PERANCANGAN *GAME* EDUKASI "BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO" MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI KELAS III MIN KOTO PANJANG KOTA SOLOK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

ALFENEA ROHMAH KALSUM
2511.075

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

2015/2016

PERANCANGAN *GAME* EDUKASI "BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO" MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI KELAS III MIN KOTO PANJANG KOTA SOLOK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer



ALFENEA ROHMAH KALSUM
2511.075

Pembimbing I	Pembimbing II
Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom	**Jasmienti, M. Pd**
NIP. 19750104 200604 1 003	**NIP. 19750401 200912 2 001**

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

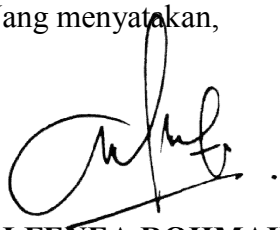
Nama / NIM	: **ALFENEA ROHMAH KALSUM** / 2511.075
Tempat / Tanggal Lahir	: Muara Teweh / 20 April 1993
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: "**PERANCANGAN *GAME* EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI KELAS III MIN KOTO PANJANG KOTA SOLOK"**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar asli karya penulis. Apabila di kemudian 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, 23 Agustus 2016

Yang menyatakan,



ALFENEA ROHMAH. K

2511.075

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul **"*Perancangan Game Edukasi Bermain dan Belajar Bersama Moo Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok*"** yang disusun oleh **Alfenea Rohmah Kalsum** Nim **2511.075,** telah diuji dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari Rabu tanggal 24 Agustus 2016. Dan telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
Bukittinggi, 24 Agustus 2016

TIM PENGUJI

Ketua	**Sekretaris**
Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom	**Loli Safitri, M.Pd**
NIP. 19750104 200604 1 003	**NIP. 19880528 201503 2 003**

Anggota

Penguji Utama	**Penguji Utama**
Riri Okra, M.Kom	**Rindang Kembar Sari, S.Pd, M.Si**
NIP. 19791017 201101 1 010	**NIP. 19750123 200901 2 005**
Penguji Pendamping	**Penguji Pendamping**
Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom	**Jasmienti, M. Pd**
NIP. 19750104 200604 1 003	**NIP. 19750401 200912 2 001**

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

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **"PERANCANGAN *GAME* EDUKASI "BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO" MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI KELAS III MIN KOTO PANJANG KOTA SOLOK"** oleh **ALFENEA ROHMAH KALSUM, NIM**: **2511.075**, telah memenuhi syarat ilmiah dan telah diuji dalam sidang munaqasyah.

Bukittinggi, Juli 2016

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom	**Jasmienti, M. Pd**
NIP. 19750104 200604 1 003	**NIP. 19750401 200912 2 001**

HALAMAN PERSEMBAHAN

دَرَجَٰتٍ ٱلۡعِلۡمَ أُوتُواْ وَٱلَّذِينَ مِنكُمۡ ءَامَنُواْ ٱلَّذِينَ ٱللَّهُ

Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat
(QS : Al-Mujadilah 11)

Ya Allah,
Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia dan bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi warna-warni kehidupanku. Kubersujud dihadapan Mu, Engaku berikan aku kesempatan untuk bisa sampai di penghujung awal perjuanganku
Segala Puji bagi Mu ya Allah,

Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepada-Mu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Superman and Wonder womanku tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada di depanku.., Papa.., Mama.., terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu. Dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya.. Maafkan anakmu Papa.., Mama.., masih saja adinda menyusahkanmu...

Dalam silah di lima waktu mulai fajar terbit hingga terbenam... seraya tangaku menadah "...ya Allah ya Rahman ya Rahim... Terimakasih telah kau tempatkan aku diantara kedua malaikatmu yang setiap waktu ikhlas menjagaku,, mendidikku,, membimbingku dengan baik.., ya Allah berikanlah balasan setimpal syurga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka nantinya dari sengat panasnya hawa api nerakamu.."

Untukmu Papa (Ali Kudus) dan Mama (Yurdanelis) ...Terimakasih....
I'm always loving you... (ttd. Anakmu)

Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan didiriku, meski belum semua itu kuraih' insyallah atas dukungan doa dan restu kalian, semua mimpi itu kan terjawab di masa penuh kehangatan nanti. Untuk itu kupersembahkan ungkapan terimakasihku kepada:

Kepada adik-adik cantik ku Zakia, Qoonita dan Hafizah... " Yha,, kuliah tahun depan ya, jangan terlena sama kerjaan yang sekarang, sama-sama sukses, sama-sama bahagiain mama dan papa"... "Tata,, semangat dengan hafalannya, moga menjadi hafizah yang solehah yang bisa memberikan mahkota untuk mama dan papa di syurga nanti, aamiin"... "Fizah,, jangan jadi anak bandel mulu mentang-mentang anak paling kecil, ckckck". Kebayangkan gimana bahagianya mama dan papa kita di rumah lihat foto empat bidadarinya pakai toga semua.. hehee.. kemudian dapat kerjaan yang layak dan bisa menghajikan mereka.. Aamiin ya Allah,, moga harapan dan doa ini terwujud kelak nantinya. Doakan selalu kakak kalian ini ya adik-adikku sayaang...

*... I love you all... :**

Untuk Fitri Ramadhani,, kamu memang bukan teman ku lagi, tapi kamu adalah sahabat terbaikku satu-satunya kamu adalah adikku. Meski awal kita kenal dan sekamar kamu bilang aku sombong dan merasa tidak asik, tapi setidaknya aku bisa membuktikan kalo aku adalah orang yang baik, hahaa. Terimakasih untuk mu yang selalu sabar menerima kekurangan ku, membantu ku selama ini hingga aku bisa menyelesaikan tugas akhir ku di perkuliahan. Moga persahabatan ini tidak hanya sampai disini saja, tapi bisa hingga kita jadi nenek-nenek dan punya banyak cucu hahaa.. Sekali lagi terima kasih sudah mau menjadi sahabat ku di kala susah dan senang. ^ ^

Hidupku terlalu berat untuk mengandalkan diri sendiri tanpa melibatkan bantuan Tuhan dan orang lain
'Tak ada tempat terbaik untuk berkeluh kesah selain bersama sahabt dan teman terbaik"..

Terimakasih ku ucapkan Kepada Teman sejawat Saudara seperjuangan PTIK pp 2011
Teman-teman yang telah dulu meninggalkan ku, Ayu, Rahmat dan bg Rio. Ku ucapkan terimakasih kepada Yati, Ratna, Ami, Tifa dan semua anak-anak kelas PTIK C, kelas yang sempat ku tinggalkan untuk istirahat.

Terimakasih ku ucapkan Kepada Teman sejawat Saudara seperjuangan PTIK pp 2012
Ku ucapkan terimakasih kepada Elga, Mitun, Yelfa, Lailatul, Tiwi, Della dan semua anak-anak kelas PTIK B, kelas yang telah banyak membantuku hingga akhir perjuangan ini.

Terimakasih ku ucapkan Kepada Teman sejawat Saudara seperjuangan kos Arafah 1
Ku ucapkan terimakasih kepada Darma, Iis, Tia, Mutia, Hany, Recy, Yola dan semua anak-anak kos Arafah 1 yang tak bisa disebutkan satu-satu.

Kalian semua bukan hanya menjadi teman dan adik yang baik,
kalian adalah saudara bagiku!!

Spesial buat seseorang !!

Buat seseorang yang masih menjadi rahasia illahi, yang pernah singgah ataupun yang belum sempat berjumpa, terimakasih untuk semua-semuanya yang pernah tercurah untukku. Untuk seseorang di relung hati percayalah bahwa hanya ada satu namamu yang selalu kusebut-sebut dalam benih-benih doaku, semoga keyakinan dan takdir ini terwujud, insyallah jodoh kita bertemu atas ridho dan izin Allah S.W.T

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai, mengalir tanpa tujuan. Teruslah belajar, berusaha dan berdoa untuk menggapainya.
Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi. Gagal Bangkit lagi.
Never give up!
Sampai Allah SWT berkata "waktunya pulang"

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua,, Terimakasih beribu terimakasih ku ucapkan..
Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku,
kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu-ribu kata maaf tercurah.
Skripsi ini kupersembahkan. By : Nia

Bukittinggi, 16 September 2016



KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Perancangan *Game* Edukasi Bermain dan Belajar Bersama Moo Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok"**. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi.

Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dengan segala kerendahan dan ketulusan hati kepada :

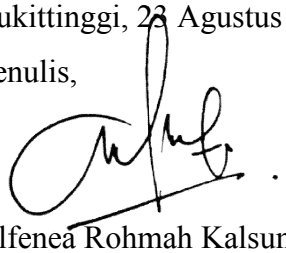
1. Ibu Dr. Ridha Ahida, M. Hum selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi beserta jajarannya.
3. Bapak Riri Okra, M. Kom selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer beserta jajarannya.
4. Bapak Sarwo Derta, S. Kom., S.S., M. Kom selaku pembimbing I dan Ibu Jasmienti, M. Pd selaku pembimbing II yang senantiasa bimbingan, menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak Riri Okra, M. Kom dan Ibu Rindang Kembar Sari, M. Si selaku penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam penyusunan Sktipsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.

7. Bapak Joni, S. Ag., M. MPd selaku Kepala Sekolah MIN Koto Panjang Kota Solok yang telah memberi izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2011 dan 2012 yang telah banyak memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kakak senior dan juga adik-adik junior yang selalu memberikan do'a, dorongan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di IAIN Bukittinggi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

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 Yaa Robbal A'lamin

Bukittinggi, 23 Agustus 2016
Penulis,



Alfenea Rohmah Kalsum

ABSTRAK

Alfenea Rohmah Kalsum, 2511.075. "*Perancangan Game Edukasi Bermain dan Belajar Bersama Moo Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok*" Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi 2016.

Permasalahan yang penulis bahas dalam skripsi ini adalah masih jarangnya bahkan tidak adanya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran agama khususnya mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Sehingga pembelajaran yang disampaikan menjadi kurang menarik karena tidak adanya variasi media yang digunakan selama pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo menggunakan *Adobe Flash CS6* pata mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sebagai inovasi terbaru dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan peserta didik lebih termotivasi belajar di kelas maupun mandiri serta meningkatkan kualitas pendidik dalam pembelajaran.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development)* yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model R&D yang digunakan adalah versi ADDIE (*Analysis-Design-Developt-Implement-Evaluate*). Dengan model pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (Pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Dalam penelitian ini dilakukan tiga uji produk, yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas.

Hasil dari penelitian ini berupa *game* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) yang dapat digunakan tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Produk yang digunakan telah diuji validitas, praktikalitas dan efektifitasnya. Hasil akhir uji validitas dari tiga orang *expert* adalah 89,67. Hasil uji praktikalitas dari tiga orang praktisi yaitu 89,34. Dan hasil uji efektifitas dari sepuluh orang siswa yaitu 85,60. Setelah diterapkan kedalam skala likert didapatkan hasil bahwa *game* edukasi ini sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan untuk belajar sambil bermain oleh siswa kelas 3 di MIN Koto Panjang Kota Solok.

Kata kunci: *Game Edukasi, Al-Qur'an Hadits, Adobe Flash CS6*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**

ABSTRAK ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **iv**

DAFTAR TABEL ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **vii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Indentifikasi Masalah 8
C. Batasan Masalah 9
D. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 10
G. Penjelasan Judul 11
H. Sistematika Penulisan 11

BAB II : KAJIAN TEORI

A. GAME EDUKASI 13
   1. Pengertian Game 13
   2. Game Edukasi 15
   3. Indonesia Game Rating System (IGRS) 17
B. BERMAIN DAN BELAJAR 19
   1. Sejarah Perkembangan Teori Bermain 19
   2. Pengertian Bermain 20
   3. Manfaat Bermain 21
   4. Hubungan Antara Bermain dan Belajar 22
C. ADOBE FLASH CS6 23
   1. Pengenalan Adobe Flash 23
   2. Riwayat Adobe Flash 24
   3. Adobe Flash CS6 25
   4. Fitur-Fitur Terbaru pada Adobe Flash CS6 26

5. ActionScrip 26
D. MOO 29
E. AL-QUR'AN HADIST 30

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 34
B. Jenis Penelitian 34
C. Model Pengembangan Multimedia 36
D. Tahapan Penelitian 39
E. Uji Coba Produk 41

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Concept (Pengonsepan) 45
B. Design (Perancangan) 47
C. Material Collecting (Pengumpulan Bahan) 52
D. Assembly (Pembuatan) 53
E. Testing (Pengujian) 61
F. Distribution 65
G. Uji Produk 66

BAB IV : PENUTUP

A. Kesimpulan 68
B. Saran 69

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Validitas 42

Tabel 3.2 Skala Praktikalitas 43

Tabel 3.3 Skala Efektifitas 44

Tabel 4.1 Desain *Storyboard*..... 49

Tabel 4.2 Desain *Interface* 51

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian 62

Tabel 4.4 Pengujian *Intro* 62

Tabel 4.5 Pengujian Halaman SK/KD 63

Tabel 4.6 Pengujian *Menu Home* 63

Tabel 4.7 Pengujian *Game* Surat-Surat Pendek 63

Tabel 4.8 Pengujian *Game* Ilmu Tajwid 63

Tabel 4.9 Pengujian *Game* Hadits 64

Tabel 4.10 Pengujian Halaman Profil 64

Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE 35

Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia 37

Gambar 3.3 Tahapan Penelitian 40

Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama 48

Gambar 4.2 Struktur Navigasi Surat-Surat Pendek 48

Gambar 4.3 Struktur Navigasi Ilmu Tajwid 48

Gambar 4.4 Struktur Navigasi Hadits 49

Gambar 4.5 *Background Intro* 54

Gambar 4.6 Tombol-tombol pada *Menu Home* 54

Gambar 4.7 Tampilan *Intro* 57

Gambar 4.8 Tampilan *Menu Home* 58

Gambar 4.9 Tampilan halaman SK/KD 58

Gambar 4.10 Tampilan awal *game* 59

Gambar 4.10 Tampilan halaman *game* 60

Gambar 4.11 Tampilan aturan main..... 60

Gambar 4.12 Tampilan halaman profil 61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Storyboard 71

Lampiran II Lembar Validasi Produk 83

Lampiran III Lembar Praktikalitas Produk 92

Lampiran IV Lembar Efektifitas Produk 100

Lampiran V Silabus Al-Qur'an Hadits kelas III semester 2

Lampiran VI RPP Al-Qur'an Hadits kelas III semester 2

IAIN
BUKITTINGGI

BAB I

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.[1]

Menurut John Dewey, Pendidikan adalah suatu proses pembaharuan makna pengalaman, hal ini mungkin akan terjadi di dalam pergaulan biasa atau pergaulan orang dewasa dengan orang muda, mungkin pula terjadi secara sengaja dan dilembagakan untuk menghasilkan kesinambungan sosial. Proses ini melibatkan pengawasan dan perkembangan dari orang yang belum dewasa dan kelompok dimana dia hidup.[2]

Jadi pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk menambah potensi, keterampilan, pengetahuan dan pengalaman baru bagi seseorang baik melalui pendidikan formal maupun non formal, baik diri lingkungan maupun pergaulan.

Di dalam Islam pendidikan juga sangat ditekankan, sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al-Mujadillah ayat 11:

---

[1] Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Nomor 20 Tahun 2003.

[2] Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati*, Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), Cet. ke-1, hlm. 69

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

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat di atas menjelaskan bahwa orang yang menuntut ilmu memiliki kedudukan yang mulia di hadapan Allah SWT dan dijanjikan dengan derajat yang tinggi, karena dengan ilmulah akan dapat menjalankan perintah Allah SWT dan mendapat keselamatan baik di dunia maupun di akhirat. Dengan menuntut ilmu jugalah seseorang akan mengalami beberapa perubahan, yaitu perubahan dari segi keterampilan, kecakapan dan pengetahuan yang baru sesuai dengan pendidikan yang didapatkannya, baik melalui pendidikan secara formal maupun non formal.

Pendidikan itu sendiri pada hakikatnya bertujuan menjadikan manusia yang terang hati dan terang pikiran, *Good and Smart.* Namun keyataanya pendidikan yang ada sekarang ini banyak yang tidak berorientasi pada kebutuhan peserta didik sehingga tidak dapat memekarkan segala potensi yang dimilikinya. Ataupun jika ada, yang terjadi adalah ketidak seimbangan yang cendrung memekarkan aspek kognitif saja dan mengabaikan faktor emosi.[3]

Di sinilah letaknya peran dari orang tua dan guru dalam memberikan pendidikan yang sesuai bagi anak-anaknya. Pendidikan yang berpatokan pada

[3] Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. v

dunia anak yaitu bermain. Bermain di sini bukanlah sekedar bermain-main semata, tapi lebih ditekankan kepada belajar sambil bermain. Sehingga meningkatkan minat dan rasa ingin tahu anak untuk belajar, karena bermain hanyalah sebatas sarana untuk anak dalam belajar, bukan sebagai tujuan.[4]

Secara teori tahapan bermain pada anak telah dilakukan sejak anak berusia 0-6 tahun, masa inilah yang sering disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak. Namun sebenarnya bermain sambil belajar bisa dilakukan hingga anak berumur 14 tahun, yang ditinjau berdasarkan tahapan intelektualnya menurut Jean Piaget yaitu : usia 0-2 tahun disebut masa sensorimotor, usia 2-7 tahun disebut masa pra operasional, usia 7-11 tahun disebut konkret operasional dan usia 11-14 tahun disebut masa formal operasional.[5] Sehingga setiap tahapan pada usia anak, bentuk bermain dan belajarnya akan berbeda dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan umur mereka. Sebagai contoh ketika seorang anak memainkan permainan *puzzel*, anak usia 3 tahun diberikan mainan *puzzel* yang terdiri atas 15 potongan, *puzzel* tersebut pasti hanya akan diacak-acak. Namun jika diberikan pada anak usia 7 tahun ke atas, *puzzel* tersebut pasti akan disusunnya.[6]

Generasi sekarang ini adalah generasi era digital. Artinya, mereka membutuhkan jenis-jenis permainan yang dapat dimainkan mengikuti perkembangan zaman sekarang ini, contohnya saja *game* atau dalam bahasa

---

[4] *Ibid*, hlm. 7
[5] *Ibid*, hlm. 2
[6] *Ibid*, hlm. 21

Indonesia bisa diartikan sebagai permainan. Pada era ini tidak ada yang tidak mengenal istilah *game*, terutama anak-anak yang kategorinya seorang pelajar. Kebanyakan diantara pelajar tersebut banyak yang memainkannya baik menggunakan komputer, *laptop*, *tablate* atau pun *headphone*. Mendapatkan *game-game* tersebut tidaklah susah, hanya membutuhkan koneksi internet sudah dapat memiliki berbagai jenis *game*, baik dengan cara men*download* atau hanya memainkannya secara *online*. Mereka menganggap dengan memainkan *game* dapat dijadikan sebagai sarana refreshing setelah merasa suntuk dalam belajar. Namun pada kenyataannya mereka banyak memainkan *game-game* yang tidak bermanfaat, bahkan dapat membuat mereka lupa waktu.

Masyarakat masih memandang *game* sebagai media yang menghibur dibandingkan sebagai media pembelajaran. Bahkan di mata orang tua lebih sering dianggap sebagai pembuat masalah yang mengganggu pendidikan anak-anak mereka. Sebagian malah menganggap *game* lebih banyak dampak negatif dan dampak buruknya saja. Meski hal tersebut tidak bisa disalahkan juga, namun sebenarnya banyak dampak positif dari sekian banyak *game* yang dimainkan anak-anak. Salah satu contoh ketika anak memainkan *game* peperangan misalkan *Call of Duty*, sang anak akan memikirkan berbagai strategi agar menang. Maka di sini akan terlihat peran dari IQ sang anak. Seperti penyataan Prof. Patricia Mark Greenfield dari UCLA Amerika, yang menyatakan bahwa *game* adalah penyebab utama peningkatan non-verbal IQ di Amerika Serikat. Hal ini disebabkan game mampu memberikan rangsangan

untuk komunikasi dan interaksi non verbal dalam permainan.[7] Bahkan dari *game* seseorang bisa belajar menggunakan mobil, pesawat, kereta api, menjadi wali kota dan mengatur pembangunan, mengikuti ekspedisi kapal selam mencari spesies langka, dan banyak lainnya. Hal paling penting disini bagaimana cara menanggulangi dampak negatif *game* hingga memberikan dampak positif, bukan melarang anak bermain *game*.

Beberapa ahli psikologi justru mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Apalagi bila permainan tersebut didesain dengan baik, yaitu dengan menggabungkan aspek-aspek rekreatif, kreatif dan edukatif, bermain juga menjadi sarana belajar yang efektif.[8]

Game tidak hanya berupa permainan semata, tetapi juga bisa digunakan sebagai media untuk belajar. Jenis *game* yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah *game* yang mengandung simulasi materi pembelajaran sehingga belajar bisa menjadi menyenangkan.[9] Dengan membuat *game* edukasi dengan tampilan grafis yang menarik dan memukau, akan menjadikan *game* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan dan motivasi anak dalam belajar. Apabila seorang telah memiliki keinginan dan motivasi yang tinggi

---

[7] Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game,* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 89

[8] Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. ix

[9] Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak,* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 72

dalam belajar maka mereka akan memiliki inisiatif untuk belajar dan untuk mencari tahu.

Mandikbut Anies Baswedan menjelaskan bahwa *game* yang tepat dapat memberikan dampak positif pada anak, bahkan dapat dirancang khusus sebagai media pembelajaran yang efektif bagi perkembangan kognitif, motorik maupun sosial-emosional. Namun tidak bisa dipungkiri juga bahwa tidak semua *game* memiliki karakteristik yang cocok untuk dimainkan oleh anak semua umur. Mendikbut kemudian mengingatkan bahwa atas alasan-alasan inilah media yang dikonsumsi anak, termasuk *game,* memiliki sistem rating yang memberi peringatan pembelinya tentang kecocokan konten untuk dimainkan anak usia tertentu.[10]

Untuk membuat sebuah *game* dibutuhkan sebuah aplikasi yang handal, contoh yang banyak digunakan pembuat game adalah *Game Maker*, *Unity 3D*, *FPS Creator* dan salah satu yang penulis gunakan adalah *Adobe Flash CS6*. Istilah *game* yang di buat dengan *Adobe Flash* biasanya disebut dengan *Game Flash*. *Game flash* merupakan *game* yang tergolong ringan dan biasanya bersifat *portable,* tidak perlu melakukan instalasi ketika menggunakannya.

Adobe Flash adalah program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi dan juga *Adobe Flash* merupakan aplikasi multiguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kebutuhan, seperti membuat animasi, iklan masyarakat,

[10] http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/berita/3873, pada tanggal 22 Januari 2016 pukul 08:24

persentasi, *template website*, *baner website*, aplikasi, *game* berbasis *android* dan lain sebagainya. Dalam *Adobe Flash* juga terdapat teknik-teknik pembuatan animasi dengan fasilitas *ActionScript, filter, costom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*. Dengan beberapa fitur tersebut, dapat dengan mudah menyusun kerangka *game* dan menjalankannya dengan kode *script*. *Game* yang nantinya akan berupa *game* yang bernuansa edukasi dengan tampilan yang menarik.

Teknik-teknik pembuatan animasi tersebut akan sangat berguna bagi penulis dalam membuat karakter Moo. Yang mana Moo merupakan karakter berbentuk kartun sapi yang penulis rancang sendiri menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Karakter Moo ini akan menjadi *icon* dalam *game* bermain dan belajar bersama Moo, dan dengan karakter Moo ini akan menambah daya tarik dan ciri khas dari *game* yang penulis rancang. Karakter lucu dan menggemaskan merupakan karakter yang sangat disukai anak-anak, layaknya seperti tokoh kartun bagi mereka. *Game* bermain dan belajar bersama Moo ini dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah salah satunya adalah mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan mata pelajaran yang mempelajari seputar surat-surat pendek, hadits serta ilmu tadjwid sesuai kompetensi tiap tingkatan kelas. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan mata pelajaran yang dipelajari di MI, salah satunya MIN Koto Panjang Kota Solok.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 29 Desember 2015 di MIN Koto Panjang Kota Solok, pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang dilakukan masih menggunakan media manual yaitu papan tulis. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan dan penggunaan media, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Jika pun ada, masih sebatas menyalin materi yang ada ke media berbasis teknologi informasi seperti *power point*. Begitu juga guru pada mata pelajaran Al-Quran Hadits yang juga kesulitan dalam pembuatan dan penggunaannya. Selain itu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang merupakan salah satu mata pelajaran agama yang masih jarang bahkan tidak ada media pembelajarannya terutama media berbentuk *game*. Lain halnya dengan mata pelajaran umum misalnya Matematika atau Bahasa Inggris yang mudah didapatkan media pembelajarannya berupa *game* di internet. Hal inilah yang membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadits menjadi kurang menarik, karena tidak ada variasi dalam mengajar. Mengingat peserta didik zaman sekarang adalah anak-anak era digital, sudah selayaknya para pendidik memulai penggunaan teknologi informasi terbaru sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir.

Saat wawancara yang penulis lakukan di MIN Kota Solok dengan satu-satunya guru bidang studi Al-Qur'an Hadits, Bapak Ali Kudus, M. S. Pd. I pada bulan Desember 2015 lalu di MIN Koto Panjang Kota Solok, mengatakan bahwa beliau ingin menggunakan media berbasis teknologi

informasi dalam proses pembelajaran, tetapi beliau terkendala dalam pembuatan media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut yang disajikan dalam bentuk karya ilmiah dengan judul "**Perancangan *Game* Edukasi Bermain dan Belajar Bersama Moo Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok**".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah didasarkan atas latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas. Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya bahkan tidak adanya media pembelajaran pada pembelajaran agama khususnya mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.
2. Kurang menarik atau tidak adanya variasi media yang digunakan oleh guru dalam mengajar.
3. Adanya keinginan guru untuk menggunakan media berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran, meski terkendala dalam proses pembuatannya.

C. Batasan Masalah

Untuk menjawab pertanyaan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan perencanaan yang tentunya tidak sedikit. Oleh karena itu, maka penulis

melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis yaitu :

1. *Game* edukasi ini dibuat hanya untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III semester 2 di MIN Koto Panjang Kota Solok.
2. Materi surat Al-Qori'ah, surat At-Tin, ilmu tajwid, mad tabi'i, mad wajib muttasil, mad jaiz munfasil dan hadits tentang persaudaraan

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat muncul dari pembatasan masalah tersebut yaitu : **"Bagaimana Perancangan *Game* Edukasi Bermain dan Belajar Bersama Moo Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok"?**

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata belajaran Al-Qur'an Hadits sebagai inovasi terbaru dalam pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis

   Untuk melengkapi tugas dan syarat mencapai gelar sarjana pendidikan teknologi informatika dan komputer pada Jurusan Pendidikan Teknologi

Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi. Serta mencoba pengelaman baru dalam pembuatan media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk pertamakalinya.

2. Guru

   Masukan untuk pihak penyelenggara pendidikan di MIN Koto Panjang Kota Solok, terutama yang menyelenggarakan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Sehingga pembelajaran yang di hasilkan lebih bervariasi dan menarik.

3. Siswa

   Menumbuhkan semangat dan kemandirian siswa dalam belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Serta memudahkan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran yang di sampaikan.

G. Penjelasan Judul

1. Perancangan

   Perancangan dapat diartikan sebagai menciptakan atau mendisain suatu sistem baru yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada dengan pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

2. *Game* edukasi

   Dalam kamus bahasa Indonesia, "*Game*" adalah permainan, yaitu kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan

budaya. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain sekaligus menentukan permainan.[11]

3. *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi.[12]

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan skripsi ini dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II : Merupakan kajian teori yang terdiri dari *game* edukasi, bermain dan belajar, *Adobe Flash CS6*, Moo dan Al-Qur'an Hadits.

BAB III : Merupakan metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, model pengembangan multimedia, tahap penelitian dan uji coba produk.

BAB IV : Merupakan hasil dan pembahasan yang terdiri dari *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collection* (pengumpulan bahan), *assebly* (pembuatan), *tenting* (pengujian), *distribusion* dan uji produk.

BAB V : Merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran

---

[11] T.Sutojo dkk, *Kecerdasan Buatan*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2011), hlm. 17
[12] Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. 2

IAIN
BUKITTINGGI

BAB II

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Game Edukasi

1. Pengertian *Game*

Dalam kamus bahasa Indonesia, "*Game*" adalah permainan, yaitu kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain sekaligus menentukan permainan.[13]

Game adalah alat yang sangat efektif untuk belajar karena *game* mampu menawarkan lingkungan hipotetis untuk siswa, di mana mereka dapat mengeksplorasi berbagai keputusan alternatif tanpa resiko kegagalan. Pemikiran dan tindakan digabungkan menjadi perilaku yang bertujuan untuk mencapai tujuan. *Game* mengajarikan cara menyusun strategi, mempertimbangkan alternatif dan berfikir fleksibel.[14]

Jadi *game* adalah sebuah media berupa animasi yang dapat dimainkan yang di dalamnya terdapat aturan sehingga menarik untuk dimainkan secara berulang-ulang dengan tantangan yang bervariasi sehingga pemain harus menyusun strategi, mempertimbangkan alternatif dan berfikir fleksibel agar bisa naik ke level berikutnya serta menyelesaian semua tantang yang ada.

---

[13] T. Sutojo dkk, *Kecerdasan Buatan*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2011), hlm. 17

[14] Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game,* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 84

Beberapa ahli menemukan beberapa hal yang dipengaruhi saat seorang anak bermain *game*, diantaranya :

a. Perkembangan Motorik – Ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
b. Perkembangan Fisik – Beberapa *game* melibatkan gerakan fisik, terutama *game* konsol yang menggunakan peralatan tertentu, contohnya *Guitar Hero* dan *Dance Revolution*
c. Perkembangan Neurologi – Melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan saraf anak ketika memainkan *game* berulang kali.
d. Perkembangan Kognitif – Kemampuan mengatasi perubahan waktu ke waktu.
e. Perkembangan Moral – Bagaimana latar belakang mempengaruhi mereka.
f. Perkembangan Bahasa – Kosakata dan pengucapan kata, baik bahasa asing maupun lokal.
g. Perkembangan Sosial – Melibatkan interaksi, baik untuk jenis *game LAN* maupun *online*.
h. Perkembangan Peran – Anak akan belajar mengenal peran mereka sebagai karakter pria atau wanita.[15]

[15] *Ibid.*, hlm. 56

2. *Game* Edukasi

Educational game atau *game* edukasi atau *game* pembelajaran adalah *game* yang di buat untuk mendukung pengajaran dan bertujuan sebagai alat pendidikan. *Game* ini dibuat dengan tujuan menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain.[16]

Game edukasi yaitu *game* yang mengandung simulasi materi pembelajaran sehingga belajar bisa menjadi menyenangkan. Misalnya *game* yang menantang penggunanya untuk berhitung, memberi solusi secara logis atau lainnya.[17]

Game edukasi adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif .[18]

Jadi *game* edukasi adalah *game* yang di dalamnya terdapat unsur pendidikan yang terdiri dari materi-materi pembelajaran yang di rancang sedemikian rupa sehingga menarik minat dan semangat siswa untuk bermain sambil belajar.

Menurut Hurd dan Jenuings, perancang yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*, yaitu:

---

[16] Agustina Dwi Wulandari, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game*, (Jurnal Skripsi)Yogyakarta, hlm. 11

[17] Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak,* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 72

[18] Andriasnyah, *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)*, 2015, Jurnal Pelita Informatika Budi Darma Vol. VI No. 1, hlm. 82

1. Nilai keseluruhan (*Overall Value*) dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur timer.
2. Dapat digunakan (*Usability*), mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game*. Aplikasi ini merancang sistem dengan *interface* yang *user friendly* sehingga *user* dengan mudah dapat mengakses aplikasi.
3. Keakuratan (*Accuracy*) diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/ gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model *game* pada tahap perencanaan.
4. Kesesuaian (*Appropriateness*) dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan *user* dengan baik. Aplikasi ini menyediakan *menu* dan fitur yang diperlukan *user* untuk membantu pemahaman *user* dalam menggunakan aplikasi.
5. Relevan (*Relevance*) artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target *user*. Agar dapat relevan terhadap *user,* sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak, maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.

6. Objektifitas (*Objectives*) menentukan tujuan *user* dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.
7. Umpan balik (*Feedback*) untuk membantu pemahaman user bahwa permainan (*performance*) mereka sesuai dengan objek *game* atau tidak, *feedback* harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.[19]

3. *Indonesia Game Rating System (IGRS)*

Indonesia Game Rating System yang disingkat *IGRS* adalah lembaga reting *game* yang akan ditetapkan di Indonesia. Sedangkan lembaga-lembaga lain yang sudah dahulu ada dan menjadi patokan dalam perancangan *IGRS* di antaranya lembaga rating *game* di AS dinamakan *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, Jepang dinamakan *Computer Entertainment Rating Organization (CERO)*, Eropa dinamakan *Pan European Game Information (PEGI)* dan lain sebagainya.[20]

Tujuan di bentuknya *Indonesia Game Rating System (IGRS)* hampir sama dengan lembaga-lembaga reting *game* yang sudah ada di negara lainnya, yaitu bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai konten *game* mana yang cocok dan sesuai dengan umur mereka dan juga karakter budaya Indonesia.

---

[19] *Ibid.*, hlm. 83

[20] http://www.duniaku.net/2015/10/20/rancangan-sistem-rating-game-indonesia/, pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 15.50

Sistem rating ini sendiri adalah pengkategorian jenis *game pc*/*console* sesuai kategori usia (balita, anak, remaja, dewasa, umum) dan konten (kekerasan, pornografi, narkoba, horor dan lain-lain).[21] Dengan sistem rating tersebut, orangtua dapat melihat apakah konten yang ada cocok untuk dikonsumsi atau tidak bagi sang buah hati.

Sistem rating di Indonesia *IGRS* sendiri nantinya akan dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain U (ditujukan untuk semua umur), B (Balita, usia 1-5 tahun yang membutuhkan pendampingan orang tua), A (Anak, usia 6-10 tahun yang membutuhkan bimbingan orang tua), R (Remaja, usia 13 tahun ke atas dan masih membutuhkan bimbingan orang tua), D (Dewasa, usia 17 tahun ke atas) dan X (Lebih Dewasa, 21 tahun ke atas). Sistem ini statusnya masih tentatif untuk mencari komposisi yang pas. Ke depannya saat diimplementasikan nanti, sistem rating ini bisa berperan dalam pendidikan *game* untuk masyarakat di Indonesia.[22]

Sebenarnya sebelum dirancanganya *IGRS,* Indonesia sudah memiliki komunitas pemantau konten *game* yaitu NXG Indonesia yang didirikan pada tahun 2011 sebelum dirancangnya *IGRS* pada tahun 2014. NXG Indonesia mengklasifikasi *game* menjadi empat klasifikasi, di antaranya :[23]

1 

Klasifikasi ini mengindikasikan *game* layak untuk semua usia, termasuk anak-anak. Rentang umur yang dianjurkan adalah 6-12 tahun.

[21] http://www.elizabethsantosa.com/?p=201, pada tanggal 15 Februari 2016 pukul 13:45
[22] http://www.duniaku.net/2015/03/04/sistem-rating-game-indonesia-mendikbud/, pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 16.27
[23] http://nxgindonesia.net/sistem-rating/, pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 16.48

2 

Tidak cocok untuk anak-anak dibawah umur 12 tahun. Hendaknya penggunaan *game* ini dibatasi dan diperlukan bimbingan orang tua. Rentang umur yang disarankan adalah 12-15 tahun.

3 

Klasifikasi ini mengindikasikan bahwa konten *game* hanya cocok untuk pengguna yang sudah menginjak usia remaja dengan rentang umur 15 – 18 tahun.

4 

Hanya diperuntukan bagi pemain dengan rentang umur 18 tahun atau lebih. Banyak konten dalam *game* label D18+ yang dianggap berbahaya untuk anak-anak.

B. Bermain dan Belajar

1. Sejarah Perkembangan Teori Bermain

Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun yang pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang yang ahli bagunan.

Filsuf lainnya, Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa

dewasa nanti. Sedangkan Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka.

Jadi Plato, Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.[24]

2. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.[25]

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi

[24] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 1

[25] Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. 1

senang, nyaman dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.[26]

Santrock mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Sedangkan menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.[27]

3. Manfaat Bermain

Beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini :

a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, atau kemampuan fisik tertentu.
b. Manfaat afektif, yaitu manfaat bermain yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdaan anak, yang meliputi kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.

---

[26] M. Fadlillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014) Cet. ke-1, hlm. 25

[27] *Ibid*., hlm. 26

d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negetif dari suatu mainan. [28]

4. Hubungan Antara Bermain dan Belajar

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan. Oleh karena itu, jika bermain dan belajar di pisahkan, itu sama artinya dengan memisahkan anak-anak dari dunia mereka.[29]

Bermain dan belajar atau *Play and Learn* merupakan gagasan dari seorang tokoh dalam dunia pendidikan, Maria Montessori. Menurutnya, tidak semua permainan mengandung unsur edukasi atau pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan kategori permainan yang sarat terhadap nilai-nilai edukasi.[30] Montessori juga mengatakan bahwa antara bermain dan belajar adalah sama. Artinya, proses belajar anak-anak adalah bermain. Tentu yang dimaksud bermain di sini adalah bermain yang mengandung fungsi edukatif, bukan bermain asal-asalan.[31]

---

[28] *Ibid*., hlm. 25
[29] Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. 5
[30] Suyadi, *Cerdas dengan Spiritual Educational Games,* (Yogyakarta: Saufa, 2015), hlm. 16
[31] Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. ix

Mayke dalam bukunya "Bermain dan Permainan", juga menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.[32]

Dalam bermain anak-anak harus mengedepankan belajar. Artinya bermain untuk belajar, bukan bermain untuk mainan itu sendiri. Dengan kata lain bermain untuk belajar, bukan belajar untuk bermain dan juga bukan bermain untuk main-main. Tekanan pada belajar sambil bermain adalah lebih mengutamakan belajar daripada bermain. Bermain hanya sebagai sarana bukan tujuan.[33]

C. *Adobe Flash CS6*

1. Pengenalan *Adobe Flash*

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang dulunya bernama *Macromedia Flash* merupakan *software multimedia* unggukan yang dulunya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif *website*. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen *web*, diintegrasikan dengan video dalam halaman *web* sehingga dapat menjadi aplikasi *multimedia* yang kaya (*Rich Internet Application*).

---

[32] *Ibid.*, hlm. 3
[33] *Ibid.*, hml. 6

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi *web* saja, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi *desktop* karena aplikasi *Flash* selain dikompilasi menjadi format *.swf*, *Flash* juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe*.

Flash dapat digunakan untuk memanipulasi *vektor* dan citra *raster,* dan mendukung *bidirectional streaming audio* dan *video*. *Flash* juga berisi bahasa skrip yang diberi nama "*ActionScrip*". Beberapa produk *software, system* dan *device* dapat membuat dan menampilkan isi *Flash*. *Flash* dijalankan dengan *Adobe Flash Player* yang dapat ditanam pada *browser*, telepon seluler atau *software* lainnya.

Format file Flash adalah *SWF*, biasanya disebut "*ShockWave Flash*" *movie.* "*Flash movie*" atau "*Flash game*", biasanya file berekstensi *.swf* dapat dijalankan melalui *web*, secara *stand alone* pada *Flash Player* atau dijalankan di *windows* secara langsung dengan membuatnya dalam format ekstensi *.exe*.

2. Riwayat *Adobe Flash*

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash* 1.0 di luncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama "*FutureSplash*". Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama *Macromedia* adalah *Macromedia Flash* 8. Pada tanggal 3 Desember 2005, *Adobe System* mengakuisisi

Macromedia dan seluruh produknya sehingga nama "*Macromedia Flash*" berubah menjadi "*Adobe Flash*".

Berikut riwayat perkembangan *Adobe Flash* :

a. *FutureSplash Animator* (10 April 1996)
b. *Flash 1* (Desember 1996)
c. *Flash 2* (Juni 1997)
d. *Flash 3* (31 Mei 1998)
e. *Flash 4* (15 Juni 1999)
f. *Flash 5* (24 Agustus 2000) – *ActionScript 1.0*
g. *Flash MX* (versi 6) (15 Maret 2002)
h. *Flash MX 2004* (versi 7) (9 September 2003) – *ActionScript 2.0*
i. *Flash MX Professional 2004* (versi 7) (9 September 2003)
j. *Flash Basic 8* (13 September 2005)
k. *Flash Professional 8* (13 September 2005)[34]
l. *Flash CS3 Professional* (versi 9) (16 April 2007) – *ActionScript 3.0*
m. *Flash CS4 Professional* (versi 10) (15 Oktober 2008)
n. *Adobe Flash CS5 Professional* (versi 11) (15 Oktober 2008)

3. *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash CS6 merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya *Adobe Flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat *persentasi*, animasi iklan, *game*, pendukung

[34] Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Aplication*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm. 1

animasi halaman *web*, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi.[35]

4. Fitur-Fitur Terbaru pada *Adobe Flash CS6*

Berikut beberapa fitur terbaru yang ada pada *Adobe Flash CS6*

a. Memberikan dukungan untuk *HTML5*.
b. *Ekspor* simbol dan urutan animasi yang cepat menghasilkan *sprite sheet* untuk meningkatkan pengalaman gaming, alur kerja dan performance.
c. Memberikan dukungan untuk *Android* dan *iOS* dengan *Adobe Flash player* terbaru.
d. Performanya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud berkat adanya *Adobe Mercury Graphics Engine* yang mampu meminimalisir waktu *render*.[36]

5. ActionScript

a. Sejarah *ActionScript*

ActionScript pertama kali dikenalkan pada tahun 1996 pada *Flash* versi 4. Saat itu namanya belum dikenal sebagai *ActionScript* karena tidak bisa menuliskan kode-kode program, tetapi hanya memberikan *action* dengan memilih perintah-perintah yang terdapat pada *menu drop down*.

[35] Andi dkk, *Adobe Flash CS6*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), hlm. 2
[36] *Ibid., hlm. 2*

Pada tahun 2000, *Flash* 5 hadir dengan performa yang lebih baik dari versi sebelumnya dan secara resmi memperkenalkan *ActionScript 1.0* yang dikembangkan pada bahasa yang berbasis *web* seperti *Macromedia Director* dan *Sun Java*. *ActionScript 1.0* ini digunakan sampai *Flash MX* atau *Flash 6*.

Flash MX 2004 atau *Flash 7* hadir dengan membawa *ActionScript 2.0* sebagai generasi penerus *ActionScript 1.0. AS2* merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang lebih dekat kepada standar *ECMAScript* sehingga versi kedua ini jauh lebih kuat dan mudah untuk membuat program.

ActionScript 3.0 merupakan pengembangan terakhur dari *ActionScript* saat ini. Kehadirannya membawa perubahan yang signifikan, menjadikan *AS3* sebagai bahasa pemrograman yang lebih kompleks, cepat dan *powerfull* untuk membuat *game*.[37]

b. *Panel Action* pada *ActionScript*

Panel Action pada *ActionScript* adalah tempat kita mengolah kode-kode program yang akan kita gunakan. Fungsi-fungsi yang terdapat di dalam *panel Action*.

1) ***Add a New Item to the Script***. Sebuah *menu drop down* yang berisi daftar perintah *ActionScript*

[37] Irman Maulana, *Pemograman Game dengan ActionScript 3.0 pada Adobe Flash CS6*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2014), hlm. 32

2) ***Find***. Digunakan untuk menggunakan kata kunci yang dicari. Untuk mengaktifkannya, bisa menggunakan tombol *Ctrl+F* pada *keyboard*
3) ***Check Syntax***. Digunakan untuk mencari kesalahan pada penulisan *sintaks*. Jika terdapat *error*, hasilnya bisa dilihat pada *panel Output*
4) ***Auto Format***. Digunakan untuk memperbaiki *format* penulisan *script* yang kurang rapi seperti jarak spasi, tabukasi, kurung kurawal dan sebagainya
5) ***Show Code Hint***. *Tool* ini sangat berguna terutama bagi yang baru belajar *ActionScript*. Saat menuliskan *script*, contoh *gotoAndStop*, maka *code hint* akan menampilkan parameter fungsi sehingga memudahkan kita dalam penulisan *script*
6) ***Debug Options***. *Menu drop down* yang berfungsi untuk meletakkan *breakpoint* pada baris perintah
7) ***Collapse Between Braces***. Jika tombol ini ditekan, maka satu blok fungsi yang terdapat tanda kurung kurawal ({}) dibuat menjadi satu baris
8) ***Collapse Selection***. Mempunyai fungsi yang sama dengan poin di atas, tetapi hanya pada baris kode yang terseleksi
9) ***Expand All***. Mengembalikan kode-kode program yang ter-*collapse*
10) ***Apply Block Comment***. Berfungsi untuk menyisipkan komentar pada *script* program. Komentar yang ditulis harus berada di antara tanda /* dan */

11) ***Apply Line Comment***. Untuk menyisipkan komentar pada satu baris saja dengan diawali tanda *double slash* (//)
12) ***Remove Comment***. Untuk menghapus komentar pada baris komentar yang terseleksi
13) ***Show/Hide Toolbox***. Untuk menampilkan atau menyembunyikan *toolbox ActionScript* yang berada di sebelah kiri *window*[38]

D. Moo

Moo adalah karakter *game* berbentuk kartun sapi yang penulis rancang sendiri dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* secara langsung. Karakter *game* biasanya menjadikan sebuah *game* memiliki ciri khasnya sendiri, apa lagi dengan karaktek *game* yang dirancang sendiri, hal tersebut dapat memberikan nilai tambah pada *game* yang dibuat. Jika mengambil arti kata karakter berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Garis bawahi bagian membedakan seseorang dengan yang lain, sehingga dapat ditarik kesimbulan bahwa dengan dibuatnya karakter pada sebuah *game* akan membuat *game* beda dengan *game* yang lainnya.

Banyak bentuk karakter yang dibuat dan digunakan pada *game*, mulai dari bentuk nyata sampai pada bentuk yang tidak masuk akal sekalipun. Untuk karakter pada *game* edukasi biasanya lebih pada bentuk nyata seperti manusia dengan bentuk unik atau bentuk hewan yang lucu dan menggemaskan,

[38] *Ibid.*, hlm. 33

tergantung pada tema yang digunakan pada *game*. Semakin unik bentuk sebuah karakter, maka akan semakin besar minar *player* memainkannya, khususnya anak-anak.

Karakter sapi yang penulis gunakan adalah karakter yang masih jarang digunakan pada kebanyakan *game*. Sepengetahuan penulis sebagai seorang *gamers* hanya ada satu *game* yang menggunakan sapi sebagai karakter utama dalam *game* yaitu *game Super Cow*. G*ame* lain yang menggunakan karakter sapi di dalam *game*nya yaitu *game Harvest Moon* dan *Farm Frenzy 2,* namun sapi bukan sebagai karakter utamanya.

E. Al-Qur'an Hadits

1. Qur'an surat Al-Qori'ah dan surat At-Tin

   a. Surat Al-Qori'ah

      Surat al-Qori'ah adalah surat yang ke-101. Surat ini turun sesudah surat al-Quraisy dan termasuk surat Makkiyah karena turun di Mekah. Nama al-Qori'ah diambil dari ayat pertama yang berarti mengetuk dengan keras. Surat al-Qori'ah terdiri atas sebelas ayat, berikut ini lafal surat al-Qori'ah ayat 1-11.[39]

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَـٰنِ ٱلرَّحِيمِ

ٱلْقَارِعَةُ ﴿١﴾ مَا ٱلْقَارِعَةُ ﴿٢﴾ وَمَآ أَدْرَىٰكَ مَا ٱلْقَارِعَةُ ﴿٣﴾ يَوْمَ يَكُونُ ٱلنَّاسُ
كَٱلْفَرَاشِ ٱلْمَبْثُوثِ ﴿٤﴾ وَتَكُونُ ٱلْجِبَالُ كَٱلْعِهْنِ ٱلْمَنفُوشِ ﴿٥﴾ فَأَمَّا

[39] Choirul Fata, *Cinta Al-Qur'an dan Hadis 3*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2009), hlm. 65

مَوَٰزِينُهُۥ خَفَّتۡ مَنۡ وَأَمَّا ﴿٧﴾ رَّاضِيَةٖ عِيشَةٖ فِي فَهُوَ ﴿٦﴾ مَوَٰزِينُهُۥ ثَقُلَتۡ مَن
﴿١١﴾ حَامِيَةُۢ نَارٞ ﴿١٠﴾ هِيَهۡ مَا أَدۡرَىٰكَ وَمَآ ﴿٩﴾ هَاوِيَةٞ فَأُمُّهُۥ ﴿٨﴾

b. Surat At-Tin

Surat at-Tin merupakan surat yang ke-95. Surat at-Tin terdiri atas delapan ayat dan termasuk surat Makkiyah karena turun sebelum Rasulullah hijrah ke Yasrib (Madinah). Surat ini diturunkan setelah surat al-Buruj. Nama surat at-Tin diambil dari lafal *at-tiin* yang terdapat pada ayat pertama, dengan arti buah tin. Berikut ini adalah lafal surat at-Tin ayat 1-8.[40]

ٱلرَّحِيمِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱللَّهِ بِسۡمِ

خَلَقۡنَا لَقَدۡ ﴿٤﴾ ٱلۡأَمِينِ ٱلۡبَلَدِ وَهَٰذَا ﴿٣﴾ سِينِينَ وَطُورِ ﴿٢﴾ وَٱلزَّيۡتُونِ وَٱلتِّينِ
ءَامَنُواْ ٱلَّذِينَ إِلَّا ﴿٥﴾ سَٰفِلِينَ أَسۡفَلَ رَدَدۡنَٰهُ ثُمَّ ﴿٤﴾ تَقۡوِيمٖ أَحۡسَنِ فِيٓ ٱلۡإِنسَٰنَ
﴿٧﴾ بِٱلدِّينِ بَعۡدُ يُكَذِّبُكَ فَمَا ﴿٦﴾ مَمۡنُونٖ غَيۡرُ أَجۡرٗ فَلَهُمۡ ٱلصَّٰلِحَٰتِ وَعَمِلُواْ
﴿٨﴾ ٱلۡحَٰكِمِينَ بِأَحۡكَمِ ٱللَّهُ أَلَيۡسَ

2. Ilmu Tajwid

a. *Mad Tabi'i*

Mad tabi'i adalah mad yang terjadi karena ada huruf mad (ا , و , ي) yang tidak diiringi huruf *hamzah* (ء) atau *waqaf*. Apabila ada huruf *alif* (ا) yang didahului harakat *fathah* (ـَا), huruf *waw* (و) yang

[40] *Ibid,* hlm. 75

didahului harakat *damah* (نُوْ) dan huruf *ya* (ي) yang didahului harakat *kasrah* (بِيْ) tidak diikuti huruf *hamzah* (ء), bacaan itu disebut *mad tabi'i.* Panjang bacaan *mad tabi'i* adalah dua harakat atau satu *alif.*Sebagai Contoh :

وَمَاكَانَ , يُوْلَدْ , جِيْدِهَا

b. *Mad Wajib Muttasil*

Mad wajib muttasil adalah mad yang terjadi karena ada *mad tabi'i* yang diikuti huruf hamzah (ء) dalam satu lafal. *Mad wajib muttasil* biasanya diberi tanda . *Mad wajib muttasil* harus dibaca panjang yaitu lima harakat atau dua setengah alif. Sebagai Contoh :

السَّمَآءِ , بِاَسْمَآئِهِمْ , سَوَآءٌ

c. *Mad Jaiz Munfasil*

Mad Jaiz Munfasil adalah mad yang mad yang terjadi karena ada *mad tabi'i* yang diikuti huruf hamzah (ء), tetapi tidak dalam satu lafal. *Mad jaiz munfasil* biasanya diberi tanda . Panjang bacaan *mad jaiz munfasil* boleh dua, empat atau lima harakat. Sebagai Contoh : [41]

وَمَآأَدْرَ , بِمَآأُنْزِلَ , وَلَآأَنْتُمْ

3. Hadits tentang persaudaraan

Dalam sebuah hadits yang diriwayatkan Abu Musa, Rasulullah SAW menggambarkan persaudaraan sesama muslim. Berikut lafal hadist tersebut.

[41] *Ibid,* hlm. 106

اَلْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّبَعْضُهُ بَعْضًا

Artinya :
Seorang mukmin terhadap mukmin lainnya seperti bangunan. Sebagian menguatkan yang lainnya. (H.R. Muslim no. 4684)[42]

[42] *Ibid,* hlm. 116

IAIN
BUKITTINGGI

BAB III

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN Koto Panjang Kota Solok. Pemilihan tempat ini dilakukan karena cara mengajar yang dilakukan oleh guru di MIN Koto Panjang Kota Solok masih menggunakan media pembelajaran manual. Hal ini membuat proses pembelajaran jadi kurang menarik karena tidak ada variasi dalam mengajar, terutama pada mata pelajaran Al-Quran Hadist. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-Juni tahun ajaran 2015/2016.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis lakukan dalam karya tulis ini adalah *Research and Development (R&D)* yang diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.[43]

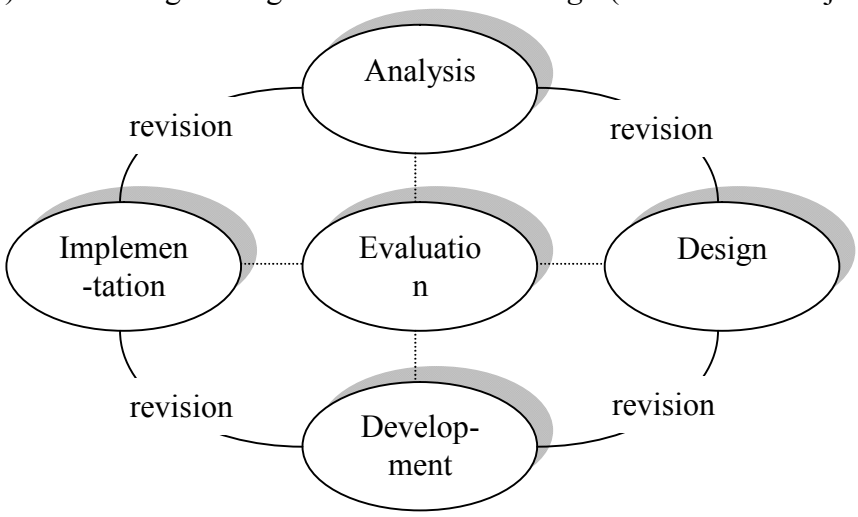
Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 30

dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.[44]

Secara sederhana *R&D* bisa didefenisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, model/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru efektif, efesien, produktif dan bermakna.[45] Jenis penelitian ini adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Langkah-langkah penelitian *Research & Development* yang penulis terapkan adalah Versi *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*), yang dicetuskan oleh Robert Maribe Brach (2009) dalam mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran).



Gambar 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

[44] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuanlitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297

[45] Nusa Putra, *Research & Development*, (Jakarta: Raja Wali Pres, 2013), hlm.67

Tahapan pengembangan model ini adalah sebagai berikut:

1. ***Analysis***

   Berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.

2. ***Design***

   Merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan

3. ***Devolopment***

   Adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk.

4. ***Implementation***

   Adalah kegiatan menggunakan produk.

5. ***Evalution***

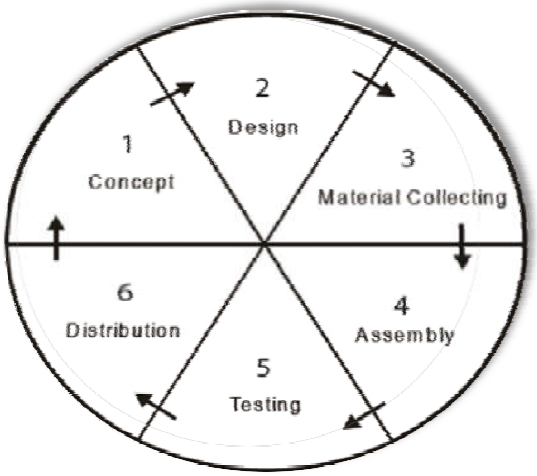
   Adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.[46]

C. Model Pengembangan Multimedia

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, meskipun begitu tahap konsep memang harus memang menjadi hal pertama dikerjakan.

[46] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 38

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



Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia

1. ***Concept***

   Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audiens*). Selain itu, tahap ini akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (informasi, hiburan pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari indentitas organisasi yang menginginkan informasi pada pengguna akhir.

2. ***Design***

   Design (perancangan) adalah pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi di buat 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 biasanya menggunakan *storyboard* untuk mengambarkan masing-masing *scene* yang akan dibuat.

3. ***Material Collecting***

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dikerjakan. Bahan-bahan tersebut dapat berupa *file*, gambar, foto, *audio* dan berbagai bahan lain yang akan digunakan dalam perancangan nantinya. Tahap ini dapat dikerjakan bersamaan dengan tahap *assembly*.

4. ***Assembly***

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek. Pembuatan didasarkan seperti yang pada tahap *design* seperti pada *storyboard* atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*, yaitu *Adobe Flash CS6.*

5. ***Testing***

Testing (pengujian) dilakukan setelah selesai mempuatan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalan aplikasi/program dan melihatnya apa ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang penggujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. ***Distribution***

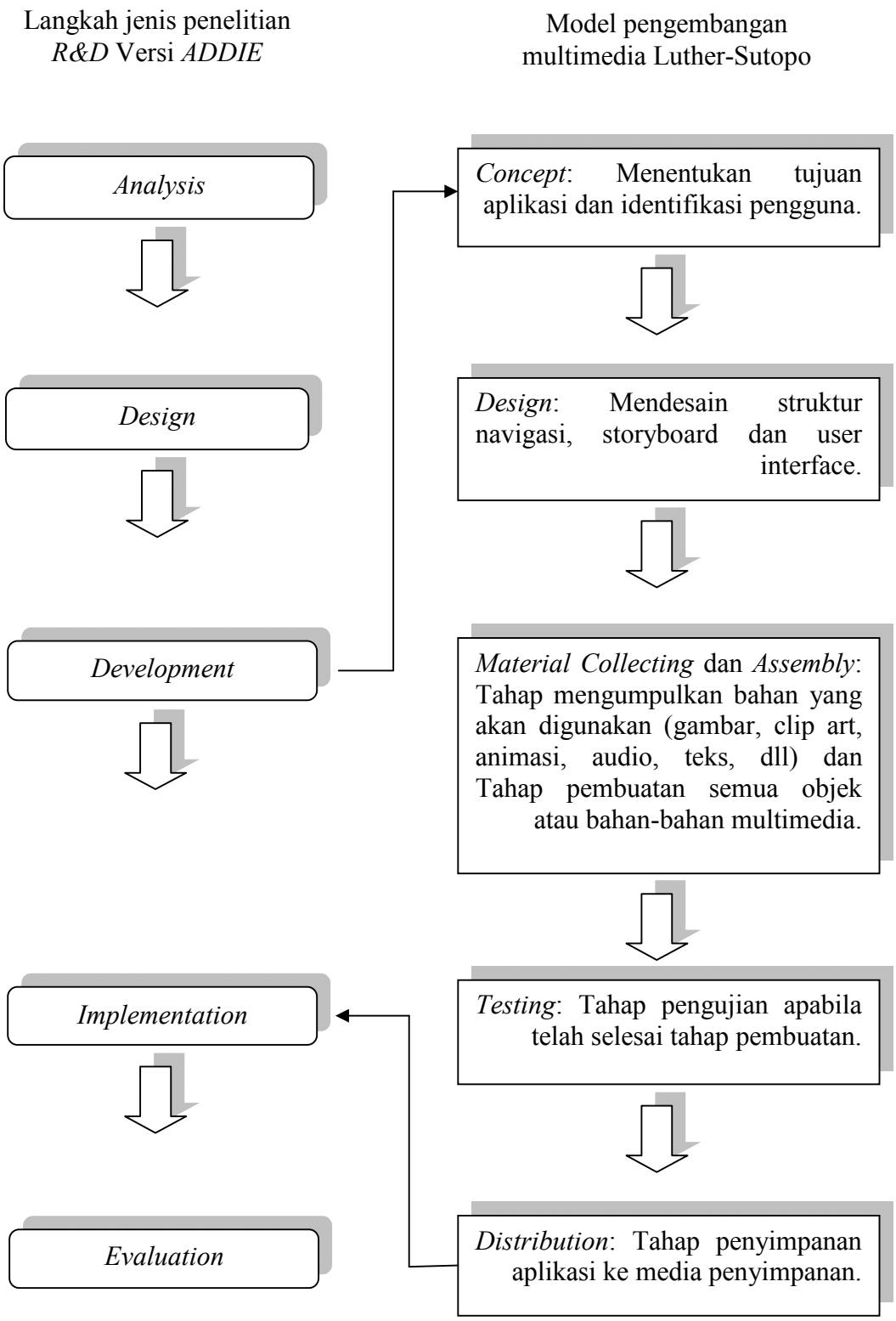
Pada tahap ini, dilakukan proses penyimpangan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi

untuk mengembangan produk yang sudah jadi supaya yang sudah jadi menjadi lebih baik.[47]

D. Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut :

[47] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm. 259



Gambar 3.3 Tahapan Penelitian

E. Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan uji produk terhadap produk yang peneliti hasilkan agar kesahihan produk peneliti terjamin, uji produknya terdiri dari :

1. Uji Validitas Produk

Uji validitas adalah suatu standar ukur dari sisi ketepatan dan kesahihan produk. Van den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.[48]

Tujuan uji validitas ini adalah untuk mengetahui tingkat keakuratan suatu produk yang dihasilkan. Produk dikatakan valid jika hasil produk sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Adapun rumus yang digunakan dalam penilaian ini sebagai berikut:

$$\text{N} = \frac{BP}{BM} X\ 100\%$$

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

[48] M. Haviz, *Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna,* 2013*,* Jurnal Ilmiah Ta'dib Vol 16, No. 1, hlm 33

Tabel 3.1 Skala Validitas

Persentase	**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

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

Adapun rumus yang digunakan dalam penilaian ini sebagai berikut:

$$N = \frac{BP}{BM} X\ 100\%$$

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

Tabel 3.2 Skala Praktikalitas

Persentase	**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)

3. Uji Efektifitas Produk

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

Adapun rumus yang digunakan dalam penilaian ini sebagai berikut:

$$N = \frac{BP}{BM} X\ 100\%$$

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

Tabel 3.3 Skala Efektifitas

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

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

IAIN
BUKITTINGGI

BAB IV

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Concept* (Pengonsepan)

Game edukasi bermain dan belajar bersama Moo ini diperuntukkan bagi guru dan siswa kelas III semester 2 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Bagi guru *game* edukasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah mengajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di dalam kelas. Dan bagi siswa, *game* edukasi ini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar dalam mengikuti pembelajaran, serta *game* edukasi ini juga bisa digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri.

Dalam penggunaan *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo di kelas, guru tidak perlu menggunakan metode pembelajaran khusus. Karena *game* ini dapat digunakan sebagai evaluasi diakhir pembelajaran guru di kelas. *Game* edukasi ini menjadi cara baru bagi guru dalam memberikan evaluasi dan bentuk baru bagi siswa dalam belajar. Dengan *game* ini guru dapat melihat sejauh mana pemahaman atau hafalan siswa selama proses pembelajaran dengan melihat *score* yang diperoleh siswa setelah selesai menyelesaikan salah satu permainan. Karena untuk bisa menyelesaikan permainan salah satunya *game* hadits tentang persaudaraan, siswa dituntut untuk hafal hadist tentang persaudaraan terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan tantangan pada *game* tersebut.

Bagi siswa saat menggunakan *game* edukasi ini, siswa diminta untuk berpartisipasi secara aktif karena siswa melakukan interaksi langsung dengan aplikasi ini dengan cara meng*klik* tombol-tombol yang telah tersedia pada aplikasi untuk bisa memulai memainkan *game* bermain dan belajar bersama Moo tersebut hingga selesai. Untuk tampilan *game* edukasi ini menggunakan *background,* tema, serta musik yang disesuaikan, sehingga menarik untuk dinikmati dan dimainkan oleh siswa kelas III khususnya.

Dalam proses perancangan *game* bermain dan belajar bersama Moo ini penulis menggunakan *hardware* berupa laptop dengan merek DELL dan dengan spesifikasi; *processor Intel Core* i3, *RAM 4GB*, *VGA 2GB*, *HDD 500GB* serta menggunakan sistem operasi *Windows* 7 *Ultimate* dengan tipe sistem *32-bit*. Untuk *software* penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan *Action Script 2.0* sebagai aplikasi utama, *Adobe Photoshop CS6* untuk mendisain, *Format Factory* untuk meng*convers format MP3* ke *format WAV*, *Mozilla Firefox 47*.0 sebagai browser untuk mencari bahan-bahan yang dibutuhkan dalam perancangan, serta *software-software* lainnya yang mendukung perancangan *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo ini.

Agar dapat menggunakan aplikasi *game* edukasi ini dibutuhkan beberapa *hardware* seperti *speaker*, *mouse*, *keyboard* serta sebuah *PC* dengan spesifikasi minimal ; *sistem operasi Windows XP* dengan tipe *32-bit*, *processor Intel Core*, *VGA 1GB*, *Memory 2GB* (disarankan) dan *HDD 250GB*. Untuk *software* yang harus ada adalah *flash player*.

Perancangan ini menghasilkan sebuah *game* edukasi berupa *file software* yang berekstensikan*.*exe*. Sehingga dengan demikian tidak dapat menjamin isi dari aplikasi apabila dalam menjalankan aplikasi tersebut terjadi kesalahan yang dilakukan oleh *user* ataupun terjadi *error* pada komputer. Selanjutnya *file* tersebut akan dikemas ke dalam bentuk *Compact Disk* (CD) sehingga aplikasi ini bisa dijalankan tanpa membutuhkan aplikasi tambahan.

Tujuan akhir dari *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo ini adalah memudahkan guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar. Serta memudahkan guru dalam memberikan nilai dan memudahkan siswa dalam menghafal. *Game* edukasi ini nantinya menghasilkan sebuah g*ame* berupa CD interaktif yang dapat dengan mudah digunakan saat pengaplikasiannya di kelas maupun di rumah oleh siswa secara mandiri.

B. *Design* (Perancangan)

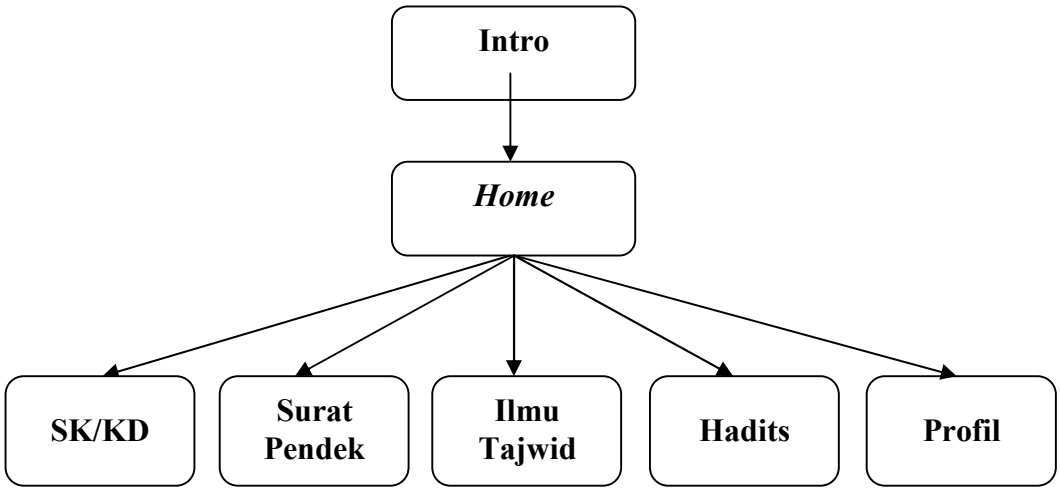
Pada tahap ini dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*.

1. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada desain *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo ini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan *user* untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan *mouse* dalam mengeksplorasi objek pada layar.

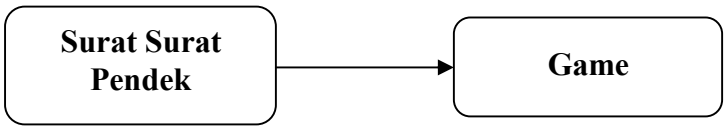
a. Struktur Navigasi Utama

Struktur navigasi utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



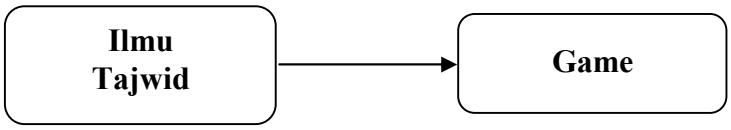
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

b. Struktur Navigasi Surat-Surat Pendek



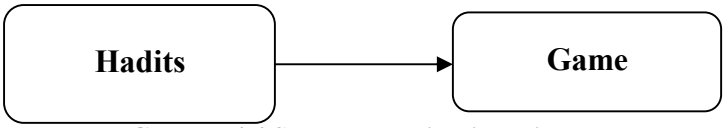
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Surat-Surat Pendek

c. Struktur Navigasi Ilmu Tajwid



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Ilmu Tajwid

d. Struktur Navigasi Hadits



Gambar 4.4 Struktur Navigasi Hadits

2. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, *audio*, durasi, *actionscript*, keterangan dan narasi akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan. *Storyboard* pada *movie* awal adalah halaman *Into* atau halaman pembuka, selanjutnya adalah *movie* untuk *menu* utama dan *scene* untuk keseluruhan *movie*. Desain *storyboard* secara ringkas untuk setiap *movie* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Desain *Storyboard*

Movie 1	*Intro*
Movie 2	*Menu Home*
Movie 3	SK/KD
Movie 4	*Game* surat-surat pendek
Movie 5	*Game* ilmu tajwid
Movie 6	*Game* hadits
Movie 7	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Movie* 1 – *Intro*

   Merupakan tampilan awal *game* berupa perkenalan *game* dan tokoh Moo berupa animasi gerak. Diakhiri dengan tombol menuju halaman *menu home*.

2. *Movie* 2 – *Menu Home*

   Merupakan menu yang memuat penyajian materi berupa *game-game* yang bisa dipilih sesuai keinginan. Terdapat tiga *menu* yang bisa dipilih yaitu surat-surat pendek, ilmu tajwid dan hadits.

3. *Movie* 3 – SK/KD

   Merupakan halaman yang berisikan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pada pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III semester 2 yang menjadi acuan dari konten *game* edukasi.

4. *Movie* 4 – *Game* surat-surat pendek

   Merupakan halaman yang berisikan game mengenai materi surat-surat pendek, yaitu surat Al-Qori'ah dan surat At-Tin yang bisa dipilih salah satunya.

5. *Movie* 5 – *Game* ilmu tajwid

   Merupakan halaman *game* yang dapat dimainkan seputar materi ilmu tajwid, yaitu mad thobi'i, mad wajib muttasil dan mad jaiz munfasil.

6. *Movie* 6 – *Game* hadits

   Merupakan halaman *game* yang dapat dimainkan berdasarkan materi hadits tentang persaudaraan.

7. *Movie* 7 – *Profile*

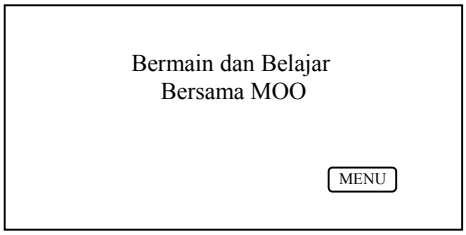
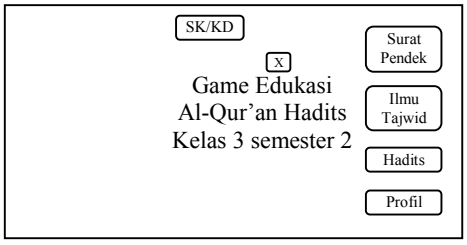
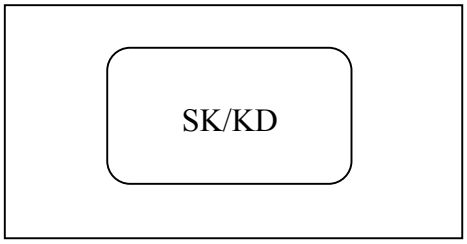
   Merupakan halaman yang berisikan biodata perancang game, yaitu penulis sendiri. Terdiri dari nama, nim, fakultas, jurusan, email, no hp, motto dan terakhir foto perancang.

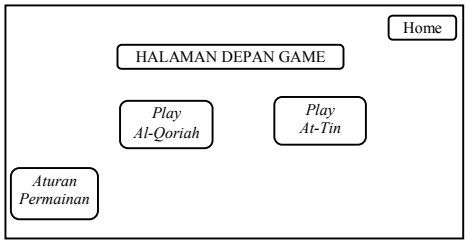
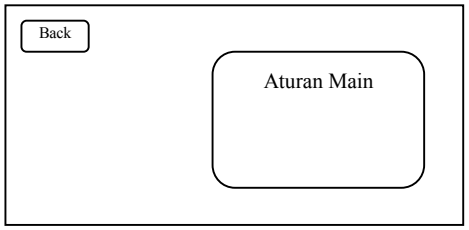
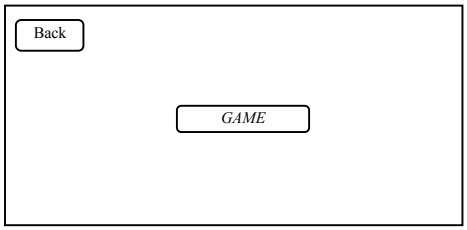
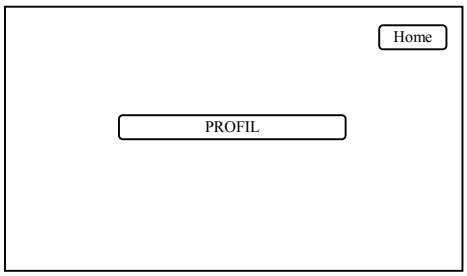
3. Desain *Interface* (Antar Muka)

Rancangan *interface* pada *game* edukasi ini dirancang untuk siswa kelas III di MIN Koto Panjang Kota Solok, maka dari itu tampilan dari aplikasi ini didesain sedemikian rupa dengan memasukan unsur animasi didalamnya sehingga dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya sebagai media untuk belajar. Dengan itu maka aplikasi ini sangat memperhatikan tata letak dan perpindahan antar *scene.*

Berikut adalah beberapa rancangan *Interface* (antar muka) aplikasi *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo ini:

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Movie	*Visual*
1	
2	
3	

4	
5	
6	
7	

C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* (gambar), *audio* (suara), foto digital, *background* (latar belakang) dan *image-image* pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini biasa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly* (pembuatan).

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

1. Gambar-gambar yang berhubungan dengan di peternakan, *background* gambar-gambar yang menarik.
2. Data audio yang digunakan adalah suara instrumen, sound effect dan suara-suara hewan terutama suara sapi.
3. Data yang berdasarkan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III semester 2.

D. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek *game* edukasi berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

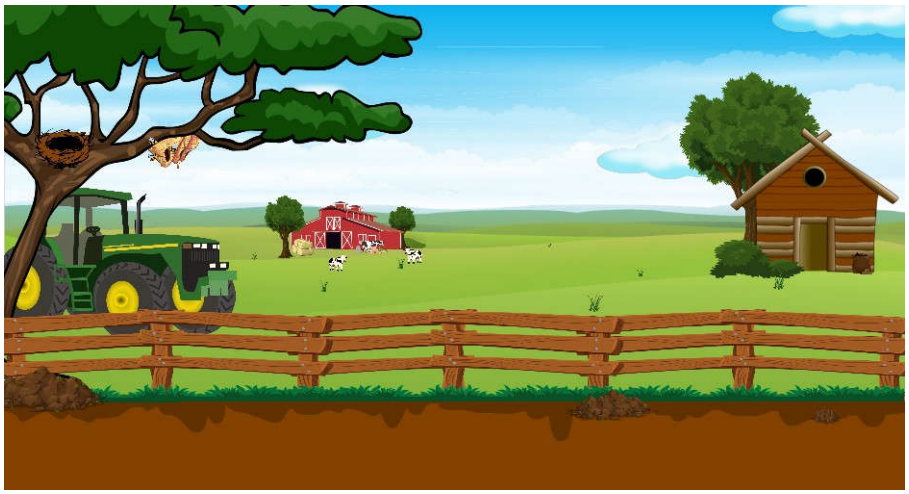
1. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas atau *tool-tool* yang ada pada *Adobe Flash CS6*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art* dan beberapa *wallpaper* yang didapat di internet.

Untuk menggambar garis maupun bidang menggunakan *tool line, oval,* dan *rectangle,* untuk pengaturan besar kecil bidang menggunakan *free transform tool,* untuk pembuatan teks menggunakan *text tool,* sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas *paint bucket tool*. Untuk pembuatan *scroll* teks menggunakan *UIScrollBar.* Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi, merubah

warna, *alpha, mask, movie clip* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang menggambarkan suasana alam di peternakan atau perkebunan.

Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* dibuat maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* (geser) gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.5 *Background Intro*

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini didisain dengan menggunakan aplikasi Photoshop CS6, dan kemudian di*convert* menjadi simbol dengan tipe *button* dan dikontrol dengan menggunakan *action script*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6 Tombol-tombol pada *Menu Home*

3. Pemrograman dengan *Action script*

Action script digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada tombol dan yang dipakai adalah *Action script* 2.0. Untuk lebih jelasnya dalam pengunaan *Action script* dapat dilihat pada *storyboard* di halaman lampiran. Berikut ini a*ction script* yang terdapat pada menu.swf

a. *Action script* menuju tombol Surat-Surat Pendek

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

b. *Action script* menuju tombol Ilmu Tajwid

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

c. *Action script* menuju tombol Hadits

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

d. *Action script* menuju tombol Profil

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

e. *Action script* tombol *close*

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

4. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* terhadap media dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak. Apabila masih terdapat beberapa kesalahan maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi **.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi **.exe* dengan tujuan agar aplikasi *game* yang dibuat dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install* aplikasi *Adobe Flash* terlebih dahulu.

5. Tampilan Hasil dari *game* edukasi

a. Tampilan *Intro*



Gambar 4.7 Tampilan *Intro*

Screen Description **:** Ini merupakan gambar tampilan *intro* yang terbagi menjadi dua bagian dalam satu *scene*. Tampilan pertama berupa animasi gerak karakter Moo yang berjalan dari ujung yang satu ke ujung yang lainnya. Kemudian pada tampilan kedua inilah akan terdapat tombol menuju ke halaman *Menu*.

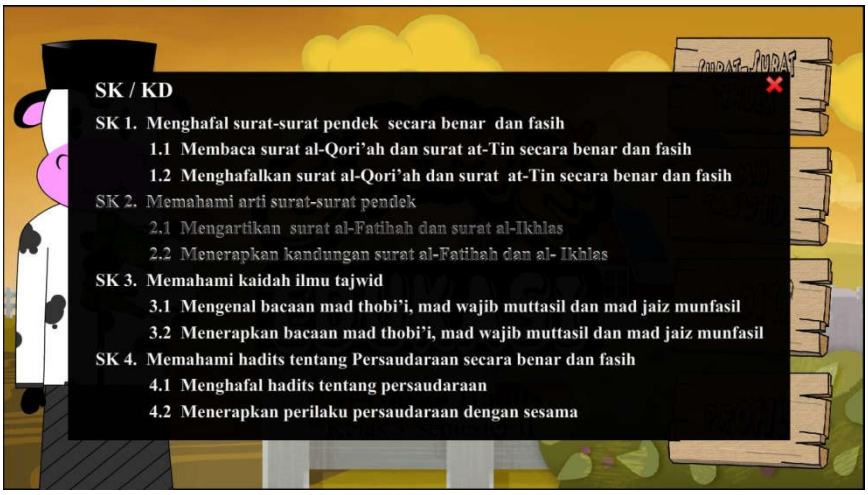
b. Tampilan *Menu Home*



Gambar 4.8 Tampilan *Menu Home*

***Screen Description* :** Ini merupakan tampilan halaman *menu* yang terdiri dari beberapa tombol. Diantaranya tombol surat-surat pendek untuk bisa menuju ke halaman pilihan *game-game* yang bisa dimainkan berhubungan dengan materi surat-surat pendek.

c. Tampilan halaman SK/KD



Gambar 4.9 Tampilan halaman SK/KD

Screen Description **:** Ini merupakan tampilan halaman SK/KD yang terdapat SK/KD pada pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III semester 2. Terdapat tombol *close* untuk kembali ke halaman *menu* utama.

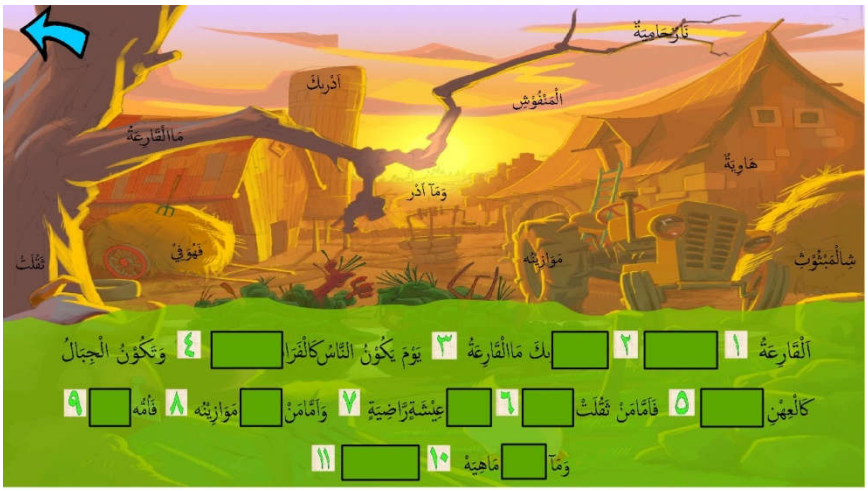
d. Tampilan Awal *Game*

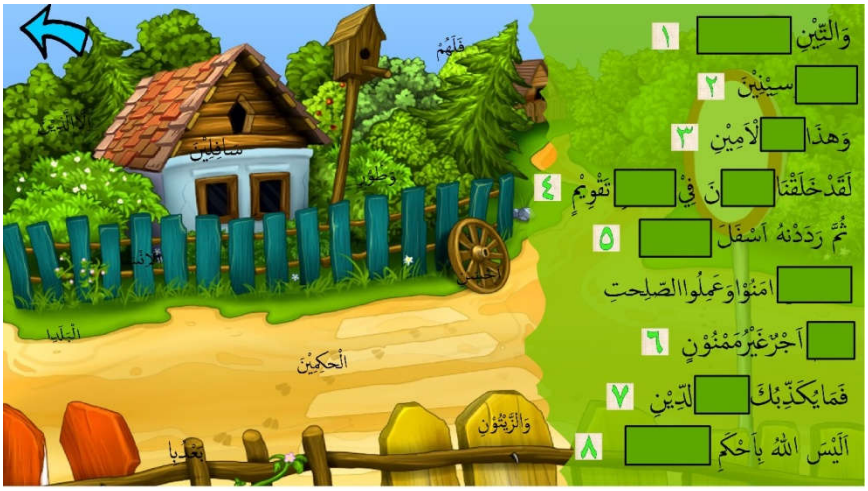


Gambar 4.10 Tampilan awal *game*

Screen Description **:** Ini merupakan tampilan awal *game* yang terdiri dari tombol pilihan ayat yang ingin dimainkan dan tombol aturan permainan dari *game*.

e. Tampilan Game

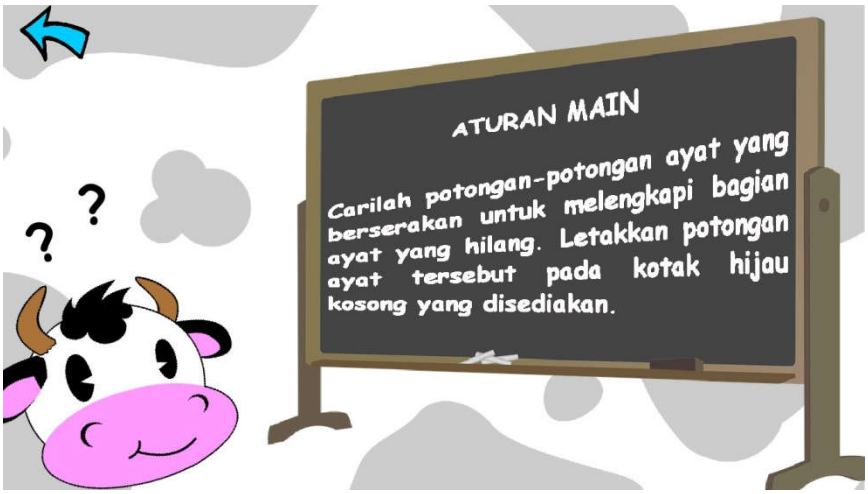




Gambar 4.11 Tampilan halaman *game*

Screen Description **:** Ini merupakan tampilan game pada materi surat-surat pendek, yaitu surat al-Qori'ah dan surat at-Tin. Yang mana disini peserta didik disuruh untuk mencari potongan ayat yang berserakan yang kemudian diletakkan pada posisi yang benar.

f. Tampilan Aturan Main



Gambar 4.12 Tampilan aturan main

Screen Description **:** Ini merupakan tampilan aturan dalam memainkan game yang dipilih. Terdiri dari papan tulis, animasi tanya pada wajah Moo dan tombol back.

g. Tampilan Halaman Profil



Gambar 4.13 Tampilan halaman Profil

Screen Description **:** Ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nim, fakultas, jurusan, email, no hp dan motto yang penulis pegang.

E. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan diperbaiki, 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. 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 *Intro*	Animasi *Intro*	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian *Menu Home*	*Menu Home*	Pengujian Unit	*Blackbox*
3	Pengujian halaman SK/KD	Halaman SK/KD	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian *Game* surat-surat pendek	*Game*	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian *Game* ilmu tajwid	*Game*	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian *Game* hadits	*Game*	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian halaman profil	Halaman profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

a. Pengujian *Intro*

Tabel 4.4 Pengujian *Intro*

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

b. Pengujian halaman SK/KD

Tabel 4.5 Pengujian Halaman SK/KD

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol SK/KD	Menampilkan halaman SK/KD	Halaman SK/KD tampil	Diterima

c. Pengujian *Menu Home*

Tabel 4.6 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

d. Pengujian *Game* Surat-Surat Pendek

Tabel 4.7 Pengujian *Game* Surat-Surat Pendek

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Play Game*	Menampilkan halaman *Game*	Halaman *Game* tampil	Diterima

e. Pengujian *Game* Ilmu Tajwid

Tabel 4.8 Pengujian *Game* Ilmu Tajwid

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Play Game*	Menampilkan halaman *Game*	Halaman *Game* tampil	Diterima

e. Pengujian *Game* Hadits

Tabel 4.9 Pengujian *Game* Hadits

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Play Game*	Menampilkan halaman *Game*	Halaman *Game* tampil	Diterima

f. Pengujian Halaman Profil

Tabel 4.10 Pengujian Halaman Profil

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman Profil	Halaman profil tampil	Diterima

f. Hasil Pengujian fungsionalitas

Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas

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

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan pengujian terhadap *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo, output yang dihasilkan dari game edukasi ini adalah meningkatnya minat belajar siswa kelas III di MIN Koto Panjang Kota Solok agar bisa menyelesaikan tantangan-tantangan pada *game* yang disediakan.

F. Distribution

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart Essentials* 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 Core atau di atasnya.
2. Motherboard : Pilih yang kompetibel dengan prosesor
3. VGA : 1 GB dengan sistem tipe 32 bit
4. Memory : 2 GB (disarankan)
5. Hardisk : S*pace* 250 GB
6. Monitor : Resolusi minimal 1280x720
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* ke atas dengan tipe sistem 32 bit.

G. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Validasi dari *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo dilakukan oleh tiga orang *expert,* dimana dua orang dosen ahli dalam bidang komputer yaitu Bapak Riri Okra, M. Kom dan Bapak Supratman Zakir, M. Pd., M. Kom. Serta satu orang lagi dosen ahli dalam bidang agama yaitu Bapak Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M. Ag.

Hasil lembar validasi dari validator pertama seperti pada lampiran skripsi ini, *Game* Edukasi bermain dan belajar bersama Moo mendapatkan nilai validasi akhir 84. Hasil dari lembar validasi dari validator kedua mendapatkan nilai validasi akhir 94. Hasil akhir nilai validasi dari validator ketiga mendapat nilai validasi 91.

Setelah melakukan perhitungan terhadap hasil dari lembar validasi dari semua *expert*, maka *Game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo mendapat nilai validasi akhir 89,67. Nilai tersebut diterapkan ke dalam

skala Likert sehingga berada pada nilai persentase 81-100, maka nilai dari *game* edukasi adalah Sangat Valid.

2. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti 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 Bapak Ali Kudus M, S. Pd.I yang merupakan satu-satunya guru Al-Qur'an Hadits di MIN Koto Panjang Kota Solok, Bapak Fedri Suseno, S. Pd.I dari MIN Kantuang Ciri Kabupaten Solok dan Ibu Dewi Gusmara, S. Pd.I dari MIS Kota Solok.

Hasil lembar praktikalitas dari praktisi pertama seperti pada lampiran skripsi ini, *Game* Edukasi bermain dan belajar bersama Moo mendapatkan nilai praktikalitas akhir 87,67. Hasil dari lembar praktikalitas dari praktisi kedua mendapatkan nilai praktikalitas akhir 90,67. Hasil akhir nilai praktikalitas dari praktisi ketiga mendapat nilai praktikalitas 89,67.

Setelah melakukan perhitungan terhadap hasil dari lembar praktikalitas dari semua praktisi, maka *Game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo mendapat nilai praktikalitas akhir 89,34. Nilai tersebut

diterapkan ke dalam skala Likert sehingga berada pada nilai persentase 81-100, maka nilai dari *game* edukasi adalah Sangat Praktis.

3. Uji Efektifitas Produk

Efektifitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi perserta didik. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang siswa kelas 3 di MIN Koto Panjang Kota Solok.

Setelah melakukan proses penghitungan Lembar efektifitas yang telah penulis bagikan kepada sepuluh orang siswa kelas tiga MIN Koto Panjang Kota Solok mendapatkan nilai 84, 92, 84, 88, 92, 92, 68, 88, 80 dan 88. Maka didapat nilai akhir efektifitas 85,60. Nilai tersebut diterapkan ke dalam skala Likert sehingga berada pada nilai persentase 81-100, maka nilai dari *game* edukasi adalah Sangat Efektif.

Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

IAIN
BUKITTINGGI

BAB V

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Game edukasi bermain dan belajar bersama Moo sebagai penunjang kegiatan pembelajaran Al-Qur'an Hadits ini dirancang dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. *Game* ini dirancang sebagai media yang bisa digunakan oleh guru sebagai media evaluasi di kelas dan juga bisa digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri oleh siswa. Dalam perancangan *game* ini penulis menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan versi *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*) dan model pengembangan yang digunakan yaitu model Luther-Sutopo yang terdiri dari empat tahap yaitu: *concept, design, mterial collecting, assembly, testing* dan *distribution.*

Setelah melakukan uji produk maka didapatkanlah hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas kepada tiga orang dosen, didapatkan hasil 89,67 dan berdasarkan skala likert maka *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo ini sudah sangat valid.
2. Hasil uji praktikalitas kepada tiga orang praktisi didapatkan hasil 89,34 dan berdasarkan skala likert maka *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo ini sudah sangat praktis untuk digunakan.
3. Hasil uji efektifitas dari sepuluh orang siswa, didapatkan hasil 85,60 dan berdasarkan skala likert maka *game* edukasi bermain dan belajar

bersama Moo ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan oleh siswa kelas 3 di MIN Koto Panjang Kota Solok.

B. Saran

Dalam *game* edukasi bermain dan belajar bersama Moo untuk siswa kelas 3 semeter 2 MIN Koto Panjang Kota Solok penulis menyarankan kepada :

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang tahap pendidikan agar penelitian dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan *game* edukasi ini kepada siswa.
2. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada penulis agar *game* edukasi matematika bisa lebih disempurnakan lagi.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Andriasnyah. 2015. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM).* Jurnal Pelita Informatika Budi Darma Vol. 6 No. 1

Ahmadi, Abu dkk. 1991. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

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

Andi dkk. 2012. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset

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

Fadlillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Fata, Choirul. 2009. *Cinta Al-Qur'an Hadis 3*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Haviz, M. 2013. *Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna.* Jurnal Ilmiah Ta'dib Vol 16 No. 1

Henry, Samuel. 2005. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu

_____. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game.* Jakarta: Kompas Gramedia

Maulana, Irman. 2014. *Pemograman Game dengan ActionScript 3.0 pada Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset

Putra, Nusa. 2013. *Research & Development*. Jakarta: Raja Wali Pres

Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak.* Jakarta: Pustaka Mina

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuanlitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

_____. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta

Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Aplication*. Yogyakarta: Andi Offset

Suyadi. 2015. *Cerdas dengan Spiritual Educational Games.* Yogyakarta: Saufa

Sutojo, T. dkk. 2011. *Kecerdasan Buatan*. Yogyakarta: Andi Offset

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Andi Offset

http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/berita/3873, pada tanggal 22 Januari 2016 pukul 08:24

http://www.duniaku.net/2015/03/04/sistem-rating-game-indonesia-mendikbud/, pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 16.27

http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2012201250ARBab2001/page10.html, pada tanggal 19 Februari 2016 pukul 23.13

http://www.elizabethsantosa.com/?p=201, pada tanggal 15 Februari 2016 pukul 13:45

http://nxgindonesia.net/sistem-rating/, pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 16.48

IAIN
BUKITTINGGI

LAMPIRAN I

LAMPIRAN I : ***STORY BOARD***

STORY BOARD INTRO

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 05 Mei 2016
Module	: *Intro*	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan gambar tampilan *intro* yang terbagi menjadi dua bagian dalam satu *scene*. Tampilan pertama berupa animasi gerak karakter Moo yang berjalan. Kemudian pada tampilan kedua inilah akan terdapat tombol menuju ke halaman *Menu*.

Color

Background	:	fs4jk-background.jpg dan moo.jpg
Text	:	Hitam, Putih, Coklat, Hijau
Element	:	Hitam, Putih, Coklat, Hijau, Biru, Kuning, Merah, Pink

Text Attribute

Title	: Mickey, Shadow Tag, Vineta BT
Size	: 22, 29, 18
Type	: *Regular*

Animation	:	Moo berjalan, Awan dan lebah Gerak mulut Moo
Audio	:	burung.wav, kambing.wav, sapi.wav, kr_knife_throw.wav, piano.wav, track09.wav
Video	:	-
Narration	:	Moo berjalan sambil membawa sebuah gerobak dari arah kiri ke kanan. Ketika Moo sampai pada ujung kanan, selanjutnya tampil tampilan yang sebuah tombol menuju halaman *Menu*.

STORY BOARD MENU

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 07 Mei 2016
Module	: *Menu Home*	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 1 *of* 2		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan halaman *menu* yang terdiri dari tombol SK/KD, surat-surat pendek, ilmu tajwid, hadits, profil dan tombol close.

Color

Background	:	elmo_farm_2_main_paint.jpg
Text	:	Hitam, Putih, Kuning, Oren, Coklat
Element	:	Hitam, Putih, Pink, Coklat, Oren, Kuning, Hijau

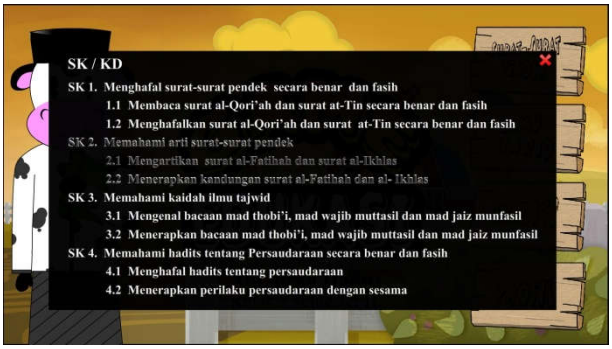
Text Attribute

Title	: Mickey, Hillock (BRK), Times New Roman
Size	: 38, 20, 18
Type	: *Regular, Bold*

Animation	:	Mata Moo bergerak, Awan berjalan
Audio	:	Dzikir Anak.wav, kr_knife_throw.wav, piano.wav
Video	:	-
Narration	:	Animasi yang ada mata Moo yang berkedap kedip dan *background* yang beranimasi awan bergerak. Terdiri dari tiga tombol pilihan materi *game*, satu tombol profil perancang dan satu tombol untuk tampilan SK/KD.

TORY BOARD SK/KD

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 30 Agustus 2016
Module	: SK/KD	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 2 *of* 2		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan halaman SK/KD dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III semester 2.

Color

Background	:	elmo_farm_2_main_paint.jpg
Text	:	Hitam, Putih
Element	:	Hitam, Putih, Pink, Coklat, Oren, Kuning, Hijau

Text Attribute

Title	: Times New Roman
Size	: 30
Type	: *Regular*

Animation	:	Mata Moo bergerak, Awan berjalan
Audio	:	Dzikir Anak.wav
Video	:	-
Narration	:	Animasi yang ada animasi awan bergerak. Terdiri dari 1 tombol yaitu tombol *close* untuk kembali ke halaman *Menu.*

STORY BOARD TAMPILAN AWAL *GAME* SURAT-SURAT PENDEK

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 15 Juli 2016
Module	: Tampilan awal	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 1 *of* 4		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan awal *game* surat-surat pendek yang terdiri dari tombol pilihan ayat yang ingin dimainkan dan tombol aturan permainan dari *game*.

Color

Background	:	Moo.jpg
Text	:	Hitam, Coklat
Element	:	Hitam, Putih, Pink, Hijau, Coklat, Krem, Merah

Text Attribute

Title	: Comic Sans MS, Capture it
Size	: 33, 16, 28
Type	: *Regular, Bold*

Animation	:	Mata Moo bergerak
Audio	:	kr_knife_throw.wav, piano.wav, carton.wav
Video	:	-
Narration	:	Animasi yang ada mata Moo yang berkedip. Terdapat 4 tombol, yang pertama gambar rumah merupakan tombol ke halaman Menu, kedua dan ketiga pilihan game surat pendek yang dimainkan dan tombol aturan dari permainan. Pada tampilan terlihat seperti di komik Moo yang berbicara meski tidak ada animasi mata mulut Moo.

STORY BOARD ATURAN PERMAINAN SURAT PENDEK

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 15 Juli 2016
Module	: Aturan permainan	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 2 *of* 4		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan aturan dalam memainkan game yang dipilih. Terdiri dari papan tulis, animasi tanya pada wajah Moo dan tombol *back*.

Color

Background	:	Moo.jpg
Text	:	Putih
Element	:	Hitam, Putih, Pink, Biru, Coklat

Text Attribute

Title	: Comic Sans MS
Size	: 14
Type	: *Bold*

Animation	:	Tanda tanya
Audio	:	kr_knife_throw.wav, carton.wav
Video	:	-
Narration	:	Terdiri dari gambar papan tulis dan bertuliskan aturan dari *game* yang dipilih. Kesan menarik dari animasi Moo yang kebingungan dengan animasi tanda tanya di atas kepalanya.

STORY BOARD GAME SURAT AT-TIN

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 08 Mei 2016
Module	: *Game* Surat At-Tin	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 3 *of* 4		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan dari *game* surat pendek, yaitu *game* surat At-Tin.

Color

Background	:	764765-cartoon-wallpaper.jpg
Text	:	Hitam
Element	:	Hitam, Hijau, Biru, Coklat, Abu-abu

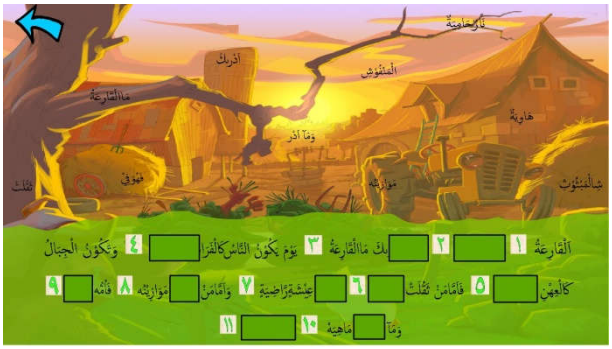
Text Attribute

Title	: Arabic Typesetting
Size	: 30
Type	: *Regular*

Animation	:	-
Audio	:	Musik instrumental.wav
Video	:	-
Narration	:	Berisikan ayat-ayat yang terpotong dengan potongan-potongan yang berserakan di sampingnya.

STORY BOARD GAME SURAT AL-QORI'AH

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 10 Mei 2016
Module	: *Game* Surat Al-Qori'ah	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 4 *of* 4		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan dari *game* surat pendek, yaitu *game* surat Al-Qori'ah.

Color

Background	:	FarmColour.jpg
Text	:	Hitam
Element	:	Hitam, Hijau, Coklat, Kuning, Ungu

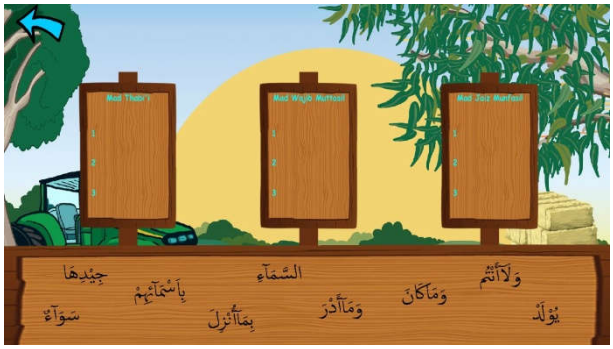
Text Attribute

Title	:	Arabic Typesetting
Size	:	30
Type	:	*Regular*

Animation	:	-
Audio	:	Musik instrumental.wav
Video	:	-
Narration	:	Berisikan ayat-ayat yang terpotong dengan potongan-potongan yang berserakan di sampingnya.

STORY BOARD GAME ILMU TAJWID

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 08 Juli 2016
Module	: *Game* ilmu tajwid	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 3 *of* 3		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan dari *game* ilmu tajwid

Color

Background	:	background.png
Text	:	Hitam, Coklat
Element	:	Hitam, Hijau, Biru, Coklat, Kuning

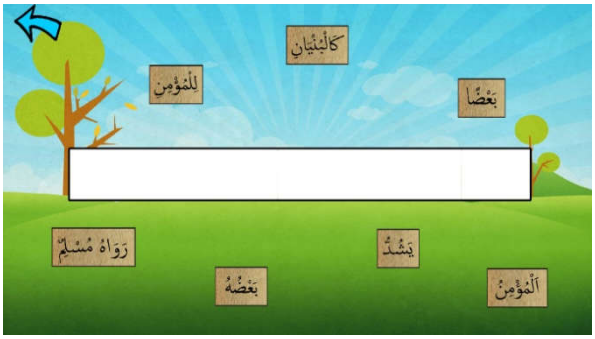
Text Attribute

Title	:	Arabic Typesetting, Comic Sans MS
Size	:	30, 16
Type	:	*Regular, Bold*

Animation	:	-
Audio	:	CutewitchEternalmana.wav
Video	:	-
Narration	:	Berisikan potongan-potongan ayat yang harus disusun berdasarkan hukul ilmu tajwid yang terkandung di dalamnya

STORY BOARD GAME HADITS

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 08 Mei 2016
Module	: *Game* Hadits	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 3 *of* 3		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini merupakan tampilan dari *game* hadits, yaitunya hadits tentang persaudaraan.

Color

Background	:	6e2704604677b043d645b1ef2ad0bdfe1.jpg
Text	:	Hitam
Element	:	Hitam, Putih, Hijau, Biru, Coklat

Text Attribute

Title	:	Arabic Typesetting
Size	:	30
Type	:	*Regular*

Animation	:	-
Audio	:	track01.wav
Video	:	-
Narration	:	Berisikan potongan-potongan hadits yang berserekan dan harus di surun pada kotak warna warni yang disediakan.

STORY BOARD PROFIL

Project	: *game* edukasi	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: Profil	***Repreat by***	: Alfenea Rohmah. K
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1280 x 720		



Screen Description :
Ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nim, fakultas, jurusan, email, no hp dan motto yang penulis pegang.

Color

Background	:	elmo_farm_2_main_paint.jpg
Text	:	Hitam, Putih, Kuning, Oren, Coklat
Element	:	Hitam, Putih, Pink, Coklat, Oren, Kuning, Hijau

Text Attribute

Title	: Mickey, Hillock (BRK), Times New Roman
Size	: 38, 20, 18
Type	: *Regular, Bold*

Animation	:	Tulisan
Audio	:	Musik Game.wav, kr_knife_throw.wav, piano.wav
Video	:	-
Narration	:	Animasi yang pada pergerakan profil penulis yang terdiri dari nama, nim, fakultas, jurusan, email, no hp dan motto, bergerak dari bawah hingga ke atas. Animasi ini terus terjadi selama halam profil ini dibuka.

ACTION SCRIPT

Action Script Intro

***Frame* 1**

```
fscommand("fullscreen",true);
```

Frame 275

```
stop();
```

Pada Tombol Menu

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

Action Script Menu Home

```
on (release) {
        loadMovieNum("game surat
pendek.swf",0);
}

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

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

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

***Action Script* Tampilan Awal *Game* Surat-Surat Pendek**

```
stop();

stopAllSounds();

on (release){
        gotoAndStop("Game2", 1);
}

on (release){
        gotoAndStop("Game1", 1);
}

on (release){
        gotoAndStop("aturanPermaina
n", 0);
}

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

***Action Script* Aturan Main *Game* Surat-Surat Pendek**

```
on (release){
        gotoAndStop("halamanDepan", 1);
}
```

***Action Script Game* Surat-Surat Pendek**

```
ceklis1._visible=false;
potongan1.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis1._visible=false;
};
potongan1.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak1){
        ceklis1._visible=true;
        }
};
ceklis2._visible=false;
potongan2.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis2._visible=false;
};
potongan2.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak2){
        ceklis2._visible=true;
        }
};
ceklis3._visible=false;
potongan3.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis3._visible=false;
};
potongan3.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak3){
        ceklis3._visible=true;
        }
};

ceklis4._visible=false;
potongan4.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis4._visible=false;
};
potongan4.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak4){
        ceklis4._visible=true;
        }
};

ceklis5._visible=false;
potongan5.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis5._visible=false;
};
potongan5.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak5){
        ceklis5._visible=true;
        }
};

ceklis6._visible=false;
potongan6.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis6._visible=false;
};
```

```
potongan6.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak6){
        ceklis6._visible=true;
        }
};

ceklis7._visible=false;
potongan7.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis7._visible=false;
};
potongan7.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak7){
        ceklis7._visible=true;
        }
};

ceklis8._visible=false;
potongan8.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis8._visible=false;
};
potongan8.onRelease=function(){
    this.stopDrag();
    if(eval(this._droptarget)==kotak8){
        ceklis8._visible=true;
        }
};

ceklis9._visible=false;
potongan9.onPress=function(){
    this.startDrag();
    ceklis9._visible=false;
if(eval(this._droptarget)==kotak10){
        ceklis10._visible=true;
        }
};
```

IAIN
BUKITTINGGI

LAMPIRAN II

Lampiran II

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS

Nama Peneliti : Alfenea Rohmah Kalsum

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan *Game* Edukasi "Bermain dan Belajar Bersama Moo" Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok

A. Pengantar

Lembar validitas ini disampaikan kepada Bapak/Ibuk sebagai pakar atau ahli dalam multimedia dan pembelajaran al-qur'an hadits yang dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang kelayakan *game* edukasi ini. Data hasil lembar validasi ini sangat dibutuhkan sebagai data penelitian skripsi peneliti di jurusan PTIK IAIN Bukittinggi yang berjudul "Perancangan *Game* Edukasi Bermain dan Belajar Bersama Moo Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok".

Peneliti sangat mengharapkan bantuan Bapak/Ibu berupa pendapat atau saran dalam bentuk pengisian lembar validasi ini yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas *game* edukasi yang dirancang untuk pembelajaran al-qur'an hadits siswa kelas 3 MIN. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan yang dirasakan untuk beberapa pilihan yaitu :

1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Isi *Game***					
1	Sudah sesuai dengan Standar Kompetensi					
2	Substansi konten pada *game* yang dibuat sudah benar					
3	*Game* disajikan dengan gambar pendukung sudah sesuai					
B	**Sajian dalam *Game***					
1	Urutan sajian konten *game* sistematis serta memiliki alur logika yang jelas					
2	Petunjuk dan tampilan mudah untuk dipahami					
3	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					
5	Interaktivitas yang terdapat dalam game edukasi					
6	Kelengkapan informasi pada *game*					
7	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi kepada siswa					
8	Kelengkapan dan kualitas *game*					
9	Memberikan kesempatan belajar mandiri					
10	Memberikan kesempatan menilai hasil belajar secara mandiri					
11	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
12	Dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					
C	**Manfaat *Game***					
1	*Game* ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					
2	*Game* ini dapat memudahkan siswa dalam					

	memahami pembelajaran al-qur'an hadits					
3	*Game* ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					

C. KOMENTAR DAN SARAN

1. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak dan Ibu setelah mengamati dan menganalisis bahan ajar ini.

I. Titik Kekuatan

.....

.....

.....

.....

II. Titik Kelemahan

.....

.....

.....

.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran-saran Bapak dan Ibu yang dapat dipergunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar ini.

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, Agustus 2016

(.....)
NIP.

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN "*GAME* EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO" MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

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

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Isi *Game***					
1	Sudah sesuai dengan Standar Kompetensi				80	
2	Substansi konten pada *game* yang dibuat sudah benar					100
3	*Game* disajikan dengan gambar pendukung sudah sesuai				80	
						87
B	**Sajian dalam *Game***					
1	Urutan sajian konten *game* sistematis serta memiliki alur logika yang jelas				80	
2	Petunjuk dan tampilan mudah untuk dipahami					100
3	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				80	
4	Interaktivitas yang terdapat dalam game edukasi				80	
5	Kelengkapan informasi pada *game*				80	
6	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi kepada siswa				80	
7	Kelengkapan dan kualitas *game*					100
8	Memberikan kesempatan belajar mandiri					100
9	Memberikan kesempatan menilai hasil belajar secara mandiri				80	
10	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
11	Dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				80	
						85
C	**Manfaat *Game***					
1	*Game* ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran				80	
2	*Game* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran al-qur'an hadits				80	
3	*Game* ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{87+85+80}{3}$

$= 84$

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN "*GAME* EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO" MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator **:** Supratman Zakir, M. Pd, M. Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Isi *Game***					
1	Sudah sesuai dengan Standar Kompetensi					100
2	Substansi konten pada *game* yang dibuat sudah benar				80	
3	*Game* disajikan dengan gambar pendukung sudah sesuai					100
						93
B	**Sajian dalam *Game***					
1	Urutan sajian konten *game* sistematis serta memiliki alur logika yang jelas				80	
2	Petunjuk dan tampilan mudah untuk dipahami				80	
3	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					100
4	Interaktivitas yang terdapat dalam game edukasi				80	
5	Kelengkapan informasi pada *game*					100
6	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi kepada siswa				80	
7	Kelengkapan dan kualitas *game*					100
8	Memberikan kesempatan belajar mandiri					100
9	Memberikan kesempatan menilai hasil belajar secara mandiri				80	
10	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					100
11	Dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				80	
						89
C	**Manfaat *Game***					
1	*Game* ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					100
2	*Game* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran al-qur'an hadits					100
3	*Game* ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{93+89+100}{3}$

$= 94$

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN "*GAME* EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO" MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator **:** Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M. Ag

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Isi *Game***					
1	Sudah sesuai dengan Standar Kompetensi					100
2	Substansi konten pada *game* yang dibuat sudah benar				80	
3	*Game* disajikan dengan gambar pendukung sudah sesuai					100
						93
B	**Sajian dalam *Game***					
1	Urutan sajian konten *game* sistematis serta memiliki alur logika yang jelas				80	
2	Petunjuk dan tampilan mudah untuk dipahami					100
3	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				80	
4	Interaktivitas yang terdapat dalam game edukasi				80	
5	Kelengkapan informasi pada *game*				80	
6	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi kepada siswa					100
7	Kelengkapan dan kualitas *game*				80	
8	Memberikan kesempatan belajar mandiri					100
9	Memberikan kesempatan menilai hasil belajar secara mandiri					100
10	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
11	Dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				80	
						87
C	**Manfaat *Game***					
1	*Game* ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					100
2	*Game* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran al-qur'an hadits				80	
3	*Game* ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
						93

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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{93+87+93}{3}$

$= 91$

Rata-rata hasil uji validitas dari ketiga *expert* di atas adalah :

Rata-Rata $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

$= \frac{\text{Val 1} + \text{Val 2} + \text{Val 3}}{3}$

$= \frac{84 + 94 + 91}{3}$

$=$ **89,67**


IAIN
BUKITTINGGI
LAMPIRAN III

Lampiran III

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP GAME EDUKASI PADA MATAPELAJARAN AL-QURAN HADITS BERBASIS ADOBE FLASH CS6

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan terhadap *game* edukasi pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas III semester 2. Untuk itu kepada praktisi dapat memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang dirasakan sesuai untuk beberapa pilihan yaitu :

1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

FORMAT UJI EFEKTIFITAS

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat di baca dengan baik					
2	Kesesuaian dengan proporsi warna					
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna					
4	Mudah digunakan					
5	Game memiliki tampilan yang menarik					
B	**Isi**					
1	Kesesuaian konten game dengan gambar pendukung					
2	Kejelasan game yang disajikan					
3	Ketepatan penggunaan bahasa					
4	Game yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					
C	**Kemanfaatan**					
1	Mempermudah penghafalan dan pemahaman materi Al-Qur'an Hadits					
2	Meningkatkan motivasi siswa/siswi dalam belajar Al-Qur'an Hadits					

D Tanggapan dan Saran

1. Tanggapan

.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Solok, Juni 2016

(.....)
NIP.

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Praktisi **:** Ali Kudus.M, S.Pd.I

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat di baca dengan baik					100
2	Kesesuaian dengan proporsi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				80	
4	Mudah digunakan				80	
5	Game memiliki tampilan yang menarik					100
						88
B	**Isi**					
1	Kesesuaian konten game dengan gambar pendukung				80	
2	Kejelasan game yang disajikan				80	
3	Ketepatan penggunaan bahasa				80	
4	Game yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					100
						85
C	**Kemanfaatan**					
1	Mempermudah penghafalan dan pemahaman materi Al-Qur'an Hadits				80	
2	Meningkatkan motivasi siswa/siswi dalam belajar Al-Qur'an Hadits					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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{88+85+90}{3}$

$= 87{,}67$

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Praktisi **:** Fedri Suseno, S. Pd.I

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat di baca dengan baik					100
2	Kesesuaian dengan proporsi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna					100
4	Mudah digunakan					100
5	Game memiliki tampilan yang menarik				80	
						92
B	**Isi**					
1	Kesesuaian konten game dengan gambar pendukung				80	
2	Kejelasan game yang disajikan					100
3	Ketepatan penggunaan bahasa					100
4	Game yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				80	
						90
C	**Kemanfaatan**					
1	Mempermudah penghafalan dan pemahaman materi Al-Qur'an Hadits				80	
2	Meningkatkan motivasi siswa/siswi dalam belajar Al-Qur'an Hadits					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 $= \frac{BP}{BM} \text{x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{92+90+90}{3}$

$= 90{,}67$

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Praktisi **:** Dewi Gusmara, S. Pd.I

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat di baca dengan baik				80	
2	Kesesuaian dengan proporsi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna			60		
4	Mudah digunakan					100
5	Game memiliki tampilan yang menarik					100
						84
B	**Isi**					
1	Kesesuaian konten game dengan gambar pendukung				80	
2	Kejelasan game yang disajikan				80	
3	Ketepatan penggunaan bahasa				80	
4	Game yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					100
						85
C	**Kemanfaatan**					
1	Mempermudah penghafalan dan pemahaman materi Al-Qur'an Hadits					100
2	Meningkatkan motivasi siswa/siswi dalam belajar Al-Qur'an Hadits					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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{84+85+100}{3}$

$= 89{,}67$

Rata-rata hasil uji praktikalitas dari ketiga praktisi di atas adalah :

Rata-Rata $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

$= \frac{\text{Pra 1} + \text{Pra 2} + \text{Pra 3}}{3}$

$= \frac{87{,}67 + 90{,}67 + 89{,}67}{3}$

$=$ **89,34**


IAIN
BUKITTINGGI
LAMPIRAN IV

Lampiran IV

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP GAME EDUKASI PADA MATAPELAJARAN AL-QURAN HADITS BERBASIS ADOBE FLASH CS6

Nama Peneliti : Alfenea Rohmah Kalsum

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan *Game* Edukasi "Bermain dan Belajar Bersama Moo" Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas III MIN Koto Panjang Kota Solok

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan siswa/siswi kelas 3 terhadap *game* edukasi pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di semester II. Untuk itu kepada siswa/siswi sebagai praktisi dapat memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang dirasakan sesuai dengan beberapa pilihan yaitu :

STS	Sangat tidak setuju
TS	Tidak setuju
BS	Netral
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

FORMAT UJI EFEKTIFITAS

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3	Mudah dalam mengakses game					
4	Game dapat digunakan berulang-ulang					
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi					

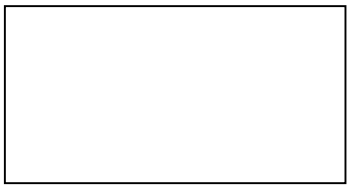
Nama Sekolah :

Tempat :

Hari / Tanggal :

Nama Lengkap :

Tanda Tangan :



ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Ikhwanul Wira P.

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan				80	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					100
3	Mudah dalam mengakses game				80	
4	Game dapat digunakan berulang-ulang				80	
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi				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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{80+100+80+80+80}{5}$

$= \frac{420}{5}$

$= 84$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Sabri Salam

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan				80	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					100
3	Mudah dalam mengakses game				80	
4	Game dapat digunakan berulang-ulang					100
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi					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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{80+100+80+100+100}{5}$

$= \frac{460}{5}$

$= 92$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Rafi Abdulhalim

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan				80	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					100
3	Mudah dalam mengakses game				80	
4	Game dapat digunakan berulang-ulang				80	
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi				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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{80+100+80+80+80}{5}$

$= \frac{420}{5}$

$= 84$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Dzakwan Nur Aqli

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan					100
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3	Mudah dalam mengakses game				80	
4	Game dapat digunakan berulang-ulang					100
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi				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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{100+80+80+100+80}{5}$

$= \frac{440}{5}$

$= 88$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : M. Alif Arafi

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan				80	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3	Mudah dalam mengakses game					100
4	Game dapat digunakan berulang-ulang					100
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi					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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{80+80+100+100+100}{5}$

$= \frac{460}{5}$

$= 92$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Lutfi Febrianto

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan					100
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3	Mudah dalam mengakses game				80	
4	Game dapat digunakan berulang-ulang					100
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi					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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{100+80+80+100+100}{5}$

$= \frac{460}{5}$

$= 92$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Alfi Alghifari

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan					100
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3	Mudah dalam mengakses game			60		
4	Game dapat digunakan berulang-ulang			60		
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi		40			

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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{100+80+60+60+40}{5}$

$= \frac{340}{5}$

$= 68$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Intan Farras Agus

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan					100
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3	Mudah dalam mengakses game				80	
4	Game dapat digunakan berulang-ulang				80	
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi					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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{100+80+80+80+100}{5}$

$= \frac{440}{5}$

$= 88$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Ezar Radithiya Zulfa

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan					100
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3	Mudah dalam mengakses game				80	
4	Game dapat digunakan berulang-ulang			60		
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi				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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{100+80+80+60+80}{5}$

$= \frac{400}{5}$

$= 80$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN GAME EDUKASI BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA MOO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Nama Siswa : Habib Maulana Iqbal

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaan					100
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3	Mudah dalam mengakses game					100
4	Game dapat digunakan berulang-ulang				80	
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan game edukasi				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 $= \frac{BP}{BM} \text{ x } 100\%$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$

Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{5}$

$= \frac{100+80+100+80+80}{5}$

$= \frac{440}{5}$

$= 88$

Rata-rata hasil uji efektifitas dari 10 orang siswa di atas adalah :

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\sum \text{Nilai}}{\text{N}}$$

$$= \frac{\text{Ef } 1 + \text{Ef } 2 + \text{Ef } 3 + \text{Ef } 4 + \text{Ef } 5 + \text{Ef } 6 + \text{Ef } 7 + \text{Ef } 8 + \text{Ef } 9 + \text{Ef } 10}{10}$$

$$= \frac{84 + 92 + 84 + 88 + 92 + 92 + 68 + 88 + 80 + 88}{10}$$

$$= \mathbf{85{,}60}$$

IAIN
BUKITTINGGI

LAMPIRAN V

PERANGKAT PEMBELAJARAN

SILABUS

MATA PELAJARAN AL-QUR'AN -HADITS
MADRASAH IBTIDAIYAH
KELAS III SEMESTER 2

SILABUS

Nama Madrasah : MI
Mata Pelajaran : Al-Qur'an-Hadis
Kelas / Semester : III / II

STANDAR KOMPETENSI : 4. Menghafalkan surat-surat pendek secara benar dan fasih

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.1. Membaca surat al-Qori'ah dan surat at-Tin secara benar dan fasih	• Surat al-Qori'ah	• Menyimak dan melafalkan surat al-Qori'ah dengan bimbingan guru • Membaca surat al-Qori'ah ayat demi ayat secara bergantian dengan tartil • Membaca surat al-Qori'ah dengan benar dan fasih	• Melafalkan surat al-Qori'ah sesuai ayatnya • Membaca surat al-Qori'ah secara acak • Membaca al-Qori'ah secara benar dan fasih	Lisan Tulis Unjuk kerja	4 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz 'Amma / al-Qur'an • Lafal surat al-Qori'ah

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	• Surat at-Tin	• Menyimak bacaan surat at-Tin dengan bimbingan guru • Membaca surat at-Tin ayat demi ayat secara bergantian dengan tartil • Membaca surat at-Tin dengan benar dan fasih	• Melafalkan surat at-Tin sesuai ayatnya • Membaca surat at-Tin secara acak • Membaca surat at-Tin secara benar dan fasih	Lisan Tulis Unjuk kerja	6 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz 'Amma / al-Qur'an • Lafal surat at-Tin
4.2. Menghafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin secara benar dan fasih	• Surat al-Qori'ah	• Menghafalkan surat al-Qori'ah ayat demi ayat • Hafalan surat al-Qori'ah secara benar dan fasih	• Menghafalkan surat al-Qori'ah sesuai ayatnya • Menghafalkan surat al-Qori'ah secara acak • Menghafalkan surat al-Qori'ah secara benar dan fasih	Lisan Tulis Unjuk kerja	6 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz 'Amma / al-Qur'an

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	• Surat at-Tin	• Menghafalkan surat at-Tin ayat demi ayat • Hafalan surat at-Tin secara benar dan fasih	• Menghafalkan surat at-Tin sesuai ayatnya • Menghafalkan surat at-Tin secara acak • Menghafalkan surat at-Tin secara benar dan fasih	Lisan Tulis Unjuk kerja	4 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz ‘Amma / al-Qur’an

STANDAR KOMPETENSI : 5. Memahami arti surat-surat pendek

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
5.1. Mengartikan surat al-Fatihah dan surat al-Ikhlas	• Arti surat al-Fatihah	• Menyimak keterangan tentang surat al-Fatihah (nama surat, banyaknya ayat, arti ayat)	• Mendefinisikan pengetian al-Fatihah • Menentukan banyaknya ayat dalam surat al-Fatihah • Mengartikan surat alf-fatihah secara acak • Mengartikan surat alf-fatihah secara runtut	Lisan Tulis Unjuk kerja	6 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz ‘Amma / al-Qur’an
	• Arti surat al-Ikhlas	• Menyimak keterangan tentang surat al-Ikhlas (nama surat, banyaknya ayat, arti ayat)	• Menyebutkan arti al-Ikhlas • Menentukan banyaknya ayat dalam surat al-Ikhlas • Mengartikan surat alf-fatihah secara acak • Menerjemahkan surat al-Ikhlas secara runtut	Lisan Tulis Unjuk kerja	4 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz ‘Amma / al-Qur’an

5.2. Menerapkan kandungan surat al-Fatihah dan al-ikhlas	• surat al-fatihah	▪ Melakukan identifikasi contoh orang/kisah seseorang yang rajin beribahadah dan mendapat pertolongan Allah ▪ Diskusi kelompok mengelompokkan kisah, ciri-ciri orang-orang yang imbang antara kerja keras dan doa, antara kewajiban dan hak sebagai hamba Allah serta mempresentasikan secara sederhana temuannya ▪ Menyebutkan contoh sikap yang imbang antara kewajiban dan hak sebagai hamba Allah di sekolah dan keluarga	▪ Menyebutkan contoh/kisah orang yang rajin beribadah dan mendapat pertolongan Allah ▪ Menyebutkan ciri-ciri orang yang imbang antara usaha/kerja keras dan do'a-berserah dirinya ▪ Menunjukkan perilaku yang imbang antara kewajiban dan hak sebagai hamba Allah	Lisan Tulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	•

	• surat al-Ihlas	▪ Diskusi kelompok menemukan pesan dan isi umum dari kandungan surat al-iklas ▪ Menempel hasil temuan masing-masing kelompok dan dipaparkan secara sederhana ▪ Tanya jawab dan memberikan contoh perbuatan yang mencerminkan mengesakan Tuhan atau sebaliknya, serta membahas dampak dan manfaatnya ▪ Menyimpulkan hasil diskusi dan memberikan saran apa yang dapat dilakukan secara sederhana, mudah dan menyenangkan agar kita terhindar dari sikap yang menyekutukan Tuhan ▪	▪ Menyebutkan isi umum kandungan surat al-Ihlas ▪ Menyebutkan contoh perbuatan yang mencerminkan isi / kandungan surat al-Ihlas ▪ Menyebutkan ciri-ciri perilaku orang yang tidak menyekutukan Tuhan ▪ Menunjukkan perilaku yang tidak menyekutukan Tuhan	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	

STANDAR KOMPETENSI : 6. Memahami kaidah ilmu tajwid

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
6.1. Mengenal bacaan Mad Thobi'i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfasil	• Pengertian bacaan mad • Bacaan mad thobi'i	• Mendengar penjelasan tentang pengertian bacaan mad dan huruf-huruf mad • Mendengar penjelasan tentang bacaan mad tobi'i • Membaca mad tobi'i dalam kata / kalimat • Menemukan bacaan mad tobi'i dalam ayat al-Qur'an	• Menyebutkan pengertian mad dan mad tobi'i • Menyebutkan huruf- huruf mad • Menyebutkan contoh bacaan mad tobi'i • Menunjukkan cara membaca hukum bacaan mad tobi'i	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz 'Amma / al-Qur'an

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	• Bacaan Mad Wajib Muttasil	• Mendengar penjelasan tentang bacaan mad Wajib Muttasil • Membaca mad Wajib Muttasil dalam kata / kalimat • Menemukan bacaan mad Wajib Muttasil dalam ayat al-Qur'an	• Menyebutkan pengertian Wajib Muttasil • Menyebutkan contoh bacaan mad Wajib Muttasil • Menunjukkan cara membaca hukum bacaan mad Wajib Muttasil	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	
	• Bacaan mad Jaiz Munfasil	• Mendengar penjelasan tentang bacaan mad Jaiz Munfasil • Membaca mad Jaiz Munfasil dalam kata / kalimat • Menemukan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam ayat al-Qur'an	• Menyebutkan pengertian mad Jaiz Munfasil • Menyebutkan contoh bacaan mad Jaiz Munfasil • Menunjukkan cara membaca hukum bacaan mad Jaiz Munfasil	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
6.2. Menerapkan bacaan mad Thobi'i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfasil	Membaca bacaan mad tobi'i	• Diskusi dan bermain game untuk menemukan bacaan mad tobi'in dan mendemontrasikan secara acak • Menerapkan bacaan mad tobi'i dalam al-Qur'an	• Menemukan bacaan tobi'i dalam ayat al-Qur'an • Mendemontrasikan secara sederhana bacaan mad tobi'i dalam al-Qur'an dan surat-surat pendek	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Juz 'Amma / al-Qur'an
	Membaca bacaan mad Wajib Muttasil	• Menerapkan bacaan mad Wajib Muttasil dalam al-Qur'an	• Menemukan bacaan mad Wajib Muttasil dalam ayat al-Qur'an • Mendemontrasikan bacaan mad Wajib Muttasil dalam al-Qur'an dan surat-surat pendek	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	Membaca bacaan mad Jaiz Munfasil	• Menerapkan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam al-Qur'an	• Menemukan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam ayat al-Qur'an • Mendemontrasikan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam al-Qur'an dan surat-surat pendek	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	

STANDAR KOMPETENSI : 7. Memahami hadits tentang Persaudaraan secara benar dan fasih

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
7. 1. Menghafal hadits tentang persaudaraan	• Melafalkan hadits tentang persaudaraan • Menerjemahkan hadits • Menghafalkan hadits tentang persaudaraan	• Melafalkan hadits tentang persaudaraan • Mengartikan tiap penggalan kata • Menerjemahkan hadits tentang persaudaraan	• Melafalkan hadits tentang persaudaraan • Menerjemahkan hadits tentang persaudaraan • Menghafal hadits tentang persaudaraan	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	• Buku paket QH kelas 3 • Buku yang relevan • Lafal hadits tentang persaudaraan
7. 2. Menerapkan perilaku persaudaraan dengan sesama	• Perilaku persaudaraan	• Mengenal contoh-contoh perilaku persaudaraan • Menceritakan perilaku persaudaraan dengan teman • Menerapkan perilaku persaudaraan dengan teman	• Menyebutkan contoh perilaku persaudaraan dengan sesama • Menyebutkan ciri-ciri perilaku yang mencerminkan persaudaraan dengan sesama • Menunjukkan perilaku persaudaraan dengan sesama	Lisan Tertulis Unjuk kerja	2 jam pelajaran	

IAIN
BUKITTINGGI

LAMPIRAN

PERANGKAT PEMBELAJAR RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS

Oleh ALI KUDUS,M.SPdI

NIP. 19621024198903100 6

MADRASAH IBTIDAIYAH
KELAS III SEMESTER 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran : Al Qur'an Hadits
Kelas / Semester : III (Tiga) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 6 X 35 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menghafal surat-surat pendek secara benar dan fasih

B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Membaca surat al-Qori'ah dan surat at-Tin secara benar dan fasih

C. MATERI PELAJARAN

- Surat al-Qori'ah
- Surat at-Tin

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pemodelan
- Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Menyampaikan salam pembuka yang ramah dan menanyakan keadaan kesehatan, keluarga dan keinginannya ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa hari ini	Teknik pembagian kelompok	

	▪ Menggali pengetahuan awal kemampuan siswa dalam melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin		
2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Siswa menyimak penjelasan guru tentang, surat al-Qori'ah dan surat at-Tin mulai dari identitas surat, pengertian surat, nama surat, dan tempat diturunkannya surat. ▪ Melalui mendengar, siswa menirukan setiap pelafalan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin yang dilakukan oleh guru ▪ Secara berulang-ulang (drill), siswa menirukan pelafalan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin dengan benar dan fasih ▪ Dengan tehnik adu cepat, secara berkelompok siswa melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin ▪ Dengan cara bermain game tebak yang dipandu langsung oleh guru, siswa melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin secara acak. ▪ Secara berkelompok siswa melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin dengan cara bergantian disemak oleh teman kelompoknya. ▪ Secara berkelompok dan indifidu, siswa bergantian untuk melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin dengan benar dan fasih.	Guru Instrumen kuis Instrument kuis dan kartu ayat Papan penilaian Papan penilaian	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Guru mengulang kembali pelafalan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin ayat demi ayat yang diikuti oleh siswa. ▪ Mengadakan tanya jawab secara klasikal tentang materi yang dipelajarai.	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Buku paket QH kelas 3
- Buku yang relevan
- Juz 'Amma / al-Qur'an
- Lafal surat al-Qori'ah

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Melafalkan surat al-Qori'ah sesuai ayatnya ▪ Membaca surat al-Qori'ah secara acak ▪ Membaca al-Qori'ah secara benar dan fasih ▪ Melafalkan surat at-Tin sesuai ayatnya ▪ Membaca surat at-Tin secara acak ▪ Membaca surat at-Tin secara benar dan fasih	Tes tulis Tes lisan	Unjuk kemampuan	▪ Sebutkan surat al-Qori'ah sesuai ayatnya! ▪ Sebutkan surat at-Tin sesuai ayatnya!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran : Al Qur'an Hadits
Kelas / Semester : III (Tiga) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 6 X 35 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menghafal surat-surat pendek secara benar dan fasih

B. KOMPETENSI DASAR

4.2 Menghafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin secara benar dan fasih

C. MATERI PELAJARAN

- Surat al-Qori'ah
- Surat at-Tin

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pemodelan
- Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Menyampaikan salam pembuka yang ramah dan menanyakan keadaan kesehatan, keluarga dan keinginannya ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa hari ini	Teknik pembagian kelompok	

	▪ Menggali pengetahuan awal kemampuan siswa dalam melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin		
2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Siswa menyimak penjelasan guru tentang, surat al-Qori'ah dan surat at-Tin mulai dari identitas surat, pengertian surat, nama surat, dan tempat diturunkannya surat. ▪ Melalui mendengar, siswa menirukan setiap pelafalan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin yang dilakukan oleh guru ▪ Secara berulang-ulang (drill), siswa menirukan pelafalan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin dengan benar dan fasih ▪ Dengan tehnik adu cepat, secara berkelompok siswa melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin ▪ Dengan cara bermain game tebak yang dipandu langsung oleh guru, siswa melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin secara acak. ▪ Secara berkelompok siswa melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin dengan cara bergantian disemak oleh teman kelompoknya. ▪ Secara berkelompok dan indifidu, siswa bergantian untuk melafalkan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin dengan benar dan fasih.	Guru Instrumen kuis Instrument kuis dan kartu ayat Papan penilaian Papan penilaian	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Guru mengulang kembali pelafalan surat al-Qori'ah dan surat at-Tin ayat demi ayat yang diikuti oleh siswa. ▪ Mengadakan tanya jawab secara klasikal tentang materi yang dipelajarai.	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Buku paket QH kelas 3
- Buku yang relevan
- Juz 'Amma / al-Qur'an
- Lafal surat al-Qori'ah

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Menghafalkan surat al-Qori'ah sesuai ayatnya ▪ Menghafalkan surat al-Qori'ah secara acak ▪ Menghafalkan surat al-Qori'ah secara benar dan fasih ▪ Menghafalkan surat at-Tin sesuai ayatnya ▪ Menghafalkan surat at-Tin secara acak ▪ Menghafalkan surat at-Tin secara benar dan fasih	Tes tulis Tes lisan	Unjuk kemampuan	▪ Sebutkan surat al-Qori'ah secara acak! ▪ Sebutkan surat at-Tin secara acak!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : **Madrasah Ibtidaiyah**
Mata Pelajaran : **Al Qur'an Hadits**
Kelas / Semester : **III (Tiga) / 2 (Genap)**
Alokasi Waktu : **6 X 35 Menit**

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Memahami arti surat-surat pendek

B. KOMPETENSI DASAR

5.1 Mengartikan surat al-Fatihah dan surat al-Ikhlas

C. MATERI PELAJARAN

- Arti surat al-Fatihah
- Arti surat al-Ikhlas

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pemodelan
- Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Salam pembuka dengan cara menyapa siswa tentang keadaan kesehatan dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini ▪ Memberikan motifasi dan penjelasan awal tentang target yuang harus dikuasai siswa setelah belajar	Teknik pembagian kelompok	

	▪ Mengadakan appersepsi melafalkan surat-surat pendek (drill) ▪ Membentuk kelompok kecil maksimal 2 orang anak ▪ Mendesain kelas dalam bentuk melingkar besar (lesehan di musola)		
2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Siswa menyimak penjelasan guru tentang, surat al-Fatihah mulai dari identitas surat, pengertian surat, nama surat, tempat diturunkannya surat, serta ayat pertama yang dibaca dalam surat al-Fatihah ▪ Guru memberi contoh pelafalan surat al-Fatihah dengan benar dan fasih ▪ Siswa menirukan pelafalan surat al-Fatihah dengan benar dan fasih ▪ Siswa mengulang pelafalan yang dicontohkan oleh guru tentang surat al-Fatihah ▪ Secara berkelompok siswa membaca arti kata surat al-Fatihah ▪ Bermain game mencocokkan arti kata dengan penggalan kata ▪ Secara berkelompok siswa mengartikan surat al-Fatihah dari arti kata (alafdhiyah) di kertas yang disediakan ▪ Mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ▪ Bermain adu cepat menyusun ayat dan artinya ▪ Hafalan surat al-Fatihah dan artinya dengan benar dan fasih	Guru Instrumen kuis Instrument kuis dan kartu ayat Papan penilaian Papan penilaian	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Secara klasikal guru mengulang kembali pelafalan surat al-fatihah dan diikuti oleh siswa ▪ Menyampaikan tugas untuk mengulang pelafalan dan menghafalkan surat al-Fatihah dengan benar dan fasih dalam salat fardhu ▪ Memberikan penghargaan kepada siswa yang telah mendapat penilaian maksimal	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Kartu ayat surat al-Fatihah
- Papan penilaian
- Instrumen kuis
- Instrumen kerja kelompok
- Buku paket
- Juz ‘Amma

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Mendefinisikan pengetian al-Fatihah ▪ Menentukan banyaknya ayat dalam surat al-Fatihah ▪ Mengartikan surat alf-fatihah secara acak ▪ Mengartikan surat alf-fatihah secara runtut ▪ Menyebutkan arti al-Ikhlas ▪ Menentukan banyaknya ayat dalam surat al-Ikhlas ▪ Mengartikan surat alf-fatihah secara acak ▪ Menerjemahkan surat al-Ikhlas secara runtut	Tes tulis Tes lisan	Unjuk kemampuan	▪ Jelaskan pengetian al-Fatihah! ▪ Sebutkan arti surat al-fatihah ! ▪ Jelaskan arti al-Ikhlas! ▪ Sebutkan arti surat al-Ikhlas !

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : **Madrasah Ibtidaiyah**
Mata Pelajaran : **Al Qur'an Hadits**
Kelas / Semester : **III (Tiga) / 2 (Genap)**
Alokasi Waktu : **6 X 35 Menit**

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Memahami arti surat-surat pendek

B. KOMPETENSI DASAR

5.2 Menerapkan kandungan surat al-Fatihah dan al- ikhlas

C. MATERI PELAJARAN

- Arti surat al-Fatihah
- Arti surat al-Ikhlas

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pemodelan
- Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Salam pembuka dengan cara menyapa siswa tentang keadaan kesehatan dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini ▪ Memberikan motifasi dan penjelasan awal tentang target yuang harus dikuasai siswa setelah belajar	Teknik pembagian kelompok	

	▪ Mengadakan appersepsi melafalkan surat-surat pendek (drill) ▪ Membentuk kelompok kecil maksimal 2 orang anak ▪ Mendesain kelas dalam bentuk melingkar besar (lesehan di musola)		
2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Siswa menyimak penjelasan guru tentang, surat al-Fatihah mulai dari identitas surat, pengertian surat, nama surat, tempat diturunkannya surat, serta ayat pertama yang dibaca dalam surat al-Fatihah ▪ Guru memberi contoh pelafalan surat al-Fatihah dengan benar dan fasih ▪ Siswa menirukan pelafalan surat al-Fatihah dengan benar dan fasih ▪ Siswa mengulang pelafalan yang dicontohkan oleh guru tentang surat al-Fatihah ▪ Secara berkelompok siswa membaca arti kata surat al-Fatihah ▪ Bermain game mencocokkan arti kata dengan penggalan kata ▪ Secara berkelompok siswa mengartikan surat al-Fatihah dari arti kata (alafdhiyah) di kertas yang disediakan ▪ Mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ▪ Bermain adu cepat menyusun ayat dan artinya ▪ Hafalan surat al-Fatihah dan artinya dengan benar dan fasih	Guru Instrumen kuis Instrument kuis dan kartu ayat Papan penilaian Papan penilaian	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Secara klasikal guru mengulang kembali pelafalan surat al-fatihah dan diikuti oleh siswa ▪ Menyampaikan tugas untuk mengulang pelafalan dan menghafalkan surat al-Fatihah dengan benar dan fasih dalam salat fardhu ▪ Memberikan penghargaan kepada siswa yang telah mendapat penilaian maksimal	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Kartu ayat surat al-Fatihah
- Papan penilaian
- Instrumen kuis
- Instrumen kerja kelompok
- Buku paket
- Juz ‘Amma

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Menyebutkan contoh/kisah orang yang rajin beribadah dan mendapat pertolongan Allah ▪ Menyebutkan ciri-ciri orang yang imbang antara usaha/kerja keras dan do’a-berserah dirinya ▪ Menunjukkan perilaku yang imbang antara kewajiban dan hak sebagai hamba Allah ▪ Menyebutkan isi umum kandungan surat al-Ihlas ▪ Menyebutkan contoh perbuatan yang mencerminkan isi / kandungan surat al-Ihlas ▪ Menyebutkan ciri-ciri perilaku orang yang tidak menyekutukan Tuhan ▪ Menunjukkan perilaku yang tidak menyekutukan Tuhan	Tes tulis Tes lisan	Unjuk kemampuan	▪ Sebutkan ciri-ciri orang yang imbang antara usaha/kerja keras dan do’a-berserah dirinya! ▪ Sebutkan ciri-ciri orang yang imbang antara usaha/kerja keras dan do’a-berserah dirinya! ▪ Jelaskan isi umum kandungan surat al-Ihlas! ▪ Sebutkan ciri-ciri perilaku orang yang tidak menyekutukan Tuhan!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran : Al Qur'an Hadits
Kelas / Semester : III (Tiga) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 6 X 35 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI

6. Memahami kaidah ilmu tajwid

B. Kompetensi Dasar

6.1 Mengenal bacaan Mad Thobi'i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfasil

C. MATERI PELAJARAN

- Pengertian bacaan mad
- Bacaan mad thobi'i
- Bacaan Mad Wajib Muttasil
- Bacaan mad Jaiz Munfasil

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pemodelan
- Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Menyampaikan salam pembuka yang ramah dan menanyakan keadaan kesehatan, keluarga dan keinginannya ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa hari ini ▪ Menggali pengetahuan siswa dalam mengenal ilmu tajwid ▪ Membentuk kelompok kecil maksimal 4 anak ▪ Mendesain kelas dalam bentuk kelompok kecil	Teknik pembagian kelompok	
2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Siswa mendengarkan penjelasan tentang pengertian bacaan mad dan huruf-huruf mad ▪ Siswa mendengarkan penjelasan tentang bacaan mad tobi'i ▪ Membaca mad tobi'i dalam kata / kalimat ▪ Menemukan bacaan mad tobi'i dalam ayat al-Qur'an ▪ Mendengar penjelasan tentang bacaan mad Wajib Muttasil ▪ Membaca mad Wajib Muttasil dalam kata / kalimat ▪ Menemukan bacaan mad Wajib Muttasil dalam ayat al-Qur'an ▪ Mendengar penjelasan tentang bacaan mad Jaiz Munfasil ▪ Membaca mad Jaiz Munfasil dalam kata / kalimat ▪ Menemukan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam ayat al-Qur'an	Guru Juz 'Amma Instrumen kuis Papan penilaian	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Secara klasikal guru mengulang kembali materi yang telah dipelajari ▪ Tanya jawab tentang materi yang belum dimengerti ▪ Menyampaikan tugas yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Buku paket QH kelas 3
- Buku yang relevan
- Juz ‘Amma / al-Qur’an

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Menyebutkan pengertian mad dan mad tobi’i ▪ Menyebutkan huruf- huruf mad ▪ Menyebutkan contoh bacaan mad tobi’i ▪ Menunjukkan cara membaca hukum bacaan mad tobi’i ▪ Menyebutkan pengertian Wajib Muttasil ▪ Menyebutkan contoh bacaan mad Wajib Muttasil ▪ Menunjukkan cara membaca hukum bacaan mad Wajib Muttasil	Tes lisan	Unjuk kerja	▪ Jelaskan pengertian mad dan mad tobi’i! ▪ Sebutkan huruf- huruf mad! ▪ Jelaskan pengertian Wajib Muttasil! ▪ Sebutkan contoh bacaan mad Wajib Muttasil

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : **Madrasah Ibtidaiyah**
Mata Pelajaran : **Al Qur'an Hadits**
Kelas / Semester : **III (Tiga) / 2 (Genap)**
Alokasi Waktu : **6 X 35 Menit**

A. STANDAR KOMPETENSI

6. Memahami kaidah ilmu tajwid

B. Kompetensi Dasar

6.2 Menerapkan bacaan mad Thobi'i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfasil

C. MATERI PELAJARAN

- Membaca bacaan mad tobi'i
- Membaca bacaan mad Wajib Muttasil
- Membaca bacaan mad Jaiz Munfasil

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pemodelan
- Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Menyampaikan salam pembuka yang ramah dan menanyakan keadaan kesehatan, keluarga dan keinginannya ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa hari ini ▪ Menggali pengetahuan siswa dalam mengenal ilmu tajwid ▪ Membentuk kelompok kecil maksimal 4 anak ▪ Mendesain kelas dalam bentuk kelompok kecil	Teknik pembagian kelompok	
2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Diskusi dan bermain game untuk menemukan bacaan mad tobi'in dan mendemontrasikan secara acak ▪ Menerapkan bacaan mad tobi'i dalam al-Qur'an ▪ Menerapkan bacaan mad Wajib Muttasil dalam al-Qur'an ▪ Menerapkan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam al-Qur'an	Guru Juz 'Amma Instrumen kuis Papan penilaian	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Secara klasikal guru mengulang kembali materi yang telah dipelajari ▪ Tanya jawab tentang materi yang belum dimengerti ▪ Menyampaikan tugas yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Buku paket QH kelas 3
- Buku yang relevan
- Juz 'Amma / al-Qur'an

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Menemukan bacaan tobi'i dalam ayat al-Qur'an ▪ Mendemontrasikan secara sederhana bacaan mad tobi'i dalam al-Qur'an dan surat-surat pendek ▪ Menemukan bacaan mad Wajib Muttasil dalam ayat al-Qur'an ▪ Mendemontrasikan bacaan mad Wajib Muttasil dalam al-Qur'an dan surat-surat pendek ▪ Menemukan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam ayat al-Qur'an ▪ Mendemontrasikan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam al-Qur'an dan surat-surat pendek	Tes lisan	Unjuk kerja	▪ Sebutkan bacaan tobi'i dalam ayat al-Qur'an dan surat-surat pendek ! ▪ Sebutkan bacaan mad Wajib Muttasil dalam al-Qur'an dan surat-surat pendek! ▪ Sebutkan bacaan mad Jaiz Munfasil dalam ayat al-Qur'an!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran : Al Qur'an Hadits
Kelas / Semester : III (Tiga) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 6 X 35 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI

7. Memahami hadits tentang Persaudaraan secara benar dan fasih

B. KOMPETENSI DASAR

7.1 Menghafal hadits tentang persaudaraan

C. MATERI PELAJARAN

- Melafalkan hadits tentang persaudaraan
- Menerjemahkan hadits
- Menghafalkan hadits tentang persaudaraan

D. METODE PEMBELAJARAN

- Melafalkan hadits tentang persaudaraan
- Mengartikan tiap penggalan kata
- Menerjemahkan hadits tentang persaudaraan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Menyampaikan salam pembuka yang ramah dan menanyakan keadaan kesehatan, keluarga dan keinginannya ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa hari ini	Teknik pembagian kelompok	

	▪ Menggali pengetahuan awal kemampuan siswa tentang hadits		
2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Guru memberi contoh cara pengucapan hadits yang benar sesuai makhrajnya ▪ Siswa menirukan pelafalan hadits dengan benar ▪ Siswa menirukan pengucapan hadits secara bergantian sampai lancar pengucapannya ▪ Siswa mengulang pengucapan hadits secara menyeluruh ▪ Secara berkelompok siswa berlatih mengucapkan dan menghafalkan hadits ▪ Menghafalkan hadits dengan benar sesuai makhrajnya secara individu	Buku paket Buku yang relevan Lafal hadits tentang persaudaraan	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Secara klasikal guru mengulang kembali pelafalan hadits dengan benar ▪ Menyampaikan tugas untuk mengulang pelafalan dan menghafalkan hadits	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Buku paket
- Buku yang relevan
- Lafal hadits tentang persaudaraan

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Melafalkan hadits tentang persaudaraan ▪ Menerjemahkan hadits tentang persaudaraan ▪ Menghafal hadits tentang persaudaraan	Tes lisan	Unjuk kerja	▪ Jelaskan arti hadits tentang persaudaraan!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : **Madrasah Ibtidaiyah**
Mata Pelajaran : **Al Qur'an Hadits**
Kelas / Semester : **III (Tiga) / 2 (Genap)**
Alokasi Waktu : **6 X 35 Menit**

A. STANDAR KOMPETENSI

7. Memahami hadits tentang Persaudaraan secara benar dan fasih

B. KOMPETENSI DASAR

7.2 Menerapkan perilaku persaudaraan dengan sesama

C. MATERI PELAJARAN

- Perilaku persaudaraan

D. METODE PEMBELAJARAN

- Mengenal contoh-contoh perilaku persaudaraan
- Menceritakan perilaku persaudaraan dengan teman
- Menerapkan perilaku persaudaraan dengan teman

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER	WAKTU
1.	**PENDAHULUAN**		**10 menit**
	▪ Menyampaikan salam pembuka yang ramah dan menanyakan keadaan kesehatan, keluarga dan keinginannya ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa hari ini ▪ Menggali pengetahuan awal kemampuan siswa tentang hadits	Teknik pembagian kelompok	

2.	**KEGIATAN INTI**		**45 menit**
	▪ Guru memberi contoh cara pengucapan hadits yang benar sesuai makhrajnya ▪ Siswa menirukan pelafalan hadits dengan benar ▪ Siswa menirukan pengucapan hadits secara bergantian sampai lancar pengucapannya ▪ Siswa mengulang pengucapan hadits secara menyeluruh ▪ Secara berkelompok siswa berlatih mengucapkan dan menghafalkan hadits ▪ Menghafalkan hadits dengan benar sesuai makhrajnya secara individu	Buku paket Buku yang relevan Lafal hadits tentang persaudaraan	
3.	**PENUTUP**		**5 menit**
	▪ Secara klasikal guru mengulang kembali pelafalan hadits dengan benar ▪ Menyampaikan tugas untuk mengulang pelafalan dan menghafalkan hadits	Instrumen tugas individu	

F. MEDIA / SUMBER

- Buku paket
- Buku yang relevan
- Lafal hadits tentang persaudaraan

G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Menyebutkan contoh perilaku persaudaraan dengan sesama ▪ Menyebutkan ciri-ciri perilaku yang mencerminkan persaudaraan dengan sesama ▪ Menunjukkan perilaku persaudaraan dengan sesama	Tes lisan	Unjuk kerja	▪ Sebutkan contoh perilaku persaudaraan dengan sesama! ▪ Sebutkan ciri-ciri perilaku yang mencerminkan persaudaraan dengan sesama!

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Alfenea Rohmah Kalsum

TTL : Muara Teweh / 20 April 1993

NIM : 2511.075

Alamat : Komp. SOLINDA, kel. Tanah Garam, kec. Lubuk Sikarah, Kota Solok

Email : alfenea2015@gmail.com

No Hp : 081268640712

ORANG TUA

Ayah : Ali Kudus, M. S. Pd.I

Ibu : Yurdanelis, A. Ma

Alamat : Komp. SOLINDA, Kel. Tanah Garam, Kec. Lubuk Sikarah, Kota Solok

PENDIDIKAN

1. MIN Koto Panjang Kota Solok pada tahun 1999-2005
2. Perguruan Islam Ar-Risalah pada tahun 2005-2006
3. MTsN Kota Solok pada tahun 2006-2008
4. SMK N 1 Kota Solok Jurusan TKJ pada tahun 2008-2011
5. IAIN Bukittinggi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan PTIK Tahun 2011-2016