/Aspek Pengembangan	Ranah Pengembangan		
Nilai Agama dan Moral	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
	KI.1: Menerima ajaran agama yang dianut	3.1 Mengenal Kegiatan Beribadah Sehari-hari 4.1 Melakukan Kegiatan Beribadah Sehari-hari dengan Tutunan Orang Dewasa	3.1.3/4.1.3 Menyebutkan hari-hari besar agama, tempat ibadah, tokoh-tokoh keagamaan (misal: nama-nama Nabi) 3.1.5/4.1.5 Menceritakan kembali tokoh-tokoh keagamaan (misal: nama-nama Nabi.

Di TK Jam'iyyatul Hujjaj, Pembahasan dalam materi Nabi diantaranya pengertian Nabi dan Rasul, jumlah Nabi, nama-nama Nabi, nama-nama Rasul dari 25 Nabi yang wajib diketahui. Namun, dalam materi ini lebih diutamakan untuk mengetahui Nama-nama Nabi. Pembahasan dalam materi Malaikat adalah pengertian Malaikat, jumlah Malaikat yang wajib diketahui dan nama-nama Malaikat beserta tugasnya.

Dalam materi Malaikat ini lebih diutamakan untuk mengetahui nama-nama Malaikat beserta tugasnya.

3. Analisis persyaratan.

   Analisis persyaratan berguna untuk mengetahui apakah media dan materi dapat dilanjutkan atau tidak, apakah materi yang dibuat pada media tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang diajarkan atau tidak. Media yang dibuat harus bersifat *user friednly*. Beberapa kriteria yang harus dimiliki oleh *user friendly* adalah:

   a. Enak dilihat

      Media yang dibuat pada sebuah perangkat lunak memiliki tampilan yang se-menarik mungkin, sehingga dengan tampilan yang menarik tersebut maka *user* akan tertarik untuk menggunakan media dan mudah untuk mempelajarinya.

   b. Mudah dioperasikan

      Media yang bersifat *user friendly* harus mudah dijalankan oleh *user* atau media yang dibuat memberikan kemudahan bagi pengguna saat memakainya.

   c. Mudah dipelajari

      Media yang dibuat mudah dipelajari oleh *user* tanpa harus ada bimbingan khusus dari pembuat media untuk menjalankan aplikasi tersebut.

Media yang di buat untuk TK Jam'iyyatul Hujjaj ini, sudah bersifat *user friendly*, karena sudah memiliki tampilan se-menarik mungki, kemudian di dalamnya terdapat bebagai tombol untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

4. Analisis kelayakan media

   Analisis kelayakan media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Jika sudah maka media tesebut dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar tercapai hasil belajar yang diinginkan. Analisis kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan guru. Setelah media di perlhatkan kepada guru di TK Jam'iyyatu Hujjaj, maka guru tersebut menyatakan bahwa media yang dibuat ini layak untuk digunakan di TK Jam'iyyatul Hujjaj.

Setelah selesai dilakukannya analisis, maka pengembangan media pembelajaran untuk menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya ini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran dengan format tutorial yang disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disc* (CD) yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Rancangan ini dibuat dalam kemasan bentuk CD *interaktif* menggunakan gambar-gambar , animasi, suara yang menarik serta kombinasi warna

sehingga dapat menarik perhatian siswa. Dengan bentuk CD tersebut, pengguna dapat dapat melakukan interaksi dengan sistem yaitu dengan cara meng*klik button* yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses belajar ke tahap berikutnya. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan soal kuis yang berguna untuk mengingat kembali pelajaran menenai Nabi dan Malaikat.

Media pembelajaran ini dirancang untuk tujuan pembelajaran, namun penyajiannya menggunakan unsur hiburan dan animasi. Materi pembelajaran yang disajikan hanya sebatas pokok bahasan tentang pengertian Nabi dan Rasul, nama-nama Nabi selanjutnya pengertian Malaikat dan Nama-nama Malaikat beserta tugasnya yang didalamnya terdapat animasi video dan gambar yang dapat menambah pemahaman tentang Nabi dan Malaikat.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *software Adobe Flas CS6* sebagai *software* utama. Didukung *software* yang lain seperti *Adobe Photoshop CS4, Corel Draw X4, SwiSH Max4* dan *Format Factory*.

B. Design (Perancangan)

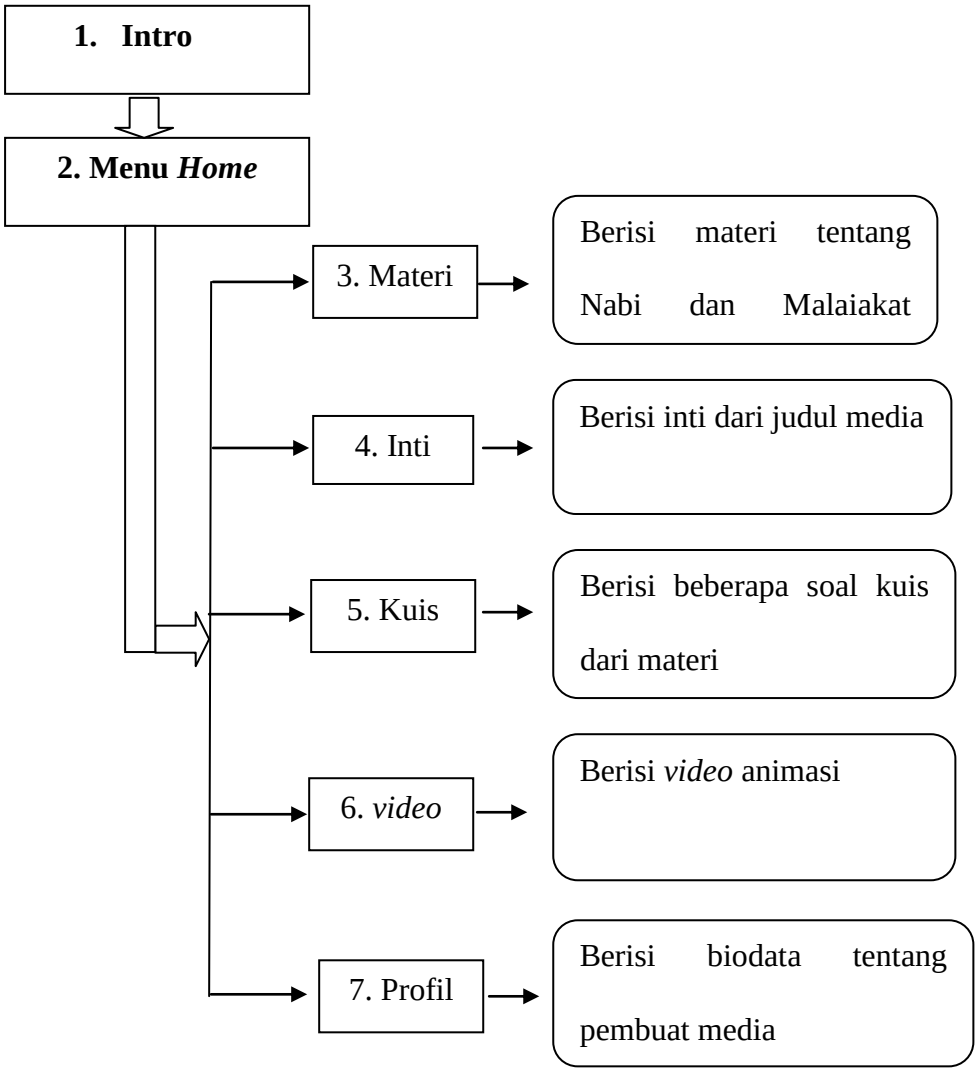
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi dan storyboard.*

1. Design Struktur Navigasi

Struktur menu navigasi pada media pembelajaran cara cepat menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya ini menggunakan Struktur Navigasi campuran karena mengabungkan model *linier* dan model *hirarki.*

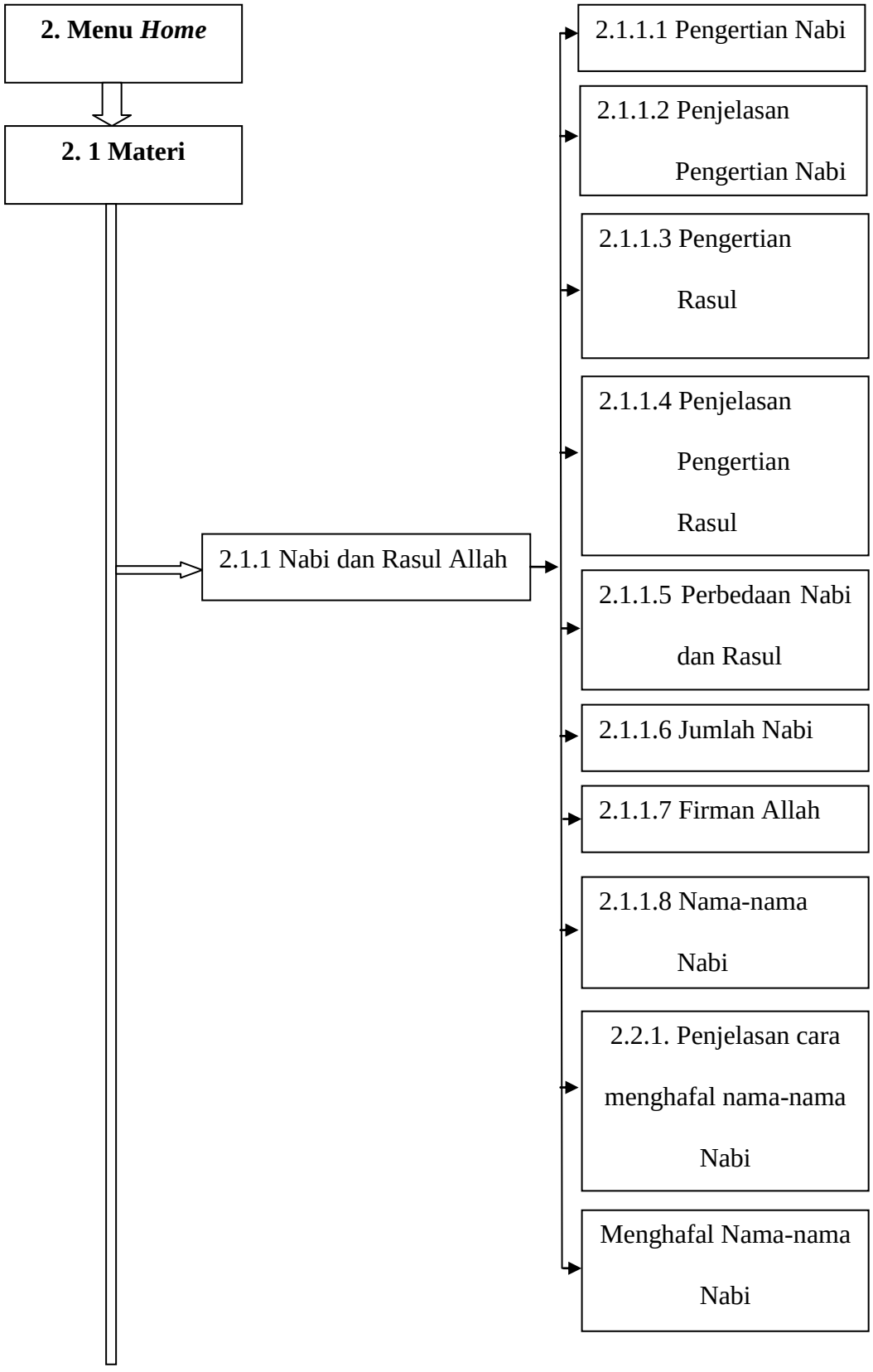
a. Struktur Navigasi Menu Utama

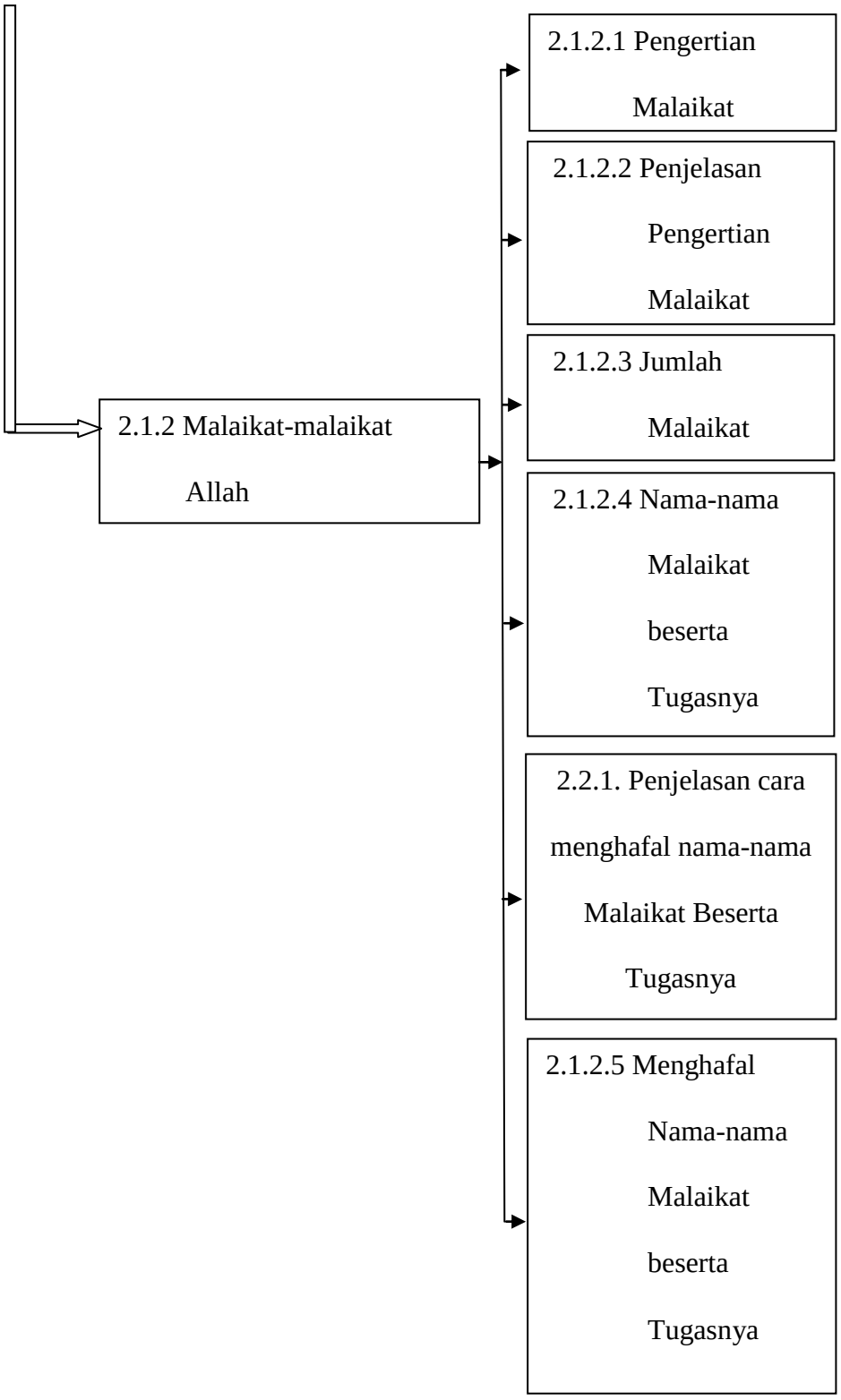
Struktur navigasi menu utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dillihat pada gambar berikut :



Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

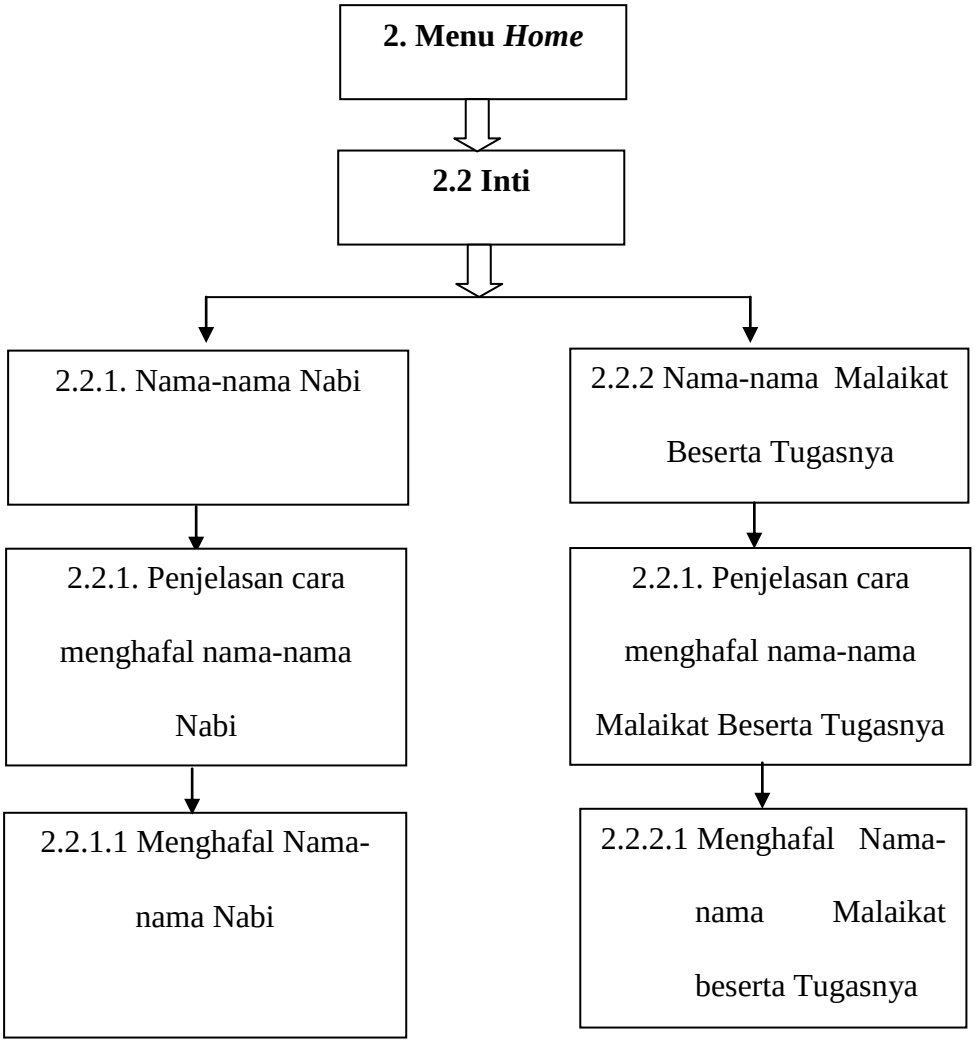
b. Stuktur Navigasi Menu Materi





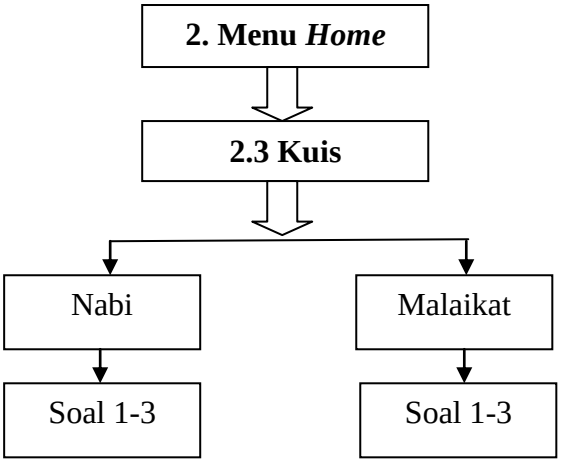
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Materi

c. Stuktur Navigasi Menu Inti



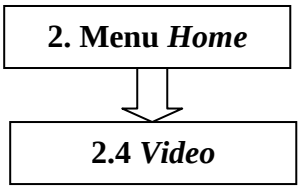
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Inti

d. Struktur Navigasi Menu Kuis



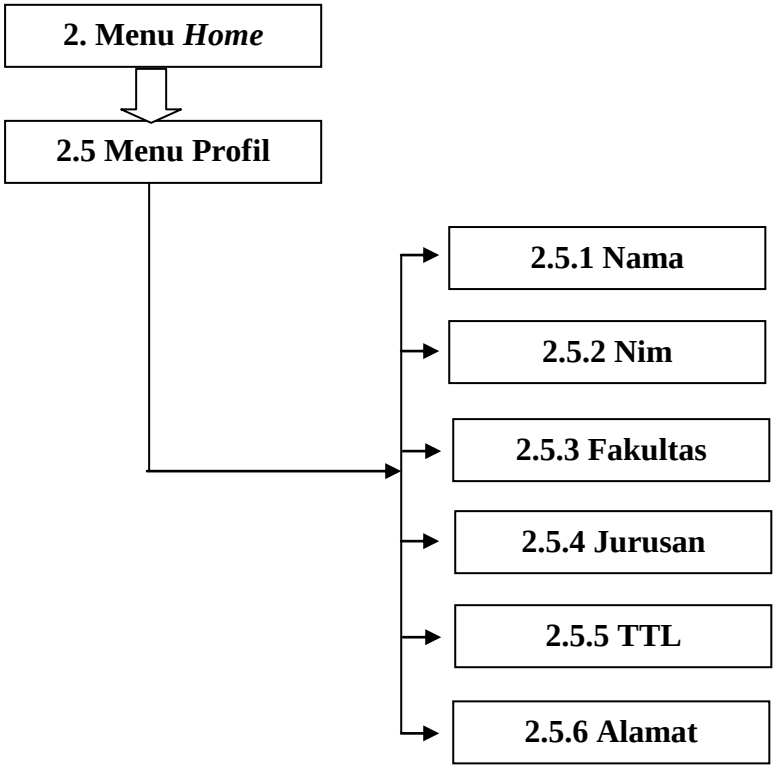
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Kuis

e. Struktur Navigasi Menu *Video*



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Menu *Video*

f. Struktur Navigasi Menu Profil



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Menu Profil

2. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *story board*. 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 sederhana untuk setiap scene dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Sederhana

Scene 1	Intro
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	Materi
Scene 4	Inti
Scene 5	Kuis
Scene 6	*Video*
Scene 7	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a. *Scene* 1-Intro, merupakan halaman paling awal pada media pembelajaran untuk Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya dimana terdapat animasi tulisan pengenalan media dan pada bahagian ini terdapat satu tombol untuk menuju menu utama.

b. *Scene* 2-Menu Utama, merupakan menu utama yang berisi tombol untuk menuju ke menu – menu selanjutnya pada media pembelajaran untuk menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Bserta Tugasnya yaitu menu Materi, Inti, Kuis, *Video*, Profil.

c. *Scene* 3-Menu Materi, merupakan menu yang menyediakn pilihan materi yang akan disampaikan, terdiri dari menu: Nabi dan Rasul Allah, Malaikat-malaikat Allah.

d. *Scene* 4-Menu Inti, merupakan menu yang menyediakn pilihan dari inti judul media, terdiri dari menu: Nama-nama Nabi, Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya.

e. *Scene* 5-Menu Kuis, merupakan menu yang menyediakan soal kuis untuk Nabi dan Malaikat, masing-masin terdiri dari 1-3 soal.

f. *Scene* 6-Menu *Video,* merupakan menu yang akan menampilkan *Video* animasi tentang Nabi dan Rasul.

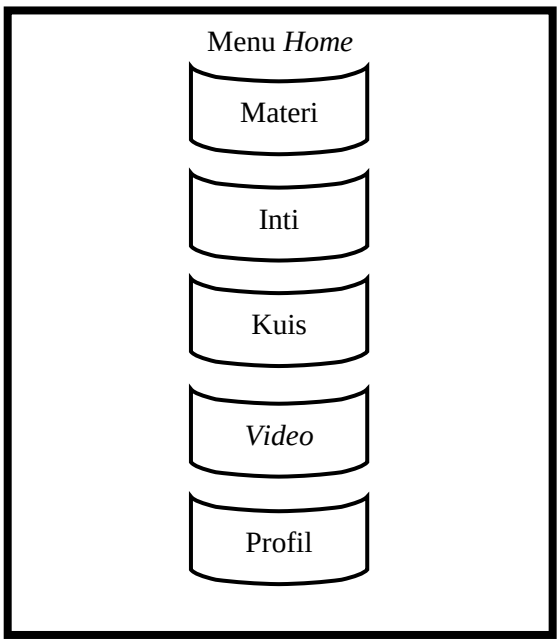
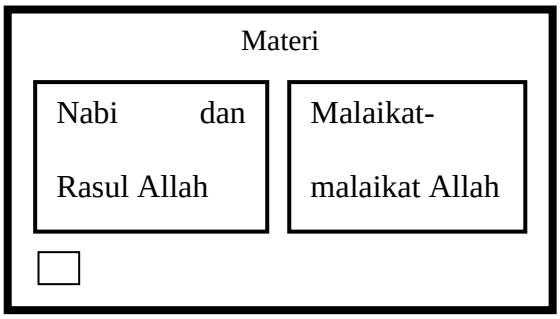
g. *Scene* 7-Menu Profil, merupakan menu yang berisikan tentang bioadata penulis.

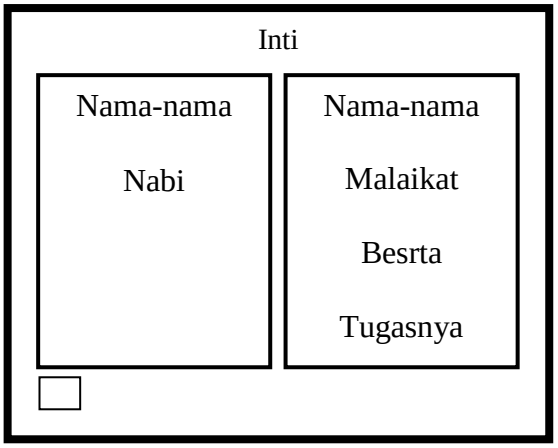
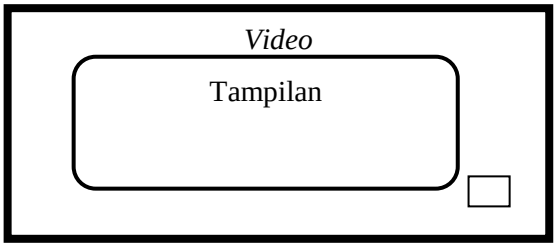
3. Design *Interface*

Media pembelajaran untuk Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya ini di rancang untuk anak-anak, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur *fun* (ceria) agar anak tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar untuk mengenal dan mengetahui Tentang Nabi dan Malaikat. Unsur *fun* tersebut dikemas dalam bentuk animasi yang menarik.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini :

Tabel 4.2 Perancangan *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1		*Background*, Tombol Animasi.	Sound tombol wav
2		*Background*, Kartun Animasi,Tombol Animasi.	Sound tombol wav

3		*Background,* Tombol Animasi	Sound tombol wav
4		*Background,* Tombol Animasi	Sound tombol mp3

C. *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 parallel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut**:**

1. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi Nabi dan Malaikat Allah.
2. Data audio yang digunakan adalah suara penulis kemudian musik yang sebagai latar tombol dan teks pada media pembelajaran untuk

menghafal Nama-nama Nabi dnan Malaikat Beserta Tugasnya yang dibuat.

3. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* karakter tokoh.

D. *Assembly* (Pembuatan)

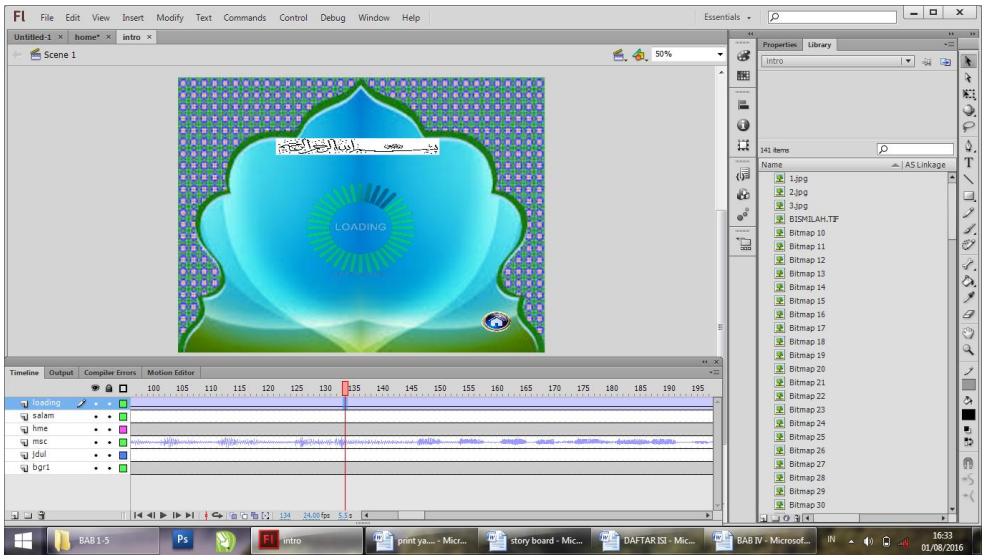
Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek media berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas atau *tool tool* yang ada pada *Adobe Flash CS6.* Untuk memotong gambar digunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS4*, untuk pembuatan gambar dan warna digunakan aplikasi *CorelDrawX4*. Sedangkan untuk membuat membuat efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame, scene by scene*, merubah alpha, *motion tween, shape Tween*, dan menggunakan aplikasi *SwiSH Max4.*

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 *background* tersimpn 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 *backgronud intro* yang dapat dillihat pada gambar dibawah ini:

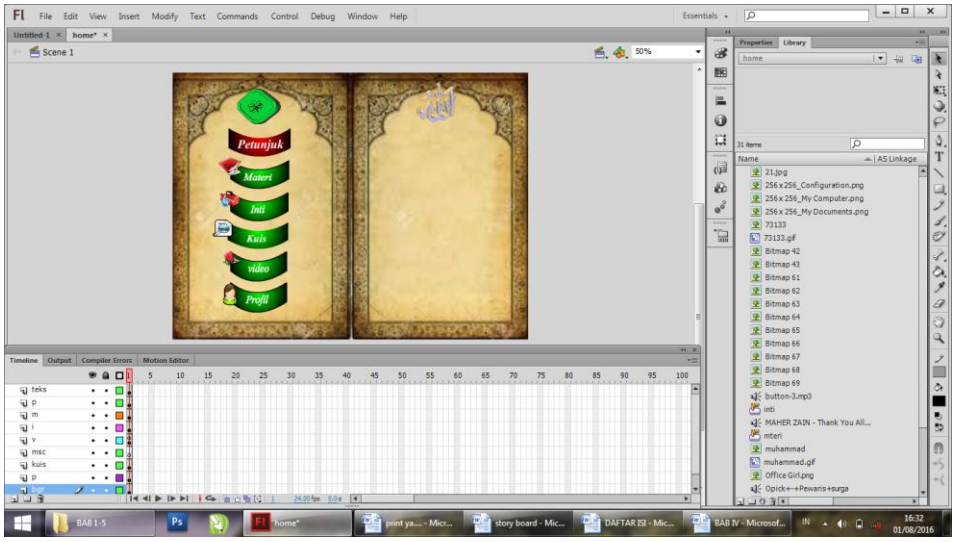


Gambar 4.7 Proses pembuatan tombol pada menu intro

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang diambil langsung dari aplikasi *Adobe Flash CS6* dan ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Proses pembuatan tombol pada menu *Home*

3. Pemrograman dengan *Actionscript*

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

a) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu utama pada intro

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

b) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi adalah:

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

}

c) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Nabi dan Rasul adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("nabi .swf",0);

}

d) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Malaikat-malaikat Allah adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("malaikat.swf",0);

}

e) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol inti adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("inti.swf",0);

}

f) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol nama-nama Nabi adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("orgnabi.swf",0);

}

g) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol play adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("hafalnabi.swf",0);

}

h) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("orgmalaikat.swf",0);

}

i) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol play adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("hafalmalaikat.swf",0);

}

j) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol kuis adalah:

on (release)

{

loadMovieNum("soal.swf",0);

}

k) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol soal kuis Nabi adalah:

```
on (release)
{
loadMovieNum("soal1.swf",0);
}
```

l) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol kuis Malaikat adalah:

```
on (release)
{
loadMovieNum("soalmalaikat1.swf",0);
}
```

m) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol *video* adalah:

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

n) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil adalah:

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

o) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol *Home* adalah:

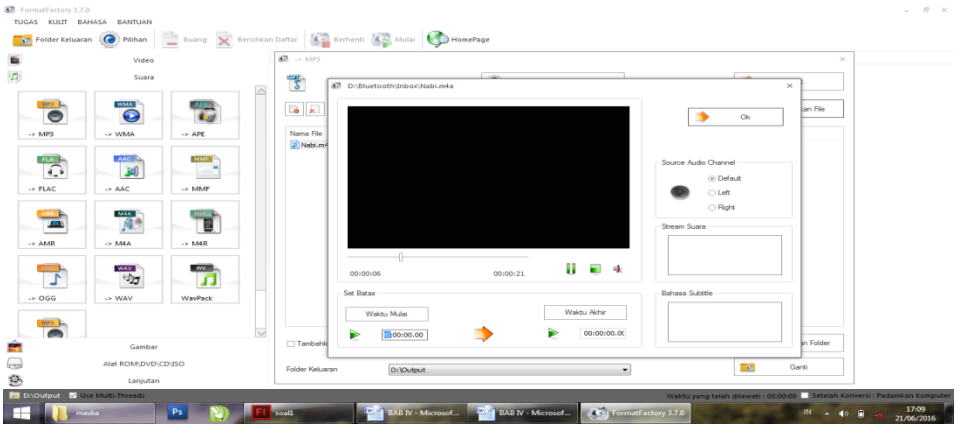
```
on (release)
{
```

loadMovieNum("home.swf",0);

}

4. Meng-inputkan suara

Pada media pembelajaran Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya di TK Jam'iyyatul Hujjaj, ada suara penulis sebagai *narator* yang akan mengisi objek suara dalam bahasa Indonesia. Penulis harus merekam suara tersebut supaya sama dengan animasi dan gambar-gambar yang ditampilkan dengan menggunakan *handphone.* Penulis juga menggunakan musik *Intro* dan musik yang diiringi dengan lagu. Aplikasi yang digunakan adalah *Format Factory* yang bisa di-edit kembali. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



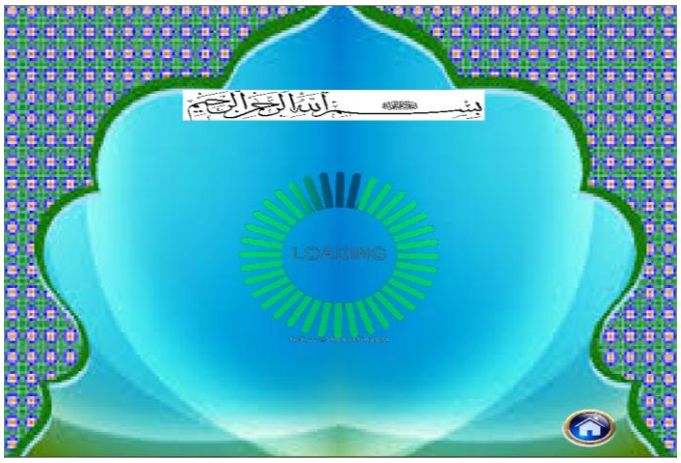
Gambar 4.9 Pengeditan suara dengan *Software Format Factory*

5. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi multimedia ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* 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 dapat berjalan dengan baik. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

6. Tampilan hasil dari Media

a) Tampilan Halaman Intro



Gambar 4.10 Tampilan halaman *Intro*

***Screen Description* :** Ini merupakan halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini. Pada halaman intro ini terdapat animasi loading yang semakin lama semakin hilang di background

bernuansa islami dan teradpat animasi tulisan sehingga pada halaman ini terlihat menarik.

b) Tampilan Hamalan Menu Home



Gambar 4.11 Tampilan halaman *Menu Home*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambar untuk menu untama yang berisi tombol materi, inti, kuis, *video* dan profil. Masing – masing tombol akan terkoneksi dengan sub bahagian yang sudah dikoneksikan, dan berisikan sekilas cuplikan materi.

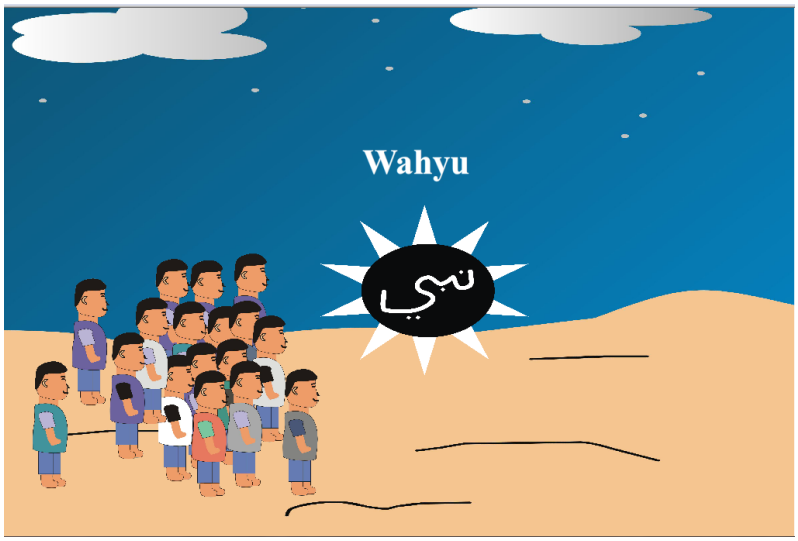
c) Tampilan Menu Materi



Gambar 4.12 Tampilan halaman *Menu Materi*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari menu materi, disini terdapat gambar kartun yang menjelaskan materi yang akan dibahas. Pada bahagian kiri bawah terdapat tombol home yaitu untuk kembali ke home, kemudia ada tombol Nabi dan Rasul Allah yang terletak di sebelah kiri di bawah gambar kartun yaitu tombol menuju ke pembahasan Nabi dan Rasul, selanjutnya disebelah kanan di bawah ganbar kartu terdapat tombol Malaikat-malaikat Allah yaitu tombol menuju ke pembahasan Malaikat. Berikut adalah gambaran dari tampilan Nabi dan Malaikat:

1) Tampilan Menu Nabi dan Rasul Allah



Gambar 4.13 Tampilan halaman *Menu Nabi dan Rasul Allah*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari menu Nabi dan Rasul Allah, disini terdapat animasi tulisan dan gambar yang menjelaskan tentang Nabi dan Rasul.

2) Tampilan Menu Malaikat-malaikat Allah



Gambar 4.14 Tampilan halaman *Menu Malaikat-malaikat Allah*

Screen Description **:** Ini merupakan gambaran dari menu Malaikat-malaikat Allah, disini terdapat animasi tulisan dan gambar yang menjelaskan tentang Malaikat.

d) Tampilan Menu Inti



Gambar 4.15 Tampilan halaman *Menu Inti*

Screen Description **:** Ini merupakan gambaran menu inti dari judul media yang terdiri dari 3 buah tombol. Yaitu tombol di sudut kiri bawah merupakan tombol untuk kembali ke menu *home,* buah berwarna merah yang di dalamnya terdapat tulisan, merupakan tombol menu yang menjelaskan bagaimana menyanyikan nama-nama Nabi. Buah berwarna hijau yang di dalamnya terdapat tulisan merupakan tombol menu yang menjelaskan bagaimana menyanyikan nama-nama Malaikat beserta tugasnya. Berikut adalah gambaran dari menu yang menjelaskan bagaimana menyanyikan Nama-nama Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya.

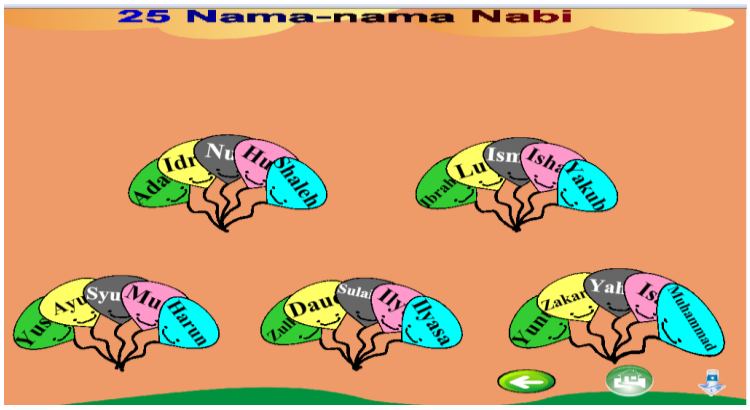
1) Menu Nama-nama Nabi



Gambar 4.16 Tampilan halaman *Penjelasan Menyanyikan Nama-nama Nabi*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari menu inti materi Nama-nama Nabi. Disini terdapat animasi kartun yang mengajak dan menjelaskan tentang menyanyikan nama-nama Nabi. Ada 3 buah tombol, yaitu tombol kembali ke menu *home*, tombol panah adalah tombol untuk kembali ke menu inti, dan tombol play yaitu tombol untuk menyanyikan Nama-nama Nabi.

Berikut adalah gambaran dari tombol play:



Gambar 4.17 Tampilan halaman *Menu menyanyikan Nama-nama Nabi*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari inti media yang menyanyikan nama-nama Nabi menggunakan musik lagu Balonku. Disini terdapat animasi balon dan di dalamnya terdapat tulisan nama-nama Nabi. Ada 3 buah tombol di sudut kanan bawah, diantaranya sebelah kiri yaitu menuju ke menu materi, tombol yang di tengah adalah tombol untuk kembali ke menu *home* dan tombol di sudut kanan adalah tombol untuk kembali ke menu inti.

2) Menu Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya



Gambar 4.18 Tampilan halaman *Penjelasan Menyanyikan Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari menu inti materi Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya. Disini terdapat animasi kartun yang mengajak dan menjelaskan tentang menyanyikan nama-nama Malaikat beserta tugasnya. Ada 3 buah tombol, yaitu tombol kembali ke menu *home,* tombol panah adalah tombol untuk kembali ke menu inti, dan tombol play yaitu tombol untuk menyanyikan Nama-nama Malaikat beserta tugasnya.

Berikut adalah gambaran dari tombol play:



Gambar 4.19 Tampilan halaman *Menu menyanyikan Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari inti media yang menyanyikan nama-nama Malaikat besert tugasnya menggunakan musik lagu Kasih Ibu. Disini terdapat animasi teks dan gambar yang disesuaikan dengan nama dan tugas Malaikat. Ada 3 buah tombol yaitu tombol kembali ke menu home, tmbol panah warna hijau adalah

tombol untuk kembali ke menu materi dan tombol panah warna putih adalah tombol untuk kembali ke menu inti.

e) Tampilan Menu Kuis



Gambar 4.20 Tampilan halaman *Menu Kuis*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran awal pada menu kuis dan tersedia 3 buah tombol animasi yaitu untuk tombol panah ke kiri menuju kepada soal kuis Nabi, tombol panah ke kanan adalah soal kuis Malaikat, masing-masing kuis dari materi terdiri dari 3 buah soal. Tombol home di sudut kiri bawah adalah tombol untuk kembali ke menu *home.*

f) Tampiln Menu Video



Gambar 4.21 Tampilan halaman *Menu Video*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari dari menu video, disini berisi video tentang Nabi dan Rasul. Dalam menu ini terdapat tombol di sudut kanan bawah, yaitu tombol kembali ke menu *home.*

g)Tampilan Halaman Profil



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu Profil

***Screen Description* :** Ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nim, fakultas, jurusa,

tempat, tanggal lahir dan alamat. terdapat 1 buah tombol di kanan bawah untuk menuju ke menu *home*.

E. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *ditribution*. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan metode *Blackbox*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka 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, pengitegrasian eksternal data dapat bejalan dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pegujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Menu Intro	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu *Home*	Menu masuk ke Menu *Home*	Pengujian Unit	*Blackbox*
3	Pengujian	Menu Materi	Pengujian	*Blackbox*

	Menu Materi		Unit	
4	Pengujian Menu Nabi dan Rasul Allah	Menu Nabi dan Rasul Allah	Pengujian	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Malaikat-malaikat Allah	Menu Malaikat-malaikat Allah	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian Menu Inti	Menu Inti	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian Menu Nama-nama Nabi	Menu Nama-nama Nabi	Pengujian Unit	*Blackbox*
8	Pengujian Menu Menghafal Nama-nama Nabi	Menu Menghafal Nama-nama Nabi	Pengujian Unit	*Blackbox*
9	Pengujian Menu Nama-nama Malaikat beserta Tugasnya	Menu Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya	Pengujian Unit	*Blackbox*
10	Pengujian Menu Menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya	Menu Menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya	Pengujian Unit	*Blackbox*
11	Pengujian Menu Kuis	Menu kuis	Pegujian Unit	*Blackbox*
12	Pengujian Menu Kuis Nabi	Menu kuis Nabi	Pengujian Unit	*Blackbox*
13	Pengujian Menu Kuis Malaikat	Menu Kuis Malaikat	Pengujian Unit	*Blackbox*
14	Pengujian Menu *Video*	Menu Video	Pengujian Unit	*Blackbox*
15	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

a. Pengujian Intro adalah sebagai berikut

Tabel 4.4 Pengujian Menu Intro

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
File dalam bentuk *flash* dan *.swf*	Menampilkan halaman menu intro	Menu intro tampil	Diterima

b. Pengujian Menu *Home* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Pengujian Menu *Home*

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu *Home*	Menampilkan halaman menu *home*	Menu *Home* tampil	Diterima

c. Pengujian Menu Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Menampilkan halaman gambar animasi	Gambar animasi Menu Materi tampil	Diterima

d. Pengujian Menu Nabi dan Rasul Allah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Nabi dan Rasul Allah

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Nabi dan Rasul Allah	Menampilkan halaman Nabi dan Rasul Allah	Menu Nabi dan Rasul Allah tampil	Diterima

e. Pengujian Menu Malaikat-malaikat Allah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Pengujian Menu Malaikat-malaikat Allah

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Malaikat-malaikat Allah	Menampilkan halaman Malaikat-malaikat Allah	Menu Malaikat-malaikat Allah tampil	Diterima

f. Pengujian Menu inti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Pengujian Menu Inti

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Inti	Menampilkan halaman inti	Menu inti tampil	Diterima

g. Pengujian Menu Nama-nama Nabi:

Tabel 4.10 Pengujian Menu Nama-nama Nabi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Nama-nama Nabi	Menampilkan halaman gambar animasi yang menjelaskan cara menyanyikan nama-nama Nabi	Gambar animasi Menu Nama-nama Nabi tampil	Diterima

h. Pengujian Menu Menghafal Nama-nama Nabi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Pengujian Menu Menghafal Nama-nama Nabi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Play Nama-nama Nabi	Menampilkan menu menghafal Nama-nama Nabi	Menu menghafal Nama-nama Nabi tampil	Diterima

i. Pengujian Menu Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya:

Tabel 4.12 Pengujian Menu Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya	Menampilkan halaman gambar animasi	Gambar animasi Menu Nama-nama Malaikat tampil	Diterima

j. Pengujian Menu Menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Pengujian Menu Menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Play Nama-nama Malaikat beserta tugasnya	Menampilkan Menu menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya	Menu menghafal Nama-nama Malaikat Beserta Tugasnya tampil	Diterima

k. Pengujian Menu Kuis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Pengujian Menu Kuis

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Kuis	Menampilkan Menu Kuis	Menu Kuis tampil	Diterima

l. Pengujian Menu Kuis Nabi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Pengujian Menu Kuis Nabi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Nabi	Menampilkan soal kuis Nabi	Soal kuis Nabi tampil	Diterima
Kasus dan Uji data Normal			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol menu soal selanjutnya	Menampilkan halaman menu soal selanjutnya	Menu Soal selanjutnya tampil	Diterima

m. Pengujian Menu Kuis Malaikat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Pengujian Menu Kuis Malaikat

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Malaikat	Menampilkan soal kuis Malaikat	Soal kuis Malaikat tampil	Diterima
Kasus dan Uji data Normal			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol menu soal selanjutnya	Menampilkan halaman menu soal selanjutnya	Menu Soal selanjutnya tampil	Diterima

n. Pengujian Menu *Video* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17 Pengujian Menu *Video*

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu *Video*	Menampilkan Menu *Video*	Menu *Video* tampil	Diterima

o. Pengujian Menu Profil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Profil	Menampilkan Menu Profil	Menu Profil tampil	Diterima

p. Hasil Pengujian fungsionalitas

Tabel 4.19 Pengujian Fungsionalitas

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

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan terhadap pengujian media pembelajaran untuk menghafal Nama-Nama Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya, output yang dihasilkan dari media pembelajaran menghafal Nama-nama Nabi

dan Malaikat beserta Tugasnya dengan bernyani di TK Jam'iyyatul Hujjaj ini telah sesuai dengan perancangan.

F. Distribution

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1. *File.exe*, yaitu *file* yang menjalankan program atau program *player*.
2. *File.swf*, yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

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

a. *Hardware*

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

1. Processor : Intel Inside atau diatasnya.
2. Motherboard : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yang digunakan
3. VGA : Sistem tipe 64 bit memori 512 MB (minimal)
4. Memory : 1 GB (disarankan)
5. Hardisk : S*pace* 400 GB
6. Monitor : Resolusi minimal 800x600
7. Optical : CD/DVD RW

8. *Speaker* : Standard
9. *Mouse* : Standard
10. *Keyboard* : Standard

b. *Software*

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

G. Uji Validitas, Pratikalitas, dan Efektivitas Produk

1. Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Iswantir M.MA dengan nilai **79,15**. Bapak Supratman Zakir, M.Kom, M.Pd dengan nilai **91,3** dan Bapak Riri Okra, M.Kom dengan nilai **80** dengan kesimpulan materi, kesesuaian materi dengan animasi untuk anak TK sangat Valid, namun kesesuaian bahasa harus lebih disesuaikan, kemudian ditambahkan tombol

petunjuk, dan lebih baik lagi ditambahkan tobol navigasi pada program.

2. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada Ibu Novridawati, S.Pd yaitu kepala sekolah TK Jam'iyyatul Hujjaj dengan nilai **93,3** dan Ibu Lilawati Margolang, S.Pd yaitu guru di TK Islam Adzkia dengan nilai **88,7** dengan demikian media dikatakan sangat praktis.

3. Uji Efektivitas Produk

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek, dari sikap dan motivasi siswa melalui guru. Bagaimana siswa dapat tertarik dengan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektifitas produk peneliti tujukan kepada Ibu Novridawati, S.Pd yaitu kepala sekolah TK Jam'iyyatul Hujjaj dengan nilai **93,8** dan Ibu Lilawati Margolang, S.Pd yaitu guru di TK Islam Adzkia dengan nilai **89,9** dengan demikian media dikatakan sangat efektif untuk diberikan kepada siswa.

Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ke tiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Analisis Hasil Validasi Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabidan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj

Tabel 4.20 Validitas I

Nama Validator **:** Bapak Iswantir M.Ag

No	KRITERIA	1	2	3	4	5	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√	100
2	Kesesuaian vidio animasi dengan materi				√		80
3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa				√		80
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya				√		80
							85
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**						
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas			√			60
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				√		80
3	Materi pembelajaran dengan *adobe flash cs6* mudah untuk dipahami				√		80
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				√		80
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				√		80
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				√		80
							76,6

C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**						
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				√		80
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				√		80
3	Tipe font sederhana dan jelas				√		80
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				√		80
5	Layout menarik dan proporsional				√		80
							80
D	**ASPEK BAHASA**						
1	Sederhana dan mudah dimengerti				√		80
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				√		80
3	Cara membangun kalimat dalam tulisan			√			60
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				√		80
							75

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 85+76,6+80+75

4

= 79,15

Analisis Hasil Validasi Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabidan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj

Tabel 4.21 Validitas II

Nama Validator **:** Bapak Supratman Zakir

No	KRITERIA	1	2	3	4	5	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√	100
2	Kesesuaian vidio animasi dengan materi				√		80
3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa					√	100
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya				√		80
							90
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**						
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					√	100
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				√		80
3	Materi pembelajaran dengan *adobe flash cs6* mudah untuk dipahami					√	100
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					√	100
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				√		80
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					√	100
							93,3
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**						
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					√	100
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				√		80
3	Tipe font sederhana dan jelas				√		80
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					√	100
5	Layout menarik dan proporsional					√	100
							92

D	**ASPEK BAHASA**						
1	Sederhana dan mudah dimengerti					√	100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				√		80
3	Cara membangun kalimat dalam tulisan				√		80
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar					√	100
							90

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 90+93,3+92+90

4

= 91,3

Analisis Hasil Validasi Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabidan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj

Tabel 4.22 Validitas III

Nama Validator **:** Bapak Riri Okra, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				√		80
2	Kesesuaian vidio animasi dengan materi				√		80
3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa				√		80
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya				√		80
							80
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**						
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				√		80
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				√		80
3	Materi pembelajaran dengan *adobe flash cs6* mudah untuk dipahami				√		80
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				√		80
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			√			60
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					√	100
							80
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**						
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				√		80
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				√		80
3	Tipe font sederhana dan jelas				√		80
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				√		80
5	Layout menarik dan proporsional				√		80
							80

D	**ASPEK BAHASA**						
1	Sederhana dan mudah dimengerti				√		80
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				√		80
3	Cara membangun kalimat dalam tulisan				√		80
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				√		80
							80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 80+80+80+80

4

= 80

Kesimpulan uji Validitas secara keseluruhan

= 79,15+91,3+80

3

= 83,48 (Sangat Valid)

Analisis Hasil Praktikalitas Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj

Tabel 4.23 Praktikalitas I

Nama Praktikalitator **:** Novridawati, S.Pd

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Nilai
A	**Tampilan**						
1	Teks dapat dibaca dengan baik					√	100
2	Kesesuaian proposi warna				√		80
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna					√	100
4	Mudah digunakan					√	
5	Media menggunakan animasi yang baik				√		80
							90
B	**Isi**						
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung					√	100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				√		80
3	Keterampilan penggunaan bahasa				√		80
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					√	100
							90
C	**Manfaat Animasi dalam Media**						
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan					√	100
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan					√	100
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi					√	100
							100

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

3

= 90+90+100

3

= 93,3

Analisis Hasil Praktikalitas Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Islam Adzkia

Tabel 4.24 Praktikalitas II

Nama Praktikalitator **:** Lilawati Margolang, S.Pd

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Nilai
A	**Tampilan**						
1	Teks dapat dibaca dengan baik					√	100
2	Kesesuaian proposi warna				√		80
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				√		80
4	Mudah digunakan					√	100
5	Media menggunakan animasi yang baik				√		80
							88
B	**Isi**						
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung					√	100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				√		80

3	Keterampilan penggunaan bahasa				√		80
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				√		80
							85
C	**Manfaat Animasi dalam Media**						
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan				√		80
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan					√	100
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi					√	100
							93,3

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

3

= 88+85+93,3

3

= 88,7

Kesimpulan uji Praktikalitas secara keseluruhan

$$= \frac{93,3+88,7}{2}$$

= 91 (Sangat Praktis)

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj

Tabel 4.25 Efektifitas I

Nama Expert: Novridawati, S.Pd

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**						
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					√	100
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				√		80
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai					√	100
							93,3
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**						
1	Urutan penyajian sudah baik				√		80
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√	100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					√	100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					√	100
							95
C	**Manfaat Media Pebelajaran**						
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				√		80
2	Media dapat membantu siswa					√	100

	memahami materi						
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√	100
							93,9

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

3

= 93,3+95+93,3

3

= 93,8

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Islam Adzkia

Tabel 4.26 Efektifitas II

Nama Expert: Lilawati Margolang, S.Pd

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**						
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					√	100
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				√		80
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai				√		80
							86,6
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**						
1	Urutan penyajian sudah baik				√		80
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√	100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					√	100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√		80
							90
C	**Manfaat Media Pebelajaran**						
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				√		80
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√	100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√	100
							93,9

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

3

= 86,6+90+93,3

3

= 89,9

Kesimpulan uji Efektifitas secara keseluruhan

= 93,8+89,9

2

= 91,8 (Sangat Efektif)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran cara cepat menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya di TK Jam'iyyatul Hujjaj dapat dirancang menggunakan software-software pembuat animasi. Dalam hal ini *software* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama dan berbagai *software* pendukung lainnya, maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran untuk menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya dengan konsep *Animation* sehingga dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, serta menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Adapun bagian-bagian media pembelajaran ini adalah menu intro, menu home dan submenu yang terdiri dari menu materi, menu inti, menu kuis, menu video, menu profil.
2. Setelah dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektifitas Produk maka dapat disimpulkan
   a. Uji Validitas Produk

      Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Iswantir M.MA dengan nilai **79,15**. Bapak Supratman Zakir, M.Kom, M.Pd dengan nilai **91,3** dan

Bapak Riri Okra, M.Kom dengan nilai **80** dengan kesimpulan materi, kesesuaian materi dengan animasi untuk anak TK sangat Valid, namun kesesuaian bahasa harus lebih disesuaikan, kemudian ditambahkan tombol petunjuk, dan lebih baik lagi ditambahkan tobol navigasi pada program.

b. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada Ibu Novridawati, S.Pd yaitu kepala sekolah TK Jam'iyyatul Hujjaj dengan nilai **93,3** dan Ibu Lilawati Margolang, S.Pd yaitu guru di TK Islam Adzkia dengan nilai **88,7** dengan demikian media dikatakan sangat praktis.

c. Uji Efektivitas Produk

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek, dari sikap dan motivasi siswa melalui guru yang mengajar di TK. Untuk uji efektifitas produk peneliti tujukan kepada Ibu Novridawati, S.Pd yaitu kepala sekolah TK Jam'iyyatul Hujjaj dengan nilai **93,8** dan Ibu Lilawati Margolang, S.Pd yaitu guru di TK Islam Adzkia dengan nilai **89,9** dengan demikian media dikatakan sangat efektif untuk diberikan kepada siswa TK.

B. Saran

Dalam media pembelajaran Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat di TK Jam'iyyatul Hujjaj ini penulis menyarankan kepada:

1. Bagi para calon guru maupun guru agar mengembangkan materi dari Nabi dan Malaikat.
2. Bagi siswa, dengan adanya media yang dapat membantu untuk menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat beserta Tugasnya, agar dapat dipahami dan diterapkan.
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. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan aplikasi yang lebih baik lagi seperti menggunakan aplikasi 3G atau 4G.
5. 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.

DAFTAR PUSTAKA

A Pribadi, Benny, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat, 2009

AF, Masan, *Akidah Akhlak,* Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2009, Cet ke-1

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

Arsyad, Azhar , *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011

B. Hurlock, Elizabeth, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Gelora Aksara pratama, 1992

Binanto, Iwan *Multimedia Digital dasar teori+Pengembangannya*: Yogyakarta: Andi Offset, 2010

Emzir, *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012

Hadi Sutopo, Ariesto, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta, 2002 cet.1

Halim, *Al-Qur'an Al-karim dan Terjemahannya*, Surabaya: Publishing & Distributing, 2014

Hasan Bashori, Agus, *Tim Ahli Tauhid, Kitab Tauhid 2, Terjemahan*, Jakarta: Darul Haq, 1998

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013

Mulyati ningsih, Endang, *Modul kuliah Pengembangan Model Pembelajaran* UNY, Yogyakarta: Modul Kuliah, 2012

Niska, Raisa, Skripsi *Desaine-story Kisah Nabi Muhammad saw Dalam Menjemput Sholat Menggunakan Adobe Flashcs6 di TK Budi Mulia*

Pitri Susanti, Eka, Skripsi *Pengembangan Media Interaktif Megicbook Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Personal Komputer dan Peripheral di SMK N 1 Sintoga Kabupaten Padang Pariaman*

Pramono, Andi, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* Yogyakarta: Andi Offset, 2006, Cet. Ke-2

Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2004

S. Rahman, Hibana, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: PTKI Press, 2002*

Sadiman, Arif, Dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006

Sah Putra, Thoyib dan Wahyudin, *Aqidah dan Akhlak*, Semarang: PT Karya Toha Putra, 2006

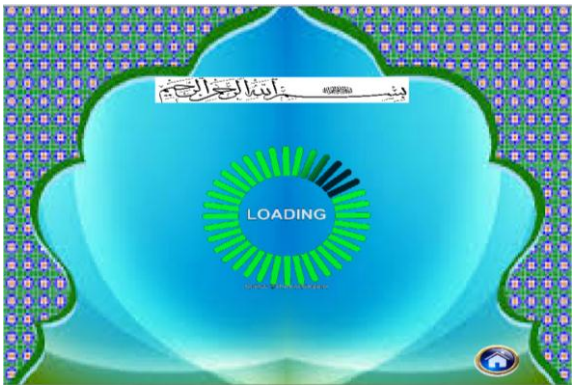
Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan (jenis, metode, dan prosedur),* Jakarta: Kencana Perdana Media Grup, 2013

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

Usman, Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002

LAMPIRAN 1
***STORYBOARD* INTRO**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Intro
Layar	:	1 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	10 April 2016



Deskripsi Layar:
Merupakan halaman pembuka dari media ini. Pada halaman ini terdapat loading.

Warna : Biru, hijau, putih
Layar Dasar : 3.jpg
Tulisan : -
Element : -

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : -
Ukuran : -
Tipe : -

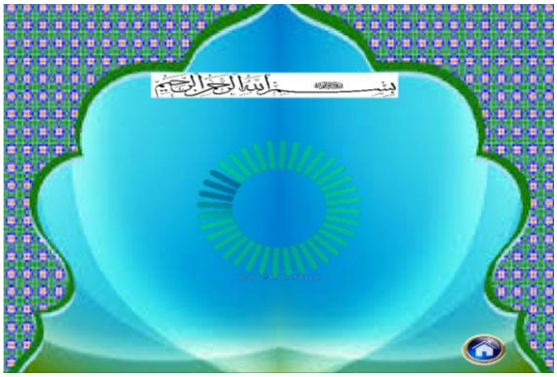
Animasi : -
Suara : Raihan_Assalamualaikaum 0....
Video : -
Narasi : -
Script :

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

}
```

LAMPIRAN 2
***STORYBOARD* INTRO Lanjutan**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Intro
Layar	:	2 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	10 April 2016



Deskripsi Layar:
Merupakan halaman kedua setelah halaman intro pertama. Pada halaman ini loading yang di beri alpha tween.

Warna : Biru, hijau, putih.
Layar Dasar : 3.jpg
Tulisan : -
Element : -

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : -
Ukuran : -
Tipe : -

Animasi : -
Suara : Raihan_Assalamualaikaum 0....
Video : -
Narasi : -
Script : on (release) {
loadMovieNum("home.swf",0);
}

LAMPIRAN 3
***STORYBOARD* INTRO Lanjutan**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Intro
Layar	:	3 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	10 April 2016



Deskripsi Layar:
Merupakan halaman ketiga setelah halaman intro kedua. Pada halaman ini tulisan"ASSALAMUALAIKUM", dan terdapat shape tween.

Warna : Biru, Hijau, hitam
Layar Dasar : 3.jpg, Bismillah.TIF
Tulisan : Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum.
Element : hitam, putih, biru tua

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : -
Tipe : -

Animasi : -
Suara : Raihan_Assalamualaikaum 0....
Video : -
Narasi : -
Script :

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

}
```

LAMPIRAN 4
***STORYBOARD* INTRO Lanjutan**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Intro
Layar	:	4 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	10 April 2016



Deskripsi Layar:
Merupakan halaman keempat setelah halaman intro ketiga. Pada halaman ini tulisan"ASSALAMUALAIKUM", Dan judul media".

Warna : Biru, Pink, Hijau, Putih, Hitam
Layar Dasar : 3.jpg
Tulisan : Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum.
Element : hitam, putih, biru tua

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : -
Tipe : -

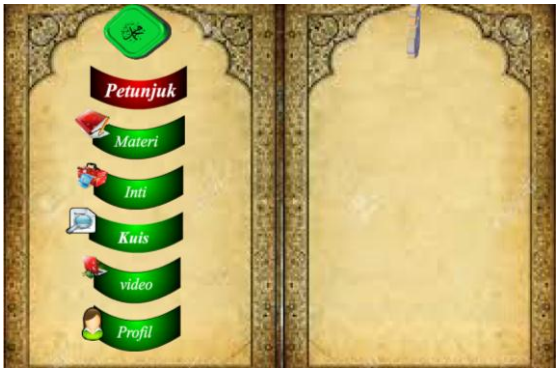
Animasi : tulisan
Suara : Raihan_Assalamualaikaum 0....
Video : -
Narasi : -
Script :

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

}
```

LAMPIRAN 5
***STORYBOARD* MENU HOME**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Menu *Home*
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	12 April 2016



Deskripsi Layar:
Halaman merupakan menu utama media ini. Pada halaman ini terdapat 5 buah tombol yaitu tombol materi, tombol inti, tombol kuis, tombol *video*, tombol Profil.

Warna : Cokelat, Hijau, Abu-abu, Hitam, Merah, biru
Layar Dasar : 21.jpg.
Tulisan : Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum.
Element : Putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : 42
Tipe : *italic*

Animasi : Kalighrafi, tulisan
Suara : Opick+-+Pewaris+surga, button-3.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
}

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

}

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

}

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

}

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

}
```

LAMPIRAN 6
***STORYBOARD* MATERI**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Menu Materi
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	16 April 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan menu materi pada media ini. Pada halaman ini terdapat animasi kartun yang berbicara dan ada 3 buah tombol. Yaitu tombol menuju menu materi Nabi dan Rasul, tombol menuju menu materi Malaikat, dan tombol kembali ke menu home.

Warna : hijau, putih, biru, merah, biru tua, hitam, *pink*, ungu, *cream.*
Layar Dasar : 18.jpg.
Tulisan : Nabi dan Malaikat Allah, Nabi dan Rasul Allah, Malaikat-malaikat Allah.
Element : Putih, ungu, *cream*.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : 24
Tipe : *Bold*

Animasi : Kalighrafi, tulisan
Suara : suara penulis, button-3.mp3
Video : -
Narasi : menjelaskan tentang materi yang akan dibuat.
Script :

```
on (release) {
loadMovieNum("nabi dan rasul.swf",0);
```

```
}

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

}

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

}
```

LAMPIRAN 7
***STORYBOARD* MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	1 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	23 April 2016



Deskripsi Layar:
Merupakan halaman pengertian Nabi. Pada halaman ini terdapat terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home* dan tombol menuju penjelasan penertian Nabi disertai dengan animasi kartun.

Warna	:	hijau, putih, biru, merah, biru tua, hitam, *pink*, ungu, *cream*, kuning
Layar Dasar	:	013.jpg.
Tulisan	:	Pengertian Nabi.
Element	:	Hitam.

Attribut Tulisan

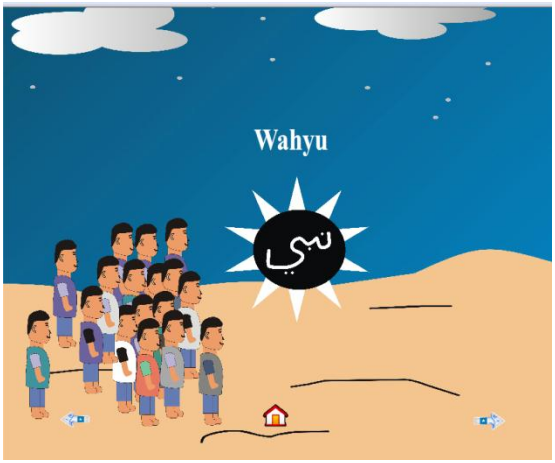
Jenis Huruf	:	*Times New Roman*
Ukuran	:	30
Tipe	:	*Bold, Regular*.

Animasi	:	Tulisan,S*hape Tween.*
Suara	:	Ya Rab Ana 3Abdak (instrumen...
Video	:	-
Narasi	:	
Script	:	

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

LAMPIRAN 8
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	2 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	24 April 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman kedua dari materi Nabi dan Rasul. Pada halaman ini terdapat animasi yang disesuaikan dengan pengertian Nabi. Di sini terdapat dua tiga buan tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol menuju kembali ke teks pengertian Nabi dan tombol *next* ke pengertian Rasul.

Warna	:	hijau, putih, biru, merah, biru tua, hitam, *pink*, ungu, *cream*, kuning
Layar Dasar	:	013.jpg.
Tulisan	:	Pengertian Rasul.
Element	:	Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	*Times New Roman*
Ukuran	:	40
Tipe	:	*Bold, Regular*

Animasi	:	Tulisan, kartun
Suara	:	suara penulis
Video	:	-
Narasi	:	pengertian Nabi
Script	:	

```
on (release) {
```

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

}

loadMovieNum("nabi.swf",0);

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

}
```

LAMPIRAN 9
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	3 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	26 April 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman pengertian Rasul. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol kembali ke pengertian Nabi, dan tombol menuju penjelasan pengertian Rasul disertai dengan animasi.

Warna	:	hijau, putih, biru, merah, biru tua, hitam, *pink*, ungu, *cream*, kuning
Layar Dasar	:	bgrh.png copy.
Tulisan	:	Wahyu.
Element	:	Putih.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	*Times New Roman*
Ukuran	:	30
Tipe	:	*Bold, Regular*

Animasi	:	Tulisan, *Shape Tween*.
Suara	:	Ya Rab Ana 3Abdak (instrumen...
Video	:	-
Narasi	:	
Script	:	

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

```
}

loadMovieNum("nabi.swf",0);

}
on (release) {
loadMovieNum("pnjlsan rasul.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 10
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	4 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	30 April 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman penjelasan Rasul yang disesuaikan dengan animasi. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol menuju kembali ke pengertian Rasul, dan tombol menuju animasi beda Nabi dan Rasul.

Warna : hijau, putih, biru, merah, hitam, ungu, *cream*, kuning, *orange*, hijau.
Layar Dasar : bgr.png copy.
Tulisan : Wahyu.
Element : Putih.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : 50
Tipe : *Bold*

Animasi : Tulisan, Kartun, Gambar.
Suara : Suara penulis
Video : -
Narasi : Pengertian Rasul
Script :

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

```
}

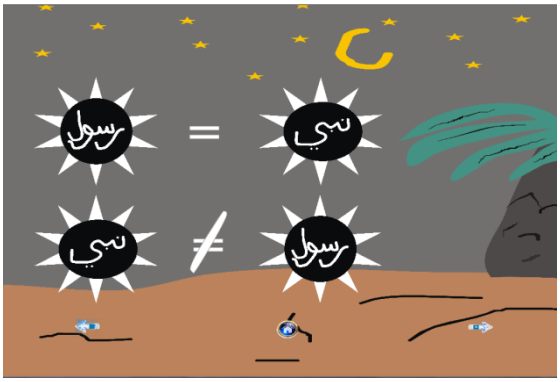
loadMovieNum("rasul.swf",0);

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

}
```

LAMPIRAN 11
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	5 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	01 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman kelima pada menu materi Nabi dan Rasul. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol lanjut menuju kartun kucing yang menjelaskan jumlah Nabi yang wajib diketahui, dan tombol kembali ke pengertian Rasul.

Warna : hijau, kelabu, hitam, putih, kuning, cokelat, biru.
Layar Dasar : bgr in.png
Tulisan : -
Element : -

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : -
Ukuran : -
Tipe : -

Animasi : Gambar.
Suara : Suara penulis
Video : -
Narasi : perbedaan Nabi dan Rasul.
Script :

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

```
}

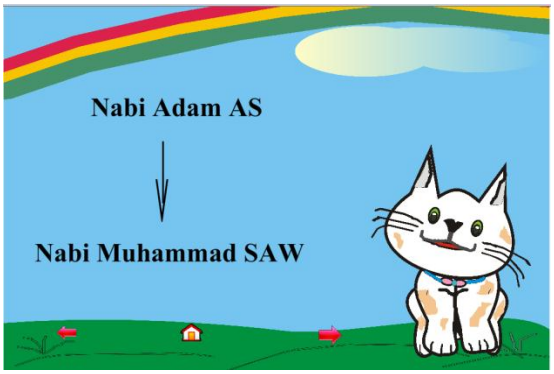
loadMovieNum("jlh nabi.swf",0);

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

}
```

LAMPIRAN 12
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	6 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	02 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman keenam pada menu materi Nabi dan Rasul. Pada halaman menjelaskan jumlah nabi suluruhnya, jumlah Nabi yang wajib diketahui dari Nabi pertama hingga Nabi terakhir. Di sini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol lanjut ke menu firman Allah dan tombol kembali ke perbedaan Nabi dan Rasul.

Warna	:	Merah, kuning, hijau, biru, hitam, putih..
Layar Dasar	:	bgr4.png
Tulisan	:	124 orang, 25 orang, Nabi Adam AS, Nabi Muhammad SAW
Element	:	Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	*Times New Roman*
Ukuran	:	50
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	Gambar kartun, tulisan.
Suara	:	Suara penulis
Video	:	-
Narasi	:	
Script	:	

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

}

loadMovieNum("firman.swf",0);

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

}
```

LAMPIRAN 13
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	7 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	07 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman ketujuh dari menu materi Nabi dan Rasul. Halaman ini menyebutkan tentang firman Allah yang menerangkan bahwa Nabi Muhammad adalah Nabi penutup semua Nabi. Pada halaman ini terdapat tiba buah tombol, yaitu tombol menuju rno *home*, tombol lanjut ke menu 25 nama-nama Nabi dan tombol kembali ke kartun kucing yang menjelaskan jumlah Nabi yang wajib diketahui.

Warna	:	Merah, kuning, hijau, biru, hitam, putih, *pink*, ungu.
Layar Dasar	:	bgr4.png
Tulisan	:	firman Allah dalam QS. Al-Ahzab ayat 40.
Element	:	Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	*Times New Roman*
Ukuran	:	35
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	Gambar kartun, tulisan, *shape tween.*
Suara	:	Suara penulis, Instrumentalia_Do'a
Video	:	-
Narasi	:	

Script :

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

}

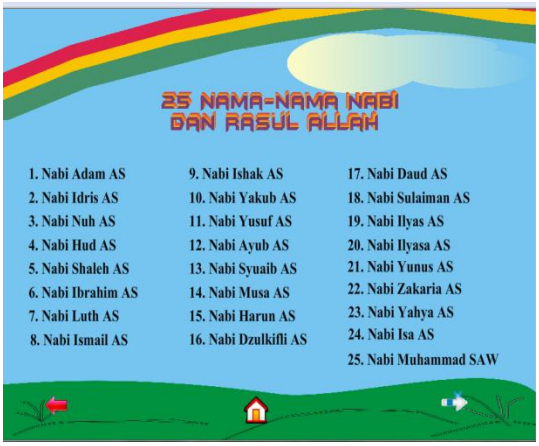
loadMovieNum("25.swf",0);

}
on (release) {
loadMovieNum("jlh nabi.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 14
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	8 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	08 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman ketujuh dari menu materi Nabi dan Rasul. Halaman ini menyebutkan 25 nama-nama Nabi, dari Nabi Adam AS hingga Nabi Muhammad SAW. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol lanjut ke menu nama-nama Rasul, dan tombol kembali ke menu firman Allah.

Warna : Merah, kuning, hijau, biru, hitam, putih, *pink*, ungu.
Layar Dasar : bgr4.png
Tulisan : Nama-nama Nabi dan Rasul Allah.
Element : Hitam, ungu, kuning.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : 25
Tipe : *Bold*

Animasi : Tulisan, *alpha.*
Suara : Suara penulis.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
}

loadMovieNum("nam rasul.swf",0);

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

}
```

LAMPIRAN 15
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI NABI DAN RASUL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Nabi dan Rasul
Layar	:	9 dari 9
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	09 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman terakhir dari menu materi Nabi dan Rasul. Halaman ini menyebutkan 5 orang Rasul diantara 25 Nabi. Di sini terdapat 3 buah tombol, yaitu tombol yang menjelaskan cara menghafal nama-nama Nabi, tombol menuju menu *home* dan tombol menuju ke menu Materi.

Warna : Merah, kuning, hijau, biru, hitam, putih, *pink*, ungu.
Layar Dasar : bgr4.png
Tulisan : Nama-nama Rasul Allah.
Element : Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : 25
Tipe : *Bold*

Animasi : Tulisan, *shape tween.*
Suara : Suara penulis.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

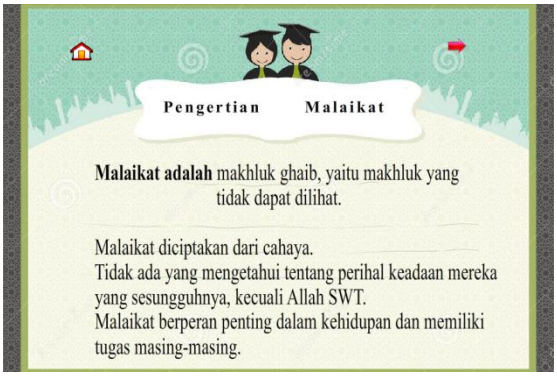
```
}
on (release) {
loadMovieNum("home.swf",0);

}
loadMovieNum("materi.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 16
***STORYBOARD* MENU MATERI MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Malaikat
Layar	:	1 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	13 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman pengertian Malaikat. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home* dan tombol menuju pengertian malaikat yang disesuaikan dengan animasi.

Warna	:	putih, hitam, biru, abu-abu, merah, *orange*.
Layar Dasar	:	016.jpg
Tulisan	:	Pengertian Malaikat.
Element	:	Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	*Times New Roman*
Ukuran	:	30
Tipe	:	*Bold, Regular*

Animasi	:	Tulisan.
Suara	:	Instrumen lagu islami Opick.
Video	:	-
Narasi	:	-
Script	:	

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

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

LAMPIRAN 17
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Malaikat
Layar	:	2 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	14 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman kedua dari menu Malaikat. Pada halaman ini terdapat animasi yang disesuaikan dengan pengertian Malaikat. Di sini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol kembali ke teks pengertian Malaikat dan tombol menuju ke kartun yang menjelaskan jumlah malaikat yang wajib diketahui.

Warna	:	putih, hitam, biru, kuning, kelabu, ungu, hijau, cokelat.
Layar Dasar	:	bgr3.png
Tulisan	:	Arab Malaikat, Allah
Element	:	Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	
Ukuran	:	
Tipe	:	

Animasi	:	Tulisan Arab, kartun.
Suara	:	Suara penulis.
Video	:	-
Narasi	:	Pengertian Malaikat

Script :

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

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

}
loadMovieNum("jlh malaikat.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 18
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Malaikat
Layar	:	3 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	16 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman ketiga dari menu Malaikat. Pada halaman ini terdapat animasi tentang jumlah Malaikat yang wajib diketahui. Di sini terdapat tig buah tombol, yaitu tombol menuju menu *home*, tombol kembali ke teks pengertian Malaikat dan tombol menuju menu nama-nama Malaikat beserta tugasnya.

Warna	:	putih, hitam, biru, kuning, biru tua, *pink*, *orange*, merah, ungu, cokelat.
Layar Dasar	:	bgr2.png
Tulisan	:	10 nama-nama Malaikat yang wajib diketahui.
Element	:	Kuning, biru tua.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	Times New Roman
Ukuran	:	40
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	Tulisan, kartun.
Suara	:	Suara penulis.
Video	:	-
Narasi	:	-
Script	:	

```
on (release) {
```

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

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

}
loadMovieNum("nma malaikat.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 19
***STORYBOARD* LANJUTAN MATERI MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Materi Malaikat
Layar	:	4 dari 4
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	19 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman keempat dari menu Malaikat. Halaman ini merupakan halaman yang menjelaskan nama-nama Malaikat beserta tugasnya. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu materi dan tombol menuju menu yang menjelaskan cara menghafal nama-nama Malaikat beserta Tugasnya.

Warna	:	putih, hitam, biru, kuning, biru tua, *pink*, *orange*, merah, ungu, cokelat.
Layar Dasar	:	bgr2.png
Tulisan	:	10 nama-nama Malaikat yang wajib diketahui.
Element	:	Kuning, biru tua.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	Times New Roman
Ukuran	:	30
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	Tulisan.
Suara	:	Suara penulis.
Video	:	-
Narasi	:	-

Script :

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

}

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

}

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

}
```

LAMPIRAN 20
***STORYBOARD* MENU INTI**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Inti
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	22 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman inti. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menghafal nama-nama Nabi dan menghafal Nama-nama Malaikat beserta tusnya, dan tombol menuju menu home.

Warna : putih, hitam, biru, merah, cokelat, hijau, kuning.
Layar Dasar : 5.png
Tulisan : Ajakan menghafal nama-nama Nabi dan Malaikat beserta tugasnya.
Element : Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 32
Tipe : *Bold*

Animasi : Tulisan.
Suara : Shalawat nabi.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
```

```
loadMovieNum("orgnabi.swf",0);

}

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

}

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

}
```

LAMPIRAN 21
***STORYBOARD* MENU PENJELASAN CARA MENGHAFAL NAMA-NAMA NABI**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Penjelasan Cara Bernyanyi
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	23 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman kartun yang menjelaskan dan mengajak menyanyikan nama-nama Nabi. Pada halaman menu ini terdapat tiga buah tombol yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu inti dan tombol menuju menu bernyanyi.

Warna : putih, hitam, biru, merah, cokelat, hijau, kuning, ungu.
Layar Dasar : 29.png
Tulisan :.
Element :

Attribut Tulisan

Jenis Huruf :
Ukuran :
Tipe :

Animasi : kartun.
Suara : suara penulis.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
}

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

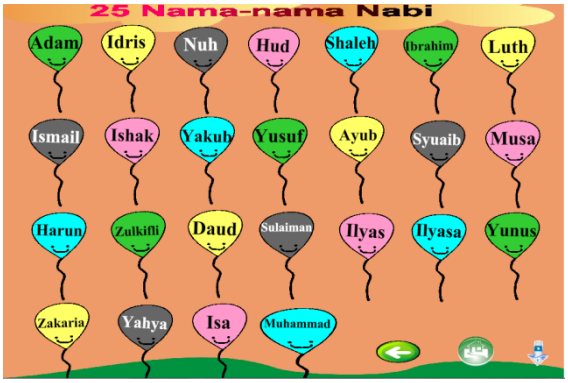
}

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

}
```

LAMPIRAN 22
***STORYBOARD* MENU MENGHAFAL NAMA-NAMA NABI**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Menyanyikan Nama-nama Nabi
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	24 Mei 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman animasi balon dan suara penulis yang menyanyikan nama-nama Nabi dengan musik lagu Balonku. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu materi dan tombol menuju menu inti.

Warna : hijau, kuning, kelabu, *orange.*
Layar Dasar : bgrin.png copy
Tulisan : 25 Nama-nama Nabi
Element :

Attribut Tulisan

Jenis Huruf :
Ukuran :
Tipe :

Animasi : tulisan, balon.
Suara : suara penulis, join balon.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
}

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

}

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

}
```

LAMPIRAN 23
***STORYBOARD* MENU PENJELASAN CARA MENGHAFAL NAMA-NAMA MALAIKAT BESERTA TUGASNYA**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Penjelasan cara bernyanyi
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	27 Mei



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman kartun yang menjelaskan dan mengajak menyanyikan nama-nama Malaikat beserta tugasnya. Pada halaman menu ini terdapat tiga buah tombol yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu inti dan tombol menuju menu bernyanyi.

Warna : hitam, biru, merah, cokelat, hijau, kuning, ungu, *pink.*
Layar Dasar : 38.jpg
Tulisan :.
Element :

Attribut Tulisan

Jenis Huruf :
Ukuran :
Tipe :

Animasi : kartun.
Suara : suara penulis.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
}

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

}

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

}
```

LAMPIRAN 24
***STORYBOARD* MENU MENGHAFAL NAMA-NAMA MALAIKAT BESERTA TUGASNYA**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Menyanyikan Nama-nama Malaikat beserta Tugasnya
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	30 Mei



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman animasi balon dan suara penulis yang menyanyikan nama-nama Malaikat bsera tugasnya dengan musik lagu Kasih Ibu. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu materi dan tombol menuju menu inti.

Warna : merah, biru, kuning, hitam,*cream*, putih.
Layar Dasar : baby.png
Tulisan : 10 Nama-nama Malaikat beserta tugasnya
Element : mera, biru, kuning.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : 35
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan, kartun.
Suara : suara penulis, join kasih baru.mp3
Video : -
Narasi : -
Script :

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

}

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

}

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

}
```

LAMPIRAN 25
***STORYBOARD* MENU KUIS**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Pilihan Soal Kuis
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	02 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman pilihan kuis. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu kuis Nabi, tombol menuju menu kuis Malaikat dan tombol menuju menu home.

Warna : putih, hitam, biru, merah, biru tua, cokelat, hijau, kuning, *pink.*
Layar Dasar : 38.jpg
Tulisan : Soal kuis, Nabi, Malaikat.
Element : Biru tua, Hitam, Merah.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 40
Tipe : *Bold*

Animasi : Panah.
Suara : Opick-Semest Bertasbih.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
loadMovieNum("soal1.swf",0);
```

```
}

on (release) {
loadMovieNum("soalmalaikat1.swf",0);

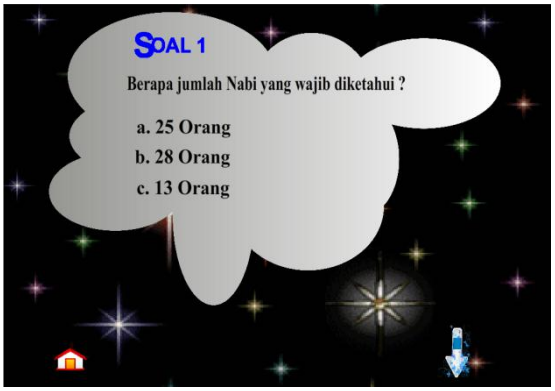
}

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

}
```

LAMPIRAN 26
***STORYBOARD* MENU SOAL NABI 1**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	1 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	05 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman soal pertama tentang Nabi. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, hitam, biru, merah, kuning, hijau, *pink.*
Layar Dasar : Symbol45.copy, awan.png
Tulisan : Soal 1, soal.
Element : Biru tua, Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 35
Tipe : *Bold*

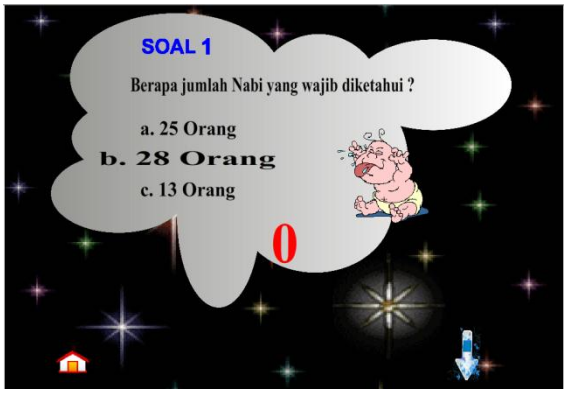
Animasi : Tulisan.
Suara : Suara penulis, Opick+++pewaris+surga.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 27
***STORYBOARD* LANJUTAN MENU SOAL NABI 1**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	2 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	4 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman jika jawaban yang diklik adalah salah. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, hitam, biru, merah, kuning, hijau, *pink*.
Layar Dasar : Symbol45.copy, awan.png
Tulisan : Soal 1, soal, 0.
Element : Biru tua, Hitam, merah.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 35, 100
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan, kartun, bintang.
Suara : Opick+++pewaris+surga.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 28
***STORYBOARD* LANJUTAN MENU SOAL NABI 1**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	2 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	6 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman jika jawaban yang diklik adalah benar. jika Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis, dan tombol menuju soal ke-2.

Warna : putih, hitam, biru, merah, kuning, hijau, *pink.*
Layar Dasar : Symbol45.copy, awan.png
Tulisan : Soal 1, 10.
Element : Biru tua, Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 100
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan, kartun, bintang.
Suara : Opick+++pewaris+surga.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
}

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

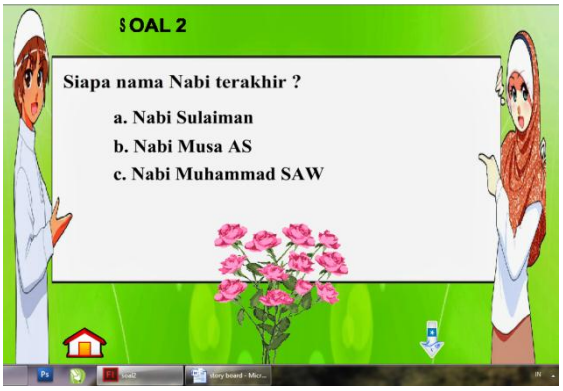
}

on (release) {
loadMovieNum("soal2.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 29
***STORYBOARD* MENU SOAL NABI 2**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	1 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	8 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan menu soal 2. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, hitam, biru, merah, *orange*, hijau, *pink*, cokelat.
Layar Dasar : 14.jpg
Tulisan : Soal 2, soal.
Element : Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 35
Tipe : *Bold*

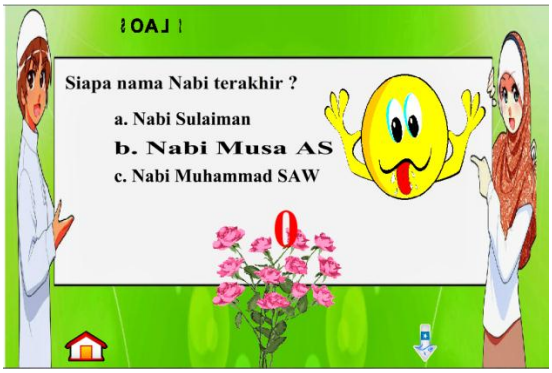
Animasi : tulisan, bunga.
Suara : Suara penulis, Insan Utama.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 30
***STORYBOARD* LANJUTAN MENU SOAL NABI 2**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	2 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	9 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan tampilan jika jawaban salah pada soal 2. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna	:	putih, hitam, biru, merah, *orange*, hijau, *pink*, cokelat.
Layar Dasar	:	14.jpg
Tulisan	:	Soal 2, soal, 0.
Element	:	Hitam, merah.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	Times New Roman
Ukuran	:	35, 100.
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	tulisan, bunga, kartun.
Suara	:	Insan Utama.mp3.
Video	:	-
Narasi	:	-
Script	:	

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

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

LAMPIRAN 31
***STORYBOARD* LANJUTAN MENU NABI SOAL 2**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	3 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	9 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan tampilan jika jawaban benar pda soal 2. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu kuis dan tombol menuju soal 3.

Warna	:	putih, hitam, biru, merah, *orange*, hijau, *pink*, cokelat.
Layar Dasar	:	14.jpg
Tulisan	:	Soal 2, soal, 0.
Element	:	Hitam, merah.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	Times New Roman
Ukuran	:	35, 100.
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	tulisan, bunga, kartun.
Suara	:	Insan Utama.mp3.
Video	:	-
Narasi	:	-
Script	:	

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

```
}

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

}

on (release) {
loadMovieNum("soal3.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 32
***STORYBOARD* MENU SOAL NABI 3**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	1 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	9 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 3. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, hitam, biru tua, merah, *orange*, hijau, cokelat.
Layar Dasar : 28.jpg
Tulisan : Soal 3, soal.
Element : Putih, biru.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 40.
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan.
Suara : Suara penulis, Raihan. Pujia-pujian.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 33
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL NABI 3**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	2 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	10 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu lanjutan soal 3 jika jawaban yang diklik adalah salah. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, hitam, biru tua, merah, *orange*, hijau, cokelat.
Layar Dasar : 28.jpg
Tulisan : Soal 3, soal, 0.
Element : Putih, biru, hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 40, 100.
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan, kartun.
Suara : Raihan. Pujia-pujian.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 34
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL NABI 3**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	3 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	12 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu lanjutan soal 3 jika jawaban yang diklik adalah benar. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, hitam, biru tua, merah, *orange*, hijau, cokelat.
Layar Dasar : 28.jpg
Tulisan : Soal 3, 10.
Element : Biru, hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 40, 100.
Tipe : *Bold*

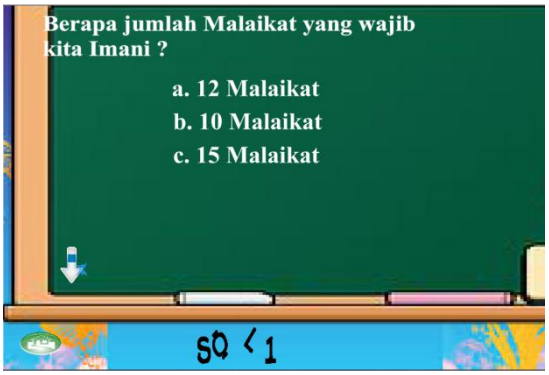
Animasi : tulisan, kartun.
Suara : Raihan. Pujia-pujian.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 35
***STORYBOARD* MENU SOAL MALAIKAT 1**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	1 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	13 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 1 untuk soal kuis malaikat. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, biru tua, *orange*, hijau, cokelat, hitam, *cream*.
Layar Dasar : 24.jpg, cartoon-1297710_180.png
Tulisan : Soal 1, soal.
Element : Putih, hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 40.
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan.
Suara : Suara penulis, Haddad Alwi_jagalah-shalawat.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 36
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL MALAIKAT 1**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Nabi
Layar	:	2 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	13 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu lanjutan soal 1 soal kuis malaikat jika diklik jawaban yang salah. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, biru tua, merah, *orange*, hijau, cokelat, *cream*.
Layar Dasar : 24.jpg, cartoon-1297710_180.png
Tulisan : Soal 1, soal, 0.
Element : Putih, hitam, merah.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 40, 100.
Tipe : *Bold*

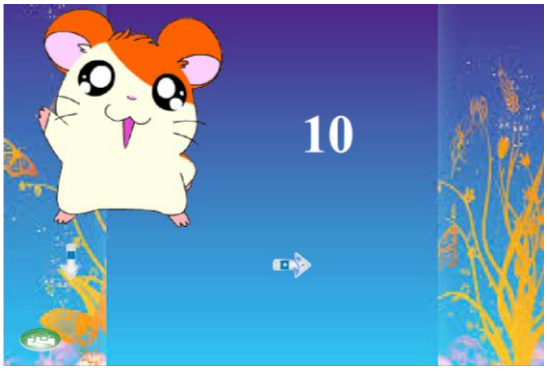
Animasi : tulisan.
Suara : Haddad Alwi_jagalah-shalawat.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 37
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL 1 MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	3 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	13 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu lanjutan soal 1 soal kuis malaikat jika jawaban yang diklik adalah jawaban yang benar. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu kuis dan tombol menuju soal selanjutnya.

Warna	:	putih, biru tua, *orange*, hijau, cokelat, *cream*.
Layar Dasar	:	24.jpg, cartoon-1297710_180.png
Tulisan	:	10.
Element	:	Putih.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	Times New Roman
Ukuran	:	100.
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	kartun.
Suara	:	Haddad Alwi_jagalah-shalawat.mp3.
Video	:	-
Narasi	:	-
Script	:	

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

```
}

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

}

on (release) {
loadMovieNum("soalmalaikat2.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 38
***STORYBOARD* MENU SOAL 2 MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	1 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	14 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 2 soal kuis malaikat. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, biru, merah, *orange*, kuning, hitam, hijau, *cream*.
Layar Dasar : Akatsuki_animated_wallpaper_by_bewareofmad
Tulisan : soal, soal 2.
Element : Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 45.
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan, background.
Suara : Suara penulis, MAHER ZAIN-For give me.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 39
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL 2 MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	2 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	14 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 2 soal kuis malaikat yang jika jawaban yang diklik adalah jawaban yang salah. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu kuis.

Warna : putih, biru, merah, *orange*, kuning, hitam, hijau, *cream*.
Layar Dasar : Akatsuki_animated_wallpaper_by_bewareofmad
Tulisan : soal, soal 2, 0.
Element : Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 45, 100.
Tipe : *Bold*

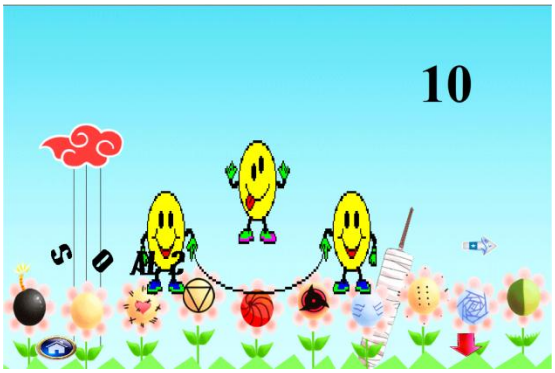
Animasi : tulisan, background.
Suara : MAHER ZAIN-For give me.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 40
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL 2 MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	3 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	14 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 2 soal kuis malaikat yang jika jawaban yang diklik adalah jawaban yang benar. Pada halaman ini terdapat tiga buah tombol, yaitu tombol menuju menu home, tombol menuju menu kuis dan tombol menuju soal selanjutnya.

Warna	:	putih, biru, merah, *orange*, kuning, hitam, hijau, *cream*.
Layar Dasar	:	Akatsuki_animated_wallpaper_by_bewareofmad
Tulisan	:	Soal 2, 10.
Element	:	Hitam.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	Times New Roman
Ukuran	:	100.
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	tulisan, background.
Suara	:	MAHER ZAIN-For give me.mp3.
Video	:	-
Narasi	:	-
Script	:	

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

```
}

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

}

on (release) {
loadMovieNum("soalmalaikat3.swf",0);

}
```

LAMPIRAN 41
***STORYBOARD* MENU SOAL 3 MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	1 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	15 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 3 soal kuis. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu.

Warna : putih, biru, merah, *orange*, kuning, hitam, hijau, *pink*, *cream*.
Layar Dasar : 18.jpg, 006.png
Tulisan : Soal 3, soal.
Element : Hitam, ungu.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 45.
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan, background.
Suara : Suara penulis, Opick. Ya maulana.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 42
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL 3 MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	2 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	15 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 3 soal kuis malaikat yaitu jika jawaban yang diklik adalah jawaban yang salah. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu.

Warna	:	putih, biru, merah, *orange*, kuning, hitam, hijau, *pink*, *cream*.
Layar Dasar	:	18.jpg, 006.png
Tulisan	:	Soal 3, soal, 0.
Element	:	Hitam, ungu, merah.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf	:	Times New Roman
Ukuran	:	45, 100.
Tipe	:	*Bold*

Animasi	:	tulisan, background.
Suara	:	Opick. Ya maulana.mp3.
Video	:	-
Narasi	:	-
Script	:	

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

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

LAMPIRAN 43
***STORYBOARD* MENU LANJUTAN SOAL 3 MALAIKAT**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	Kuis Malaikat
Layar	:	3 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	15 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu soal 3 soal kuis malaikat yaitu jika jawaban yang diklik adalah benar. Pada halaman ini terdapat dua buah tombol, yaitu tombol menuju menu home dan tombol menuju menu.

Warna : putih, biru, merah, *orange*, kuning, hitam, hijau, *pink*, *cream*.
Layar Dasar : 18.jpg, 006.png
Tulisan : Soal 3, 10.
Element : Hitam, ungu, merah.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 100.
Tipe : *Bold*

Animasi : tulisan, background.
Suara : Opick. Ya maulana.mp3.
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

LAMPIRAN 44
STORYBOARD* MENU *VIDEO

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	*Video*
Layar	:	3 dari 3
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	17 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu vidio tentang Nama-nama Nabi. Pada halaman ini terdapat tombol menuju tombol home.

Warna : putih, biru, merah, *orange*, kuning, hitam, hijau, *cream*.
Layar Dasar :
Tulisan :
Element :
Attribut Tulisan

Jenis Huruf :
Ukuran :
Tipe :

Animasi :
Suara :
Video : Nabi dan Rasul
Narasi : -
Script :

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

LAMPIRAN 45
***STORYBOARD* MENU PROFIL**

Aplikasi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi Dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan *Adobe Flash CS6* Di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Modul	:	*Profil*
Layar	:	1 dari 1
Ukuran Layar	:	1024 x 768
Dirancang Oleh	:	Laili Fitriani
Tanggal	:	19 Juni 2016



Deskripsi Layar:
Halaman ini merupakan halaman menu profil tentang penulis. Pada halaman ini terdapat tombol menuju tombol home.

Warna : *pink*, hitam, biru tua, putih, merah.
Layar Dasar : 16.png
Tulisan : tentang penulis
Element : hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Snap ITC, Times New Roman*
Ukuran : 38
Tipe : *Bold*

Animasi : Profil
Suara : Bismillah.mp3
Video :
Narasi : -
Script :

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

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Gurun Aur Kelurahan Pulai Kabupaten Agam, Bukittinggi Barat (0752) 34138 Fax. (0752) 22870
Website : http://fitk.iainbukittinggi.ac.id E-mail : fitk@iainbukittinggi.ac.id

Bukittinggi, 12 Februari 2016

Nomor : In.31.1/PP.07/25/320/2016
Lamp : 1 (satu) lembar
Hal : ***MOHON IZIN OBSERVASI***

Kepada Yth :
Bapak/Ibu **Kepala TK Jammiyatul Hujjaj**
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mencari pokok permasalahan dalam pengajuan judul skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, kami harapkan Bapak/Ibu bersedia memberi izin melakukan observasi bagi mahasiswa :

Nama	:	Laili Fitriani
N I M	:	2512.092
Semester	:	VIII (Delapan)
Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan Adobe Flash CS6

Demikian permohonan ini kami sampaikan, dengan harapan Bapak/Ibu berkenan mengabulkan. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M. Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN BUKITTINGGI
Alamat : Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam, Sumatera Barat | Telp. (0752) 33136 Fax. (0752) 22875
Website : http://tik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : tik@iainbukittinggi.ac.id

Nomor : 2145/In.26.1/PP.07/V/2016 Bukittinggi, 12 Mei 2016
Lamp : -
Hal : **MOHON IZIN PENELITIAN**

Kepada Yth :
Bapak/ Ibu Walikota Bukittinggi CQ. Ka. Kan Kesbang dan Politik
di
Bukittinggi

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, kami harapkan Bapak/Ibu untuk dapat kiranya memberi kesempatan penelitian kepada mahasiswa :

N a m a	: Laili Fitriani
N I M/SMT	: 2512.092/ VIII
Jurusan	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-Nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan Adobe Flash CS6 di TK Jam'iyyatul Hujjaj
L okasi Penelitian	: TK Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi
Waktu	: Mei s/d Juli 2016

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag
NIP. 19730510 2000121002

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI

KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jend. Sudirman No. 27 – 29 Telp. (0752) 23976 – Bukittinggi

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/ 469/KB.KKP/2016

Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomenp dasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.

Menimbang : a. Bahwa Sesuai Surat Dari Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Nomor 2145/In.26.1/PP.07/V/2016 Tanggal 12 Mei 2016 Perihal Mohon Izin Penelitian.
b. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian serta pengembangan perlu diterbitkan Rekomendasi Penelitian.
c. Bahwa sesuai konsideran huruf a dan b, serta hasil Verifikasi Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, berkas Persyaratan Administrasi Surat Rekomendasi Penelitian telah memenuhi syarat.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Bukittinggi, memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

Nama	=>	**LAILI FITRIANI**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Lubuk Karya / 24 Maret 1994
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Alamat	:	Jorong Suka Maju Kel.Koto Tinggi Kec.Koto Besar Kab.Dharmasraya
Nomor Identitas	:	1310036403940008
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-Nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan Adobe Flash CS6 di TK Jam'iyyatul Hujjaj
Lokasi Penelitian	:	TK Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi
Waktu Penelitian	:	20 Mei 2016 s.d 18 Agustus 2016
Anggota Penelitian	:	-
Digunakan Untuk	:	Penyusunan Skripsi

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Wajib menghormati dan mentaati tata tertib di lokasi tempat Penelitian sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Pelaksanaan Penelitian jangan disalahgunakan untuk keperluan yang dapat mengganggu ketertiban dan ketentraman umum.
3. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Bukittinggi melalui Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Bukittinggi.
4. Apabila terjadi penyimpangan, maka Surat Rekomendasi Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Bukittinggi, 19 Mei 2016

An. KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA BUKITTINGGI
Kasubag Tata Usaha

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI
KANTOR KESBANG POL

ROBBY NOVALDI,SE.M.Ec.Dev
NIP. 19811124200212100 2

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Walikota Bukittinggi (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Kota Bukittinggi
3. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Bukittinggi
4. Kepala TK Jam'iyyatul Hujjaj Kota Bukittinggi
5. Arsip

Taman Kanak - Kanak Islam

JAM'IYYATUL HUJJAJ

JL. TUANKU NAN RENCEH TELP.(0752) 22085 BUKITTINGGI

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
No : 007/TKI JH/VIII/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj menerangkan bahwa ;

N a m a	:	LAILI FITRIANI
Tempat/Tanggal Lahir	:	Lubuk Karya, 24 Maret 1994
NIM	:	2512 092
Instansi	:	Mahasiswa S 1
		Jurusan Pendidikan Tekhnik Informatika Komputer
		Fakultas Tarbiyah IAIN Bukittinggi

Telah melaksanakan Penelitian di TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj guna untuk penulisan skripsi dengan judul " **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan Adobe Flash CS6 di TK Jam'iyyatul Hujjaj** " yang dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2016 s.d 18 Agustus 2016.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 01 Agustus 2016
Kepala Sekolah

NOVRIDAWATI, S.Pd
NIY. 070830077

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Nomor : 508/In.26.1/PP.02.3/08/2016

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Laili Fitriani, NIM. 2512.092 tanggal 8 Agustus 2016 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. Bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. Bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Cara Cepat Menghafal Nama-Nama Nabi dan Malaikat Beserta Tugasnya Menggunakan Adobe Flash CS6 di TK Jam'iyyatul Hujjaj".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Supriadi, S.Ag, M.Pd
   NIP : 19721005 200312 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Pendidikan
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom
   NIP : 19750104 200604 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Sistem Informasi
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 29 Agustus 2016
Dekan,

H. Nurnu Burhanuddin C
NIP. 19[illegible]5102000121002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Laili Fitriani

NIM : 2512.092

Tempat/ Tanggal Lahir : Lubuk Karya/24 Maret 1994

Alamat : Jorong suka Maju, Koto Tinggi, Kec. Koto Besar, Kab. Dharmasraya

Orang tua

Ayah : Masri

Ibu : Nurhayati

Alamat : Jorong suka Maju, Koto Tinggi, Kec. Koto Besar, Kab. Dharmasraya

Pendidikan :

1. SDN 19 Koto Tinggi, tamat tahun 2006
2. SMPN 3 Sungai Rumbai, tamat tahun 2009
3. SMAN 4 Tebing Tinggi, tamat tahun 2012
4. Kuliah di IAIN Bukittinggi pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) pada tahun 2012, dan tamat tahun 2016.

Pengalaman Organisasi :

1. Mengikuti oranisasi Unit Rescue Mahasiswa
2. Menjadi anggota organisasi Berbasis IT.