BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak boleh kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi yang dihasilkan dalam beberapa dekade terakhir.

Allah SWT telah memberikan gambaran tentang kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sebagaimana tercantum dalam Q.S. Ar- Rahmaan: 33, sebagai berikut:

يَـٰمَعۡشَرَ ٱلۡجِنِّ وَٱلۡإِنسِ إِنِ ٱسۡتَطَعۡتُمۡ أَن تَنفُذُواْ مِنۡ أَقۡطَارِ ٱلسَّمَـٰوَٰتِ وَٱلۡأَرۡضِ فَٱنفُذُواْۚ لَا تَنفُذُونَ إِلَّا بِسُلۡطَـٰنٍ ﴿٣٣﴾

Artinya : "Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, Maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan."

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran,dan penyajian informasi. Perkembangan Teknologi Informasi dalam dunia pendidikan mendapat dampak yang positif. Dengan

berkembangnya teknologi informasi, dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Dalam kehidupan suatu negara, pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Ada perubahan cara mengajar yang berkembang dalam dunia pendidikan.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol saat sekarang adalah di bidang komputer. Dahulu komputer hanya digunakan di perkantoran dan tempat tertentu untuk mengolah data dan informasi. Namun, sesuai dengan perkembangan zaman komputer telah digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti perusahaan, sekolah, perkantoran, rumah atau tempat umum sebagai layanan informasi.

Dalam dunia pendidikan, komputer digunakan untuk menghasilkan atau membuat aplikasi berupa media pembelajaran dalam menyampaikan materi oleh guru kepada peserta didik. Tujuan penggunaan komputer adalah sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah agar dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan kemampuan otaknya melalui materi yang dikemas dalam media yang menarik agar tidak menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada siswa.

Mengenalkan komputer sebagai media pembelajaan kepada anak sejak usia dini secara bijaksana berpotensi untuk meningkatkan kemampuan belajar pada anak dan mengembangkan rasa percaya diri di masa depannya. Dengan menyediakan program yang edukatif bisa dilakukan dengan komputer sebagai

perangkat pendukung yang menjadikan kekuatan baru media pembelajaran. Anak bukan saja belajar keterampilan komputer, namun juga memanfaatkan komputer sebagai sarana atau media belajar. Penggunaan komputer sebagai salah satu media pembelajaran ternyata tidak hanya bisa digunakan untuk tingkat sekolah dasar maupun menengah saja, akan tetapi bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa di usia dini yakninya Taman Kanak-Kanak (TK).

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak (TK) perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Menurut pasal 1 ayat 14 Undang-Undang SISDIKNAS No 20 Tahun 2003 menyatakan pengertian anak usia dini sebagai anak yang berusia 0 bulan (sejak lahir) hingga usia enam tahun.[1] Apabila melihat rentang usia TK yakni antara anak usia 4 sampai dengan 6 tahun, maka pendidikan taman kanak-kanak termasuk pendidikan anak usia dini. Dalam pasal 28 ayat 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa : *"Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK),*

[1] Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), hal.10

Raudathul Afthal, atau bentuk lain yang sederajat". Dengan demikian cukup jelas bahwa TK termasuk pendidikan anak usia dini dalam jalur pendidikan formal. Adapun tujuan pendidikan ini adalah meningkatkan daya cipta anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya dimana kegiatan belajar dikemas dalam model belajar sambil bermain.

Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-Kanak (TK). Didalam PP RI No 27 Tahun 1990 dinyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar.[2] Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip "*Bermain sambil belajar dan Belajar seraya bermain"*. Bermain adalah cara terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Sebelum memasuki usia sekolah, bermain merupakan cara alamiyah untuk menemukan lingkungan orang lain dan dirinya sendiri.

Pendidikan yang diberikan melalui media pembelajaran berupa komputer dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Baik itu pelajaran bersifat umum maupun pelajaran yang bersifat religius. Pelajaran yang bersifat umum seperti baca tulis, menggambar dan mewarnai, serta

[2] Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal.43-44

menyanyi. Dan pelajaran yang bersifat religius seperti membaca Huruf Hijaiyyah, membaca dan menghafal Juz ‘Amma maupun dalam menghafal Do’a- Do’a Harian.

Secara garis besar, TK Fathimah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran dan juga menggunakan peraturan pemerintah tentang sistem pendidikan di tingkat Taman Kanak - Kanak (TK). Menurut hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Fathimah pada tanggal 24 Maret 2016, Kurikulum Tingkat Satuan PAUD Taman Kanak – Kanak (TK) Fathimah disusun oleh Kepala Sekolah, Pedidik, dan Komite/ Pengurus TK yang didampingi oleh pengawas. Model Pembelajaran yang dikembangkan adalah Creative Curiculum yang mengelola kegiatan pembelajaran yang seimbang antara bimbingan guru dan inisiatif anak.[3] Pembelajaran menekankan pada dukungan pengembangan minat, potensi dan kekuatan anak. Bermain dipandang sebagai suatu pekerjaan, sehingga anak diberi kesempatan untuk memulai dari pengembangan ide hingga tuntas menyelesaikan hasil karyanya.

Dukungan guru sebagai fasilitator untuk anak agar dapat mengembangakan kecepatan berfikir aktif dan anak diberi keluesan untuk melakukan eksplorasi untuk memahami dunia sekitarnya. Sistem pembelajaran yang dikembangkan adalah Sistem Sentra, yang terdiri dari 5 Sentra, yaitu Sentra Balok, Sentra Bermain Peran, Sentra IMTAQ (Iman dan Taqwa), Sentra Persiapan, dan Sentra Bahan Alam. Dimana, anak dapat bebas bergerak dan bermain dalam satu atau beberapa sentra setiap harinya.

[3] Wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu G pada hari Kamis, 24 Maret 2016, pukul 10.00 WIB

TK Fathimah terdiri dari 2 kelompok, yaitu: TK A dan TK B. TK A terdiri dari 1 lokal yang merupakan Kelompok Bermain (KB). Sedangkan TK B terdiri dari 6 lokal yang terdiri dari 15 siswa dengan masing – masing lokal dibimbing oleh seorang guru kelompok. Masing-masing guru kelompok mempunyai kewajiban membimbing dan mengarahkan siswa.

Struktur Kurikulum yang ada pada TK Fathimah terdiri dari beberapa bidang/ aspek perkembangan, diantaranya adalah: Nilai Agama dan Moral, Fisik dan Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial - Emosional, Seni, serta Keunggulan Lokal/ Pengembangan Diri yang terdiri dari beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar yang disesuaikan dengan masing – masing ranah/ aspek perkembangan diatas. Pelajaran ayat-ayat pendek termasuk ke dalam kurikulum pada mata pelajaran wajib di sekolah yang diajarkan setiap hari kepada siswa sesuai dengan indikator yang ditetapkan.

Ayat – Ayat Pendek yang dipelajari pada Semester I (terdiri dari: Surat Al- Ikhlash, An- Naas, Al- Kautsar, Al- ‘Ashr, dan Al- Falaq). Semester II (terdiri dari Surat An- Nashr, Al-Maa’uun, Al- Quraisy, Al- Kaafiruun, dan Al- Fiil / ayat tambahan). Namun, berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dalam hal ini anak- anak kurang berminat untuk belajar ayat-ayat pendek karena media yang digunakan oleh guru kaku dan kurang menarik serta strategi yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik anak disertai juga dengan kondisi ruang belajar yang tidak di desain semenarik mungkin, sehingga anak tidak memiliki keinginan untuk belajar.[4]

[4] Wawancara dengan Guru Kelompok Ibu Y pada hari Kamis, 24 Maret 2016, pukul 10.30 WIB

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran Ayat- Ayat Pendek diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi Ayat- Ayat Pendek tersebut. Dengan mengenalkan Ayat- Ayat Pendek sejak dini diharapkan nantinya anak- anak dapat menguasai Ayat- Ayat Pendek tersebut. Tetapi kenyataan yang ada di lapangan, banyak anak yang kurang berminat untuk belajar Ayat- Ayat Pendek tersebut, hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang bersangkutan kurang menarik dan karena belajar di TK pada prinsipnya adalah belajar sambil bermain, maka anak tidak mungkin dipaksakan untuk belajar Ayat- Ayat Pendek tersebut secara keras.

Maka untuk memudahkan penyampaian materi Ayat- Ayat Pendek kepada anak, maka pendidikan yang diberikan dapat dikemas dalam bentuk multimedia yang bersifat menghibur sekaligus mendidik, agar anak dapat tertarik untuk belajar Ayat- Ayat Pendek. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang gur, TK Fathimah juga memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti adanya komputer, laptop beserta LCD Proyektor. Dimana setiap 2 atau 3 bulan sekali, anak dikumpulkan secara bersama - sama untuk memperkenalkan teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini.

Multimedia merupakan suatu sarana atau media yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen infomasi, seperti teks, *graphics*, aniamasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi audiens-nya. Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan

secara dini kepada anak, yaitu dengan program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment)*. Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat, kreatifitas dan imajinasi anak sehingga anak tertarik untuk belajar.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk merancang aplikasi multimedia pembelajaran adalah Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi/ aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan flash bisa terdiri dari teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek khusus lainnya yang merupakan komponen utama dari sebuah multimedia.

Ketika pelajaran ayat-ayat pendek, biasanya guru hanya menggunakan papan tulis atau kertas sebagai media pembelajaran. Guru menuliskan materi ayat- ayat pendek tersebut di papan tulis atau di kertas, lalu ditempel di depan kelas, kemudian secara bersama- sama atau bergantian para siswa mengulangi apa yang disampaikan gurunya. Hal yang monoton membuat siswa merasa bosan karena tidak adanya unsur hiburan didalamnya. Hal ini secara berkepanjangan menimbulkan kebosanan pada anak dan juga memakan banyak waktu. Dengan adanya komputer sebagai media pembelajaran dan perancangan media pembelajaran ayat- ayat pendek menggunakan Adobe Flash CS6 diharapkan tidak memakan banyak waktu dan anak tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul ***"Perancangan Media Pembelajaran Ayat- Ayat Pendek Pada Tk Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang Menggunakan Adobe Flash CS6".***

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan diatas, maka dapat didefenisikan masalah sebagai berikut:

1. Anak kurang berminat untuk belajar ayat- ayat pendek.
2. Media yang dipakai kaku dan kurang menarik minat anak.
3. Pembelajaran ayat- ayat pendek menjadi pembelajaran yang membosankan, karena tidak mengandung unsur *edutainment*.
4. Strategi yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik anak.
5. Ruang belajar tidak di desain semenarik mungkin.

C. Batasan Masalah

Untuk menjawab pertanyaan diatas, maka perlu dilakukan penelitian dan perancangan yang tentu tidak sedikit, oleh karena itu maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis, yaitu :

1. Merancang sebuah aplikasi media pembelajaran ayat-ayat pendek berbasis multimedia interaktif dengan konsep mendidik (*education)* dan menghibur (*entertainment)* menggunakan Adobe Flash CS6 untuk siswa di TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang.
2. Media yang dirancang sesuai dengan pemahaman anak usia $\pm$ 5 tahun.

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada pembatasan masalah, maka masalah yang akan di teliti adalah "*Bagaimana perancangan media pembelajaran ayat- ayat pendek pada TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang menggunakan Adobe Flash CS6 dengan konsep* mendidik (education) dan menghibur (entertainment) ?"

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang media pembelajaran ayat- ayat pendek menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai alternatif untuk memudahkan siswa TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang dengan konsep mendidik (*education)* sekaligus menghibur (*entertainment)*.
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sekaligus untuk menghemat waktu dalam penyampaian materi pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Institusi

   Sebagai bahan masukan bagi pihak penyelenggara pendidikan di TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang terutama dalam menyampaikan materi ayat- ayat pendek.

2. Masyarakat

   a. Sebagai ilmu tambahan bagi guru TK dalam memanfaatkan media interaktif guna mempermudah pembelajaran ayat- ayat pendek.

   b. Tambahan pengetahuan praktis bagi semua pihak, khususnya yang berkaitan dengan perancangan media pembelajaran ayat-ayat pendek di TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang menggunakan Adobe Flash CS6.

   c. Memperkaya sarana belajar ayat- ayat pendek untuk anak-anak.

3. Peneliti

   a. Untuk dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di IAIN Bukittinggi.

   b. Tambahan informasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tentang perancangan media pembelajaran menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dalam pembelajaran.

G. Penjelasan Judul

Untuk mempermudah dalam memahami judul ini, maka penulis menjelaskan pengertian dari beberapa kata penting berikut ini:

Perancangan : adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa/ pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh.

Media Pembelajaran : adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta

sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).[5]

Ayat- Ayat Pendek : adalah sejumlah surah yang terdapat dalam Juz 30 di dalam Al- Qur'an. Didalamnya terdapat 37 surat dimulai dengan surat An-Naba' dan diakhiri surat An- Naas.[6]

Adobe Flash CS 6 : *Adobe Flash Professional CS6* merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat digemari oleh para Animator. Dalam perkembangannya, program *Adobe Flash Pro* melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya.[7]

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis membagi pembahasan menjadi lima bagian yang disebut BAB, bab-bab tersebut dibagi menjadi beberapa bagian yang sistematis. Dibawah ini akan dijelaskan secara ringkas kandungan dari setiap BAB.

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

---

[5] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal.3

[6] Evi Maya Safitri, Meningkatkan Kemampuan Melafalkan Surat Pendek Melalui Media Audio Dengan Teknik Murottal Pada Anak Kelompok B Tk Hasyim Asy'Ari Surabaya, (Surabaya: Volume 01 Nomor 01 Tahun 2012, 0 – 216, 2012)

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

Bab II merupakan landasan teoritis yang terdiri dari pengertian media pembelajaran, komputer sebagai alat bantu/ media pembelajaran, multimedia pembelajaran, *Adobe Flash* CS6.

Bab III merupakan metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, model pengembangan multimedia, serta tahapan penelitian.

Bab IV merupakan hasil penelitian.

Bab V merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara Harfiyah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[8]

AECT (*Association of Education and Communication Technology)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. [9] Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk- bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.[10]

---

[8] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.3
[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.3
[10] Arif S. Sadiman, dkk, Media *Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal.7

Menurut Gegne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.[11]

Sedangkan pembelajaran menurut Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal I ayat 20, pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan untuk mendorong terciptanya proses belajar bagi peserta didik baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*). Atau Media Pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan yang disampaikan oleh guru kepada muridnya.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada 5 jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

a. Media visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat

[11] Arif S. Sadiman, dkk, Media *Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal.6

diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

b. Media Audio

Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

c. Media Audio- Visual

Media Audio- Visual adalah media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang- dengar. Contoh dari media ini adalah program video/ televisi pendidikan, video televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide)*.

d. Kelompok Media Penyaji.

Media Kelompok Penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan kedalam 7 jenis, yaitu: (a). Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b). Kelompok kedua; media proyeksi diam, (c). Kelompok ketiga; media audio, (d). Kelompok keempat; media audio, (e). Kelompok kelima; media gambar hidup/ film, (f). Kelompok keenam; media televisi, dan (g). Kelompok ketujuh; multimedia.

e. Media Objek dan Media Interaktif Berbasis Komputer

Media Objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri

fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Sedangkan Media Interaktif Berbasis Komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.[12]

Leshin, Pollock, dan Reigeluth mengklasifikasikan media ke dalam 5 kelompok, yaitu:

a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field- trip*).
b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan/ *workbook*, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, *transparansi slide*).
d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi).
e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).[13]

Kemp dan Dayton mengelompokkan media kedalam 8 jenis, yaitu:

a. Media cetakan
b. Media pajang
c. *Overhead transparancies*

[12] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi mengembangkan profesionalitas guru,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.63
[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.36

d. Rekaman *audiotape*

e. Seri slide dan film strips

f. Penyajian multi- image

g. Rekaman video dan film hidup

h. Komputer [14]

Seels dan Richey mengelompokkan media pembelajaran kedalam 4 kelompok, yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

b. Media hasil teknologi audio visual

c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer [15]

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a) Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.

b. Fungsi Afektif

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.37
[15] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.29

Fungsi Afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/ pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. [16]

Menurut Kemp dan Dayton, Media Pembelajaran dapat memenuhi 3 fungsi apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal:

a. Memotivasi minat atau tindakan
b. Menyajikan informasi
c. Member instruksi [17]

[16] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal.19-20

[17] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal.19

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk benak ataupun mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam proses pembelajaran siswa adalah:

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dimengerti oleh siswa.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.[18]

[18] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.24-25

Dari uraian dan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari pengguanaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka. [19]

4. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Pada saat sekarang ini, sudah banyak muncul berbagai media yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Dalam hal ini guru dituntut untuk bisa menentukan dan memilih media yang tepat, sebab masing- masing media mempunyai karakteristik yang berbeda- beda, maka dalam hal ini pemilihan media yang akan digunakan memerlukan kecermatan dan ketepatan agar dapat dimanfaatkan secara tepat.

Menurut Dick dan Carey, ada 4 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

[19] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.25-27

a. Ketersediaan sumber setempat

Artinya, apabila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.

b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya.

c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.

d. Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. [20]

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

c. Praktis, luwes dan bertahan.

d. Guru terampil menggunakannya.

e. Pengelompokan sasaran

f. Mutu teknis [21]

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus sesuai

[20] Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal.86

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.75-76

dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai, serta media juga mendukung isi bahan pelajaran, dan dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan pemilihan media harus disesuaikan dengan taraf berfikir siswa agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi.

5. Komputer sebagai Alat Bantu / Media Pembelajaran

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana yang rumit.

Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD Player*, *video tape*, dan *audi tape*. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai.

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (*CAI*), dikembangkan dalam beberapa format antara lain *Drills and Practice,* tutorial, simulasi, permainan dan *discovery*. [22]

Pembelajaran komputer yang diterapkan pada anak usia dini mempunyai banyak kelebihan seperti:

a. Komputer mampu menyajikan pembelajaran secara berulang tanpa mengeluh, lelah dan menurun kualitasnya.

[22] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.53-54

b. Penggunaan komputer akan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.
c. Menjadikan proses belajar menjadi interaktif.
d. Bisa mengembangkan kreatifitas anak.

Sebagaimana media belajar, komputer memilki keunggulan dalam hal interaksi dan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri bagi anak. Komputer dalam proses belajar akan memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi.

Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yangb telah ada untuk digunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian, anak didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya.

B. Multimedia Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia

Multimedia ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu ‘multi’ dan ‘media’. ‘Multi’ memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan ‘Media’ merupakan bentuk jamak dari “*medium”* yang diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah Multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata- kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan dimana dalam

dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk digital. [23]

Menurut Rosch dalam Industri Elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video. Menurut Mc Cormick, multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks. Menurut Turban dkk, multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Menurut Robin dan Linda, multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. [24]

Multimedia adalah presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Hofstteter, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.[25]

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang membuat dan menggabungkan antara media grafik, teks, suara, gambar bergerak

---

[23] Darma Jarot dan Shenia Ananda, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, (Jakarta: Transmedia, 2009), hal.1

[24] Darma Jarot dan Shenia Ananda, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, (Jakarta: Transmedia, 2009), hal.1

[25] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi mengembangkan profesionalitas guru,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.296- 297

(video animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* menjadi satu kesatuan yang secara bersama- sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran dengan memanfaatkan komputer.

Multimedia juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran atau media presentasi, baik dalam kelas maupun sendiri. Didunia bisnis multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dalam pelatihan dan sistem *e-learning*.

2. **Jenis Multimedia**

a. Multimedia Interaktif

Pengguna atau user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan/ dikirimkan. Contoh: game, CD interaktif, aplikasi program, *virtul reality.*

b. Multimedia Hiperaktif

Multimdia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (*link)* dengan elemen multimedia yang ada. Istilah *Rich Media* juga dipakai untuk menyebut multimedia hiperaktif. Contoh: *World Wide Web (www),* website, mobile banking, game online.

c. Multimedia Linear/ Squential

Adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia ini bisa dilihat pada semua jenis film , tutorial video, dan lain- lain. Sedangkan

multimedia interaktif adalah jenis multimedia unteraksi, yang artinya adanya interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, *mouse, keyboard,* dan sebagainya. Multimedia Linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna, penyajian multimedia linear harus berurutan/ sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: Movie/ film, *e-book,* musik, dan siaran TV. [26]

3. Komponen Multimedia

Komponen Multimedia menurut Suyanto Bimantoro adalah:

a. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita.
b. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi.
c. Harus ada alat navigasi yang memandu kita.
d. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. [27]

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan merupakan multimedia dalam arti yang luas namanya, misalnya jika tidak ada komputer yang berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan, maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian pula jika tidak punya ruang

[26] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h.2

[27] Septiana Firdaus, dkk, *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif CompanyProfile Generic (Studi Kasus CV.Genetic),* (Garut: Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi, 2012)

untuk berkreasi dan menyumbang ide sendiri, itu namanya televisi buakn multimedia.

Komponen multimedia pembelajaran interaktif:

a. Suara (*sound)*

Dalam teknologi multimedia, *sound card* mempunyai peranan penting dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia,dengan menggunakan *sound card* komputer dapat mengolah data suara dalam bentuk analog dan diubah ke dalam bentuk digital dan di simpan dalam file bertipe data suara.

b. Gambar (*image)*

Pada dasarnya sebuah format gambar dapat dipresentasikan kedalam 2 tipe, yaitu: bitmad dan vector. Perbedaan dari kedua format ini adalah file bitmap berisi informasi warna RGB dalam setiap pixelnya. Pada vector tidak berisi informasi RGB.

c. Animasi (*animation)*

Animasi merupakan perubahan gambar satu ke gambar berikiutnya, sehingga dapat membentuk suatu gerakan tertentu. Animasi menggunakan sebuah seni dari gambar grafik yang menirukan gerakan dan berisi penyamaan suara.

d. Video

Dalam dunia komputer multimedia, video merupakan elemen yang menjadi syarat untuk dihadirkan sebagai kelengkapan dalam sebuah aplikasi multimedia. Pemasukan data video analog akan dimasukkan

ke dalam sebuah komputer harus dilengkapi dengan sebuah *card* tambahan dengan nama *video card.*

e. Teks (*text)*

Selain elemen multimedia diatas, teks merupakan bagian dari multimedia yang tidak boleh ditinggalkan, karena teks dapat membantu melengkapi informasi yang dibutuhkan user yang tidak dapat disampaikan hanya dengan menggunakan tampilan gambar yang menarik. Sehingga untuk penyampaian informasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teks.

f. Interaktivitas

Rob Phillips (1997) menjelaskan makna interaktif sebagai proses pemberdayaan siswa untuk mengenalkan sumber belajar. Dalam konteks ini, sumber belajar adalah dengan menggunakan bahan ajar berbasis komputer. [28]

C. Ayat- Ayat Pendek

Beberapa hal yang dapat kita ajarkan kepada anak tentang agama yaitu mulai dari memperkenalkan anak kepada Tuhannya, mengajarkan anak tentang ibadah, menanamkan anak akan cinta pada Al-Qur'an, dan pembinaan akhlak. Salah satu penanaman agama di TK Fathimah Bukareh yaitu memperkenalkan anak kepada Al-Qur'an. Karena Al- Qur'an adalah kitab suci umat islam. Dalam Al – Qur'an terdapat satu juz yang isinya surat – surat/ ayat- ayat pendek yang mudah dilafalkan anak-anak, yaitu Juz 'Amma.

[28] Sunaryo Soenarto, *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Fisika Listrik (*Yogyakarta: Jurnal Edukasi @ Elektro Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY, 2004)

Adapun yang dimaksud surat-surat pendek dalam al-Qur'an adalah sejumlah surah yang terdapat dalam juz 30. Didalamnya terdapat 37 surat dimulai dengan surat An-Naba' dan diakhiri surat An- Naas. Sebagian besar dari surat-surat tersebut yaitu sebanyak 34 surat merupakan Surat Makiyah yaitu surat yang turun sebelum Rasul hijrah ke Madinah. Sedangkan tiga surat sebelumya yakni Al-Bayinah, Al-Zalzalah dan An-Nashr merupakan Surat Madaniyah yaitu surat yang turun setelah Rosul hijrah ke Madinah. [29]

Diantara ayat- ayat pendek yang diajarkan pada TK Fathimah Bukareh adalah sebagai berikut:

1. Semester I (terdiri dari: Surat Al- Ikhlash, An- Naas, Al- Kautsar, Al- 'Ashr, dan Al- Falaq).
2. Semester II (terdiri dari Surat An- Nashr, Al-Maa'uun, Al- Quraisy, Al- Kaafiruun, dan Al- Fiil / ayat tambahan).

D. Adobe Flash CS6

1. Pengertian Adobe Flash CS6

Adobe Flash merupakan program yang sangat diminati para desainer. Selain digunakan untuk membuat desain animasi 2D, Adobe Flash juga digunakan dalam pembuatan animasi kartun. [30]

Adobe flash merupakan *platform multimedia* yang diciptakan oleh *macromedia* dan sekarang dikembangkan serta didistribusikan oleh *Adobe Syste.* Semenjak diperkenalkan pada tahun, Flash menjadi metode yang

[29] Evi Maya Safitri, Meningkatkan Kemampuan Melafalkan Surat Pendek Melalui Media Audio Dengan Teknik Murottal Pada Anak Kelompok B Tk Hasyim Asy'Ari Surabaya, (Surabaya: Volume 01 Nomor 01 Tahun 2012, 0 – 216, 2012)

[30] Leo Agung, *Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash*, (Yogyakarta: Andi Offest, 2012)

popular untuk membuat animasi baik interaktif maupun non- interaktif. Program ini berguna bagi orang untuk menuangkan ide- ide ke dalam sebuah animasi gerak atau visual sehingga lebih menarik. Program aplikasi ini juga banyak digunakan untuk membuat sebuah web yang interaktif dan menarik. Keunikan dan kelebihan Adobe Flash CS6 adalah mampu membuat animasi gabungan antara grafis, suara dan vektor. [31]

Adobe Flash Professional CS6 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash Professional CS6 merupakan software yang digunakan untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. [32]

Kelebihan dari Adobe Flash CS6 Professional dibanding dengan program Flash sebelumnya (disebut *macromedia)* adalah Adobe Flash CS6 Professional memiliki integrasi yang lebih baik dengan produk Adobe lainnya seperti Adobe Photoshop, dapat menggambar vektor dengan kualitas yang lebih baik sehingga menyerupai *Adobe Illustrator* dan *Adobe Fireworks*.

Adobe Professional CS6 telah membuktikan dirinya sebagai program animasi dua dimensi berbasis *vector* dengan kemampuan professional. Dalam perkembangannya, Adobe Flash selalu melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Adobe Flash Professional

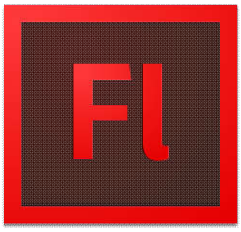
---

[31] Hasrul, *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 pada Mata Kukiah Instalasi Listrik 2*, (Makassar: Jurnal MED TEK @ Fakultas Teknik Universitas Makassar, 2011)

[32] Sigi Priyanto, dkk, *Game Edukasi "Matching Three" untuk Anak Usia Dini*, (Purwokerto: Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 @ Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM, 2014)

CS6 menghadirkan fitur- fitur baru yang menjadikan *flash* semakin diakui sebagai program yang handal.[33]

Dibawah ini adalah logo Adobe Flash CS6:



Gambar 2.1 *Logo Adobe Flash CS6*

2. Kelebihan Adobe Flash CS6

Kelebihan yang dimiliki oleh Adobe Flash CS6 yaitu:

a. *Creative Suite Integrator* dimana adanya suatu integrasi antara *Adobe Flash* dengan produk-produk *Adobe Creative Suite* lainnya seperti *Photoshop*, *Illustrator* dan *Flash Builder*
b. *Fitur Deco Drawing Tool* yang dapat menambahkan efek animasi canggih dengan *Brush Deco*
c. *Spring for Bones* yang digunakan untuk membuat efek animasi lebih realistik dengan tambahan fitur *Bones Tool*
d. Menggunakan *Action Script 3.0* yang terbaru, lebih *powerfull* dan *modern*.
e. Mudah digunakan dibandingkan software animasi lainnya
f. Fasilitas animasi lebih lengkap
g. Bisa menyimpan dalam berbagai format dengan berbagai tipe animasi

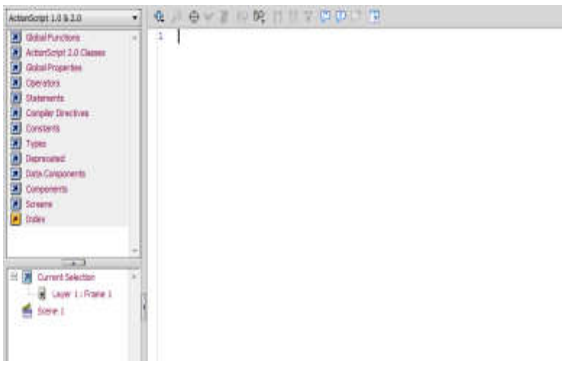
[33] Sigi Priyanto, dkk, *Game Edukasi "Matching Three" untuk Anak Usia Dini*, (Purwokerto: Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 @ Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM, 2014)

h. Digunakan sebagai sarana pembelajaran

3. Action Script

Action Script merupakan bahasa pemrograman yang digunakan dalam Flash untuk menambah interaktivitas pada movie. Seperti halnya *script* lain, *Action Script* juga memiliki aturan sintaks, keyword dan operator. Selain itu dapat juga digunakan variabel-variabel untuk menyimpan informasi yang kemudian dapat ditampilkan kembali. Sintaks dan jenis *Action Script* mirip dengan yang terdapat dalam bahasa pemrograman *JavaScript*. Penulisan *script* dalam *Action Script* bersifat object-oriented.[34]

Dalam jendela Action Script kita dapat menuliskan perintah *Action Script* untuk pembuatan sebuah animasi.



Gambar 2.2 *Jendela Action Script*

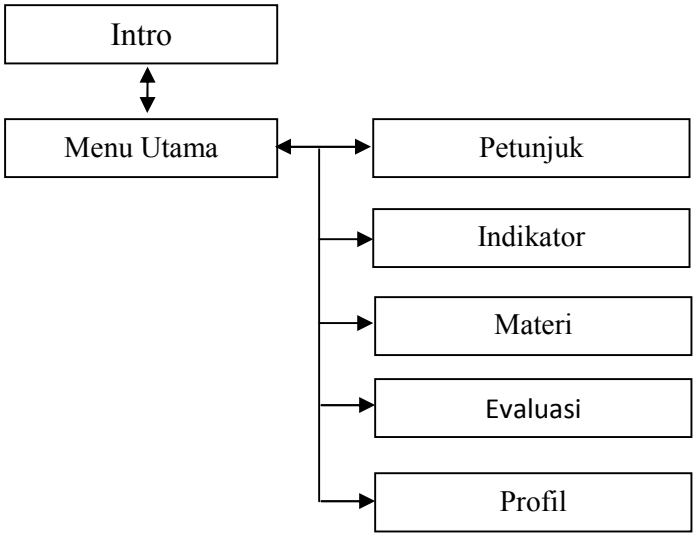
4. User Interface

User Interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (*user*). Apabila pengguna memasukkan instruksi melalui alat input, seperti *keyboard*, *mouse* dan lain-lain, maka program akan melakukan evaluasi dan memberikan jawaban.

[34] Madcoms, *Adobe Flash CS3 untuk Pemula,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), h.185

Jadi *User Interface* merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem.

E. Stuktur Navigasi Media



Gambar 2.3 Struktur Navigasi Media

F. Software dan Hadware yang Digunakan

Software :

- Adobe Flash CS6
- Adobe Photoshop CS3
- Swish Max 4
- Format Factory 3.2.1
- Shuangs Audio Editor

Hadware :

- Laptop Toshiba Intel Inside
- Printer Canon IP2770
- Mouse USB

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei – Juli 2016 di TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai, sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

B. Metode Penelitian

Secara umum, penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu. [35]

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendesain sebuah media pembelajaran ayat- ayat pendek untuk anak pra sekolah (TK), maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development (R&D). Research and Development (R&D)* adalah suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.[36]

---

[35] Nana Syaodah Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal.5

[36] Nana Syaodah Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal.164

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation.* Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. [37]

Tahapan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Analisis *(Analysis)*

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

2. *Desain (Design)*

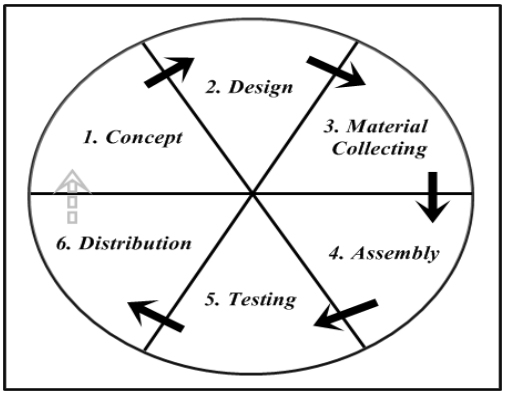
   Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media/metode

[37] Frilisa Dliyaul Haya, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Gasik (Game Fisika Asik) untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama,* (Surakarta: Jurnal Pendidikan Fisika @ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2014)

pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Pengembangan (Development)*

Model pengembangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah 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). Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar bagan dibawah ini.[38]



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Multimedia

***a. Concept* (Pengonsepan)**

Concept adalah tahap untuk menetukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna

[38] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1, h.259-263

akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain.

Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan projek yang ingin dicapai.

b. ***Design*** **(Perancangan)**

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain.

Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua

objek multimedia dan tautan ke scene lain dan bagian alir (flowchart) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain.

c. ***Material Collecting*** **(Pengumpulan Bahan)**

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

d. ***Assembly*** **(Pembuatan)**

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

e. ***Testing*** **(Pengujian)**

Tahap Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

f. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

4. *Implementasi (Implementation)*

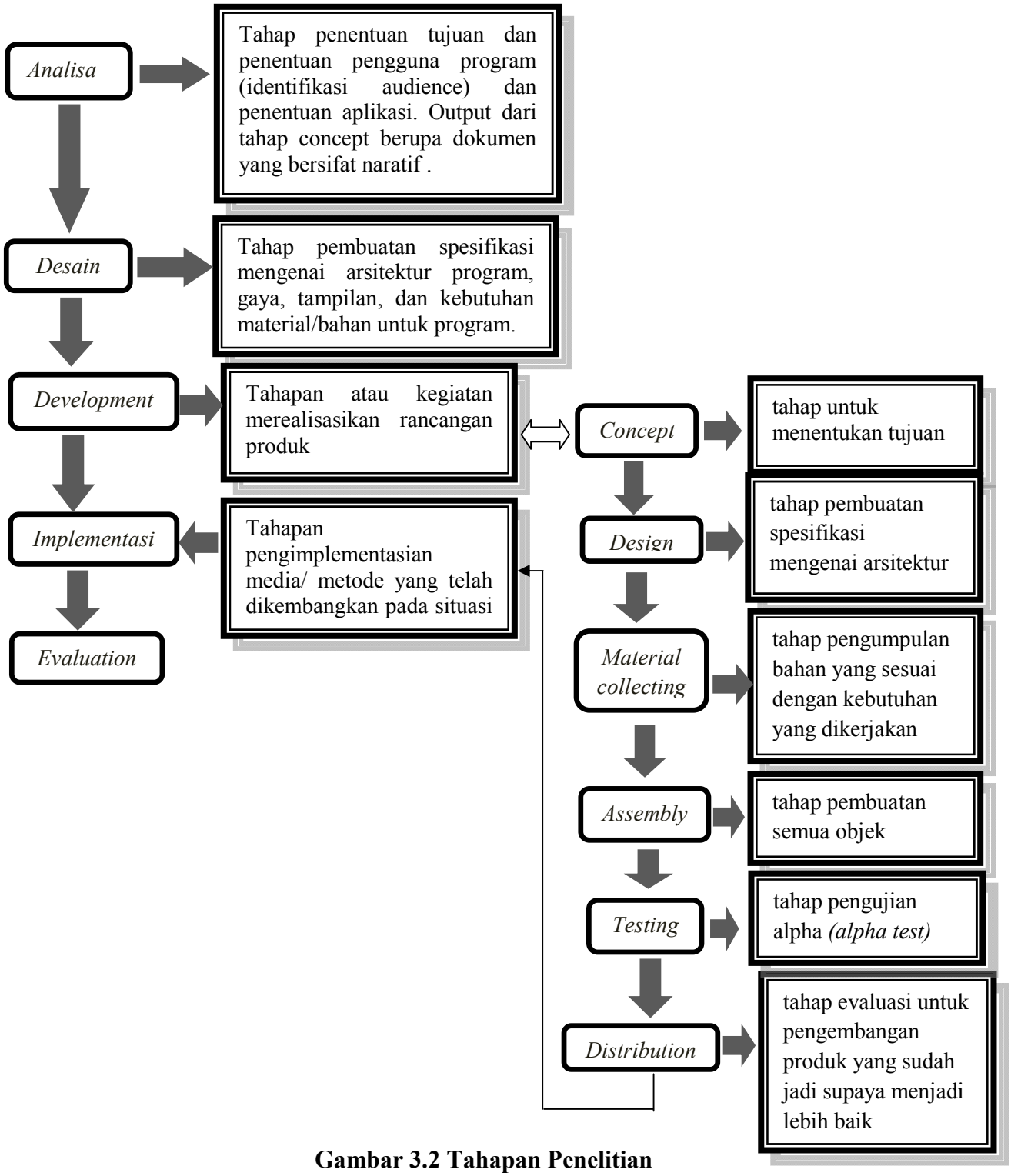
Pada tahap ini diimplementasikan media/ metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan, dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media/ metode berikutnya.

5. *Evaluasi (Evaluation)*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap tahap sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media/metode tersebut

C. Tahapan Penelitian

Versi ADDIE **Versi Luther Sutopo**



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

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

a. Analysis

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi awal ke Taman Kanak – Kanak (TK) yang di maksud, untuk mencari informasi mengenai pelajaran Ayat- Ayat Pendek dan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pelajaran tersebut, serta mengetahui kebutuhan-kebutuhan terhadap perbaikan. Pencarian informasi ini dilakukan dengan wawancara dan observasi di Taman Kanak – Kanak (TK) tersebut.

b. Design

Pada tahap desain, penulis akan membuat gambaran atau rancangan tentang media yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan-kebutuhan pengguna.

c. Development

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

1. Tahap *Concept*

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

2. Tahap *Design*

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

a. Struktur navigasi

Struktur navigasi merupakan alat bantu dalam merancang multimedia yang berbentuk tombol-tombol dll .

b. *Storyboard*

Storyboard merupakan penjelasan dari setiap *item* yang terdapat di dalam layar media secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterangan keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.

c. *User Interface*

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

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

3. Tahap *Material Collecting*

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

4. Tahap *Assembly*

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

5. Tahap *Testing*

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

6. Tahap *Distribution*

   Merupakan tahap menyimpanan aplikasi ke media penyimpanan. Media penyimpanan yang bisa digunakan adalah *Compact Disc* (CD). Proses penyimpanan dilakukan dengan proses

burning menggunakan *software* tertentu seperti Nero StartSmart, Cyberlink Power2Go dan lain-lain.

d. *Implementation*

Setelah tahap pembuatan media selesai, penulis akan melakukan percobaan terhadap media agar terbebas dari *error* dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah direncanakan sebelumnya. Jika sistem terbebas dari eror dan kerusakan lainnya maka dilakukan penyebaran atau pengoperasian sistem oleh user sekaligus dilakukan perawatan agar sistem tahan lama.

e. Evaluation

Pada tahapan ini, penulis hanya melakukan uji coba terbatas terhadap produk yang dihasilkan. Uji coba tersebut meliputi:

1. Uji Validitas Produk

   Validasi merupakan tes yang membandingkan karakteristik kecepatan, skalabilitas atau stabilitas dari produk dibawah tes terhadap harapan yang telah diset untuk produk.[39]

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

[39]Janner Simarmata, *Rekayasa Web,* (Yogyakarta:Andi Offset,2010), Ed.1, h.293

penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

Lembar validasi disusun berdasarkan indikator-indikator yang di tentukan untuk sebuah media pada pembelajaran. Indikator tersebut mencakup aspek validasi isi, instruksional desain, pemaketan bahan ajar dan komunikasi visual, dan aspek kebahasaan media pada pembelajaran. Indikator-indikator tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan untuk memudahkan dalam menganalisis keunggulan dalam kelemahan desain. Kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas dari produk dapat dilihat menggunakan kriteria skala likert :

Tabel 3.1 Kriteria 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

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat

kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

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

Lembar hasil Praktikalitas digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian guru yang mengajar di TK Fathimah terhadap penggunaan media pembelajaran Ayat- Ayat Pendek.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan media pembelajaran Ayat- Ayat Pendek di TK Fathimah. Lembar observasi berisikan aspek-aspek yang akan dinilai keterlaksanaannya dalam pembelajaran Ayat- Ayat Pendek menurut indikator yang telah ditetapkan. Aspek- aspek tersebut disusun berdasarkan penerapan media interaktif pada pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran menurut indikator. Pengamatan aspek-aspek tersebut akan dilakukan oleh observer dari guru yang mengajar di TK Fathimah selama proses pembelajaran berlangsung. Kriteria yang digunakan

untuk uji kepraktisan dapat dilihat menggunakan kriteria skala likert:

Tabel 3.2 Kriteria 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 Efektivitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Menurut Akker terdapat dua aspek keefektifan yang harus dipenuhi oleh suatu bahan ajar, Akker memberikan parameter sebagai berikut:

a. Ahli dan praktis berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa bahan ajar tersebut efektif.
b. Secara operasional bahan ajar tersebut memberikan hasil sesuai yang diharapkan.

Respon guru terhadap pembelajaran yang dilaksanakan baik/ positif. Efektifitas berkaitan dengan dampak bahan ajar terhadap aktivitas dan hasil belajar. Reigeluth berpendapat bahwa aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk

mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.[40]

D. Teknik Analisa dan Pengolahan Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu skala Likert yang digunakan untuk menganalisis data pada lembar validasi, angket tanggapan guru.[41]

1. Analisis Validitas Desain

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

   a. Memberikan skor untuk setiap item dengan alternatif jawaban:

      1 = Sangat kurang

      2 = Kurang

      3 = Cukup

      4 = Baik

      5 = Sangat baik

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

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

[40]Shahibul Ahyan, *Kepraktisan dan Efekrotensia*l, http://shahibul162.wordpress.com/2012/04/12/kepraktisan-dan-efek-potensial/,diakses18 Februari 2016

[41] Riduan, Drs.M.B.A, *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*, Bandung: Alfabeta, 2006

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

2. Analisis Praktikalitas

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

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

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

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

1. Concept (Pengonsepan)

Media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek ini didesain untuk guru TK supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran, dan juga dapat digunakan oleh siswa di rumah dengan bimbingan orang tua sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek ini adalah untuk menarik minat dan perhatian dari siswa TK sehingga kegiatan pembelajaran Ayat – Ayat Pendek menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek ini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran dengan format tutorial yang disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disc* (CD) yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, dengan bentuk CD tersebut, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar langsung proses belajar tersebut, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan sistem dalam bentuk evaluasi

yang diberikan oleh sistem pada saat selesai melakukan proses belajar dan pengguna dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik button* yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses belajar ke tahap berikutnya.

Penyajian media pembelajaran ini menggunakan animasi gambar, suara, gambar-gambar dalam bentuk audio visual yang menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi yang berguna untuk mengingat kembali materi Ayat – Ayat Pendek.

Perancangan media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6 sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti Adobe Photoshop CS3, Format Factory 3.2.1, dan Shuangs Audio Editor. Desain ini dibuat dalam kemasan bentuk CD yang bersifat *autorun*.

2. **Design (Perancangan)**

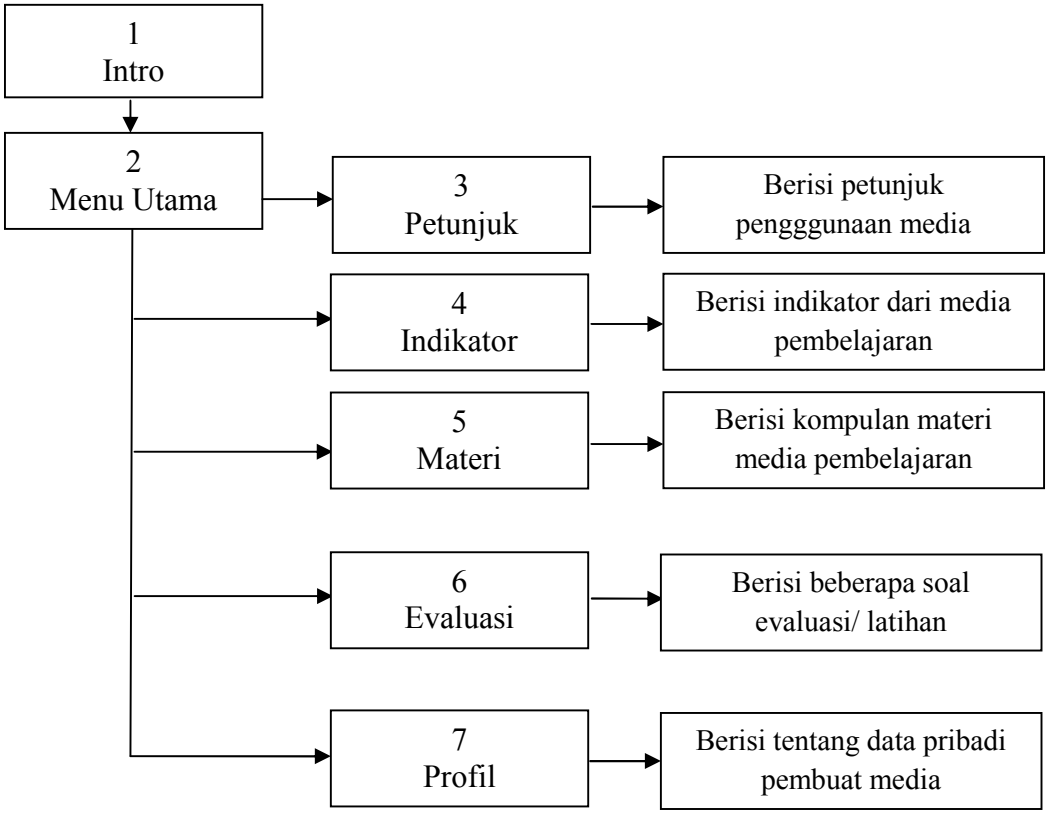
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi, storyboard,* dan *user interface.*

a. **Design Struktur Navigasi**

Struktur menu navigasi pada media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek ini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan satu sama lain, sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan mouse dalam mengeksplorasi objek pada layar.

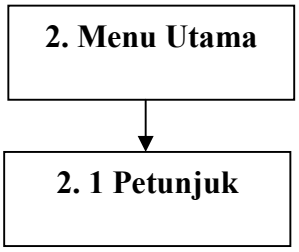
1. Struktur Navigasi Menu Utama

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



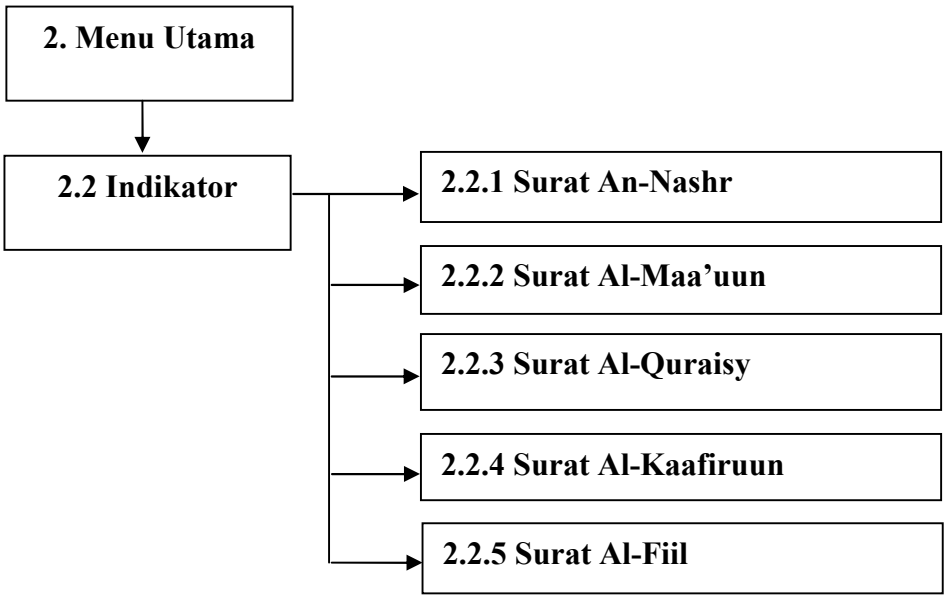
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

2. Stuktur Navigasi Menu Petunjuk



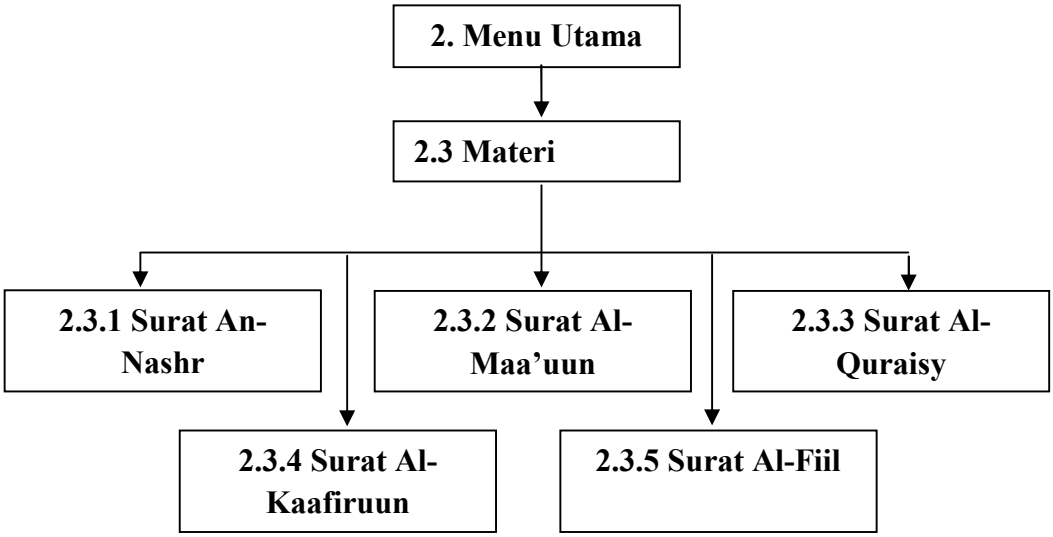
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Petunjuk

3. Stuktur Navigasi Menu Indikator



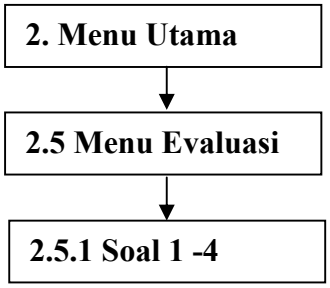
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Indikator

4. Struktur Navigasi Menu Materi



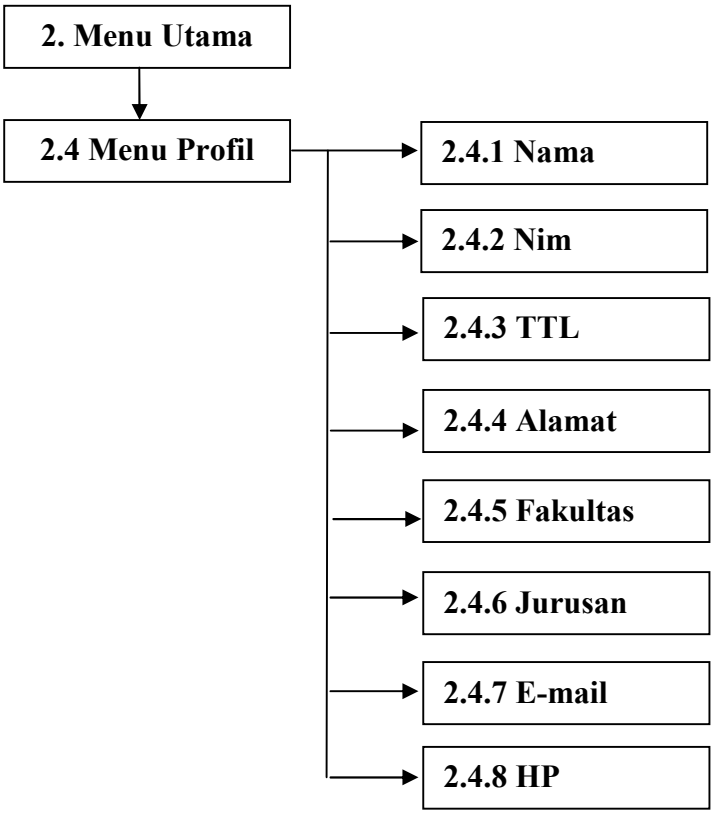
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Materi

5. Struktur Navigasi Menu Evaluasi



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Evaluasi

6. Struktur Navigasi Menu Profil



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Menu Profil

b. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *story board*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman

intro/*opening scene*/ halaman pembuka, selanjutnya adalah scene untuk menu utama atau scene dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan movie. Perancangan *storyboard* secara sederhana untuk setiap scene dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Sederhana

Scene 1	Intro
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	Petunjuk
Scene 4	Indikator
Scene 5	Materi
Scene 6	Evaluasi
Scene 7	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a. *Scene* 1 - Intro, merupakan halaman paling awal pada media pembelajaran Ayat - Ayat Pendek dimana terdapat animasi gambar pengenalan media dan pada bahagian ini terdapat tiga tombol. Tombol pertama (Intro) untuk kembali ke menu intro, tombol kedua (Menu Utama) untuk menuju menu utama dan tombol ketiga (Close) untuk menutup media pembelajaran.

b. *Scene* 2 - Menu Utama, merupakan menu utama yang berisi tombol untuk menuju ke menu – menu selanjutnya pada media pembelajaran Ayat - Ayat Pendek yaitu menu petunjuk, indikator, materi, evaluasi dan profil.

c. *Scene* 3 - Menu Petunjuk, merupakan penjelasan menu – menu pada media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek, dan kegunaan dari masing – masing menu.

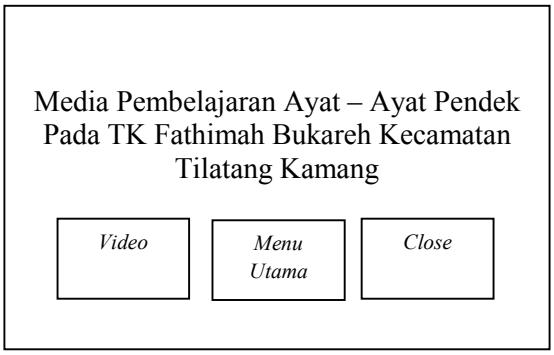
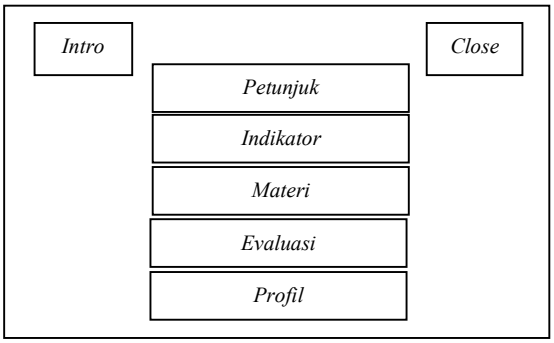
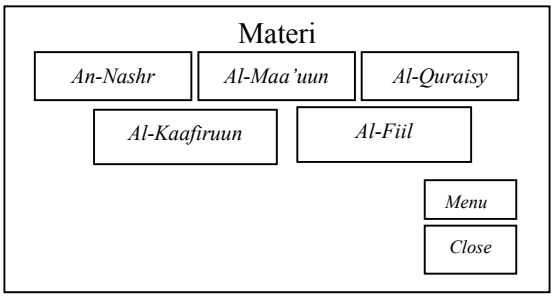
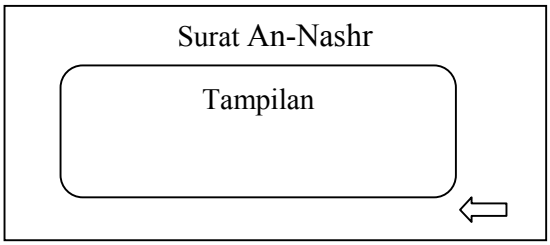
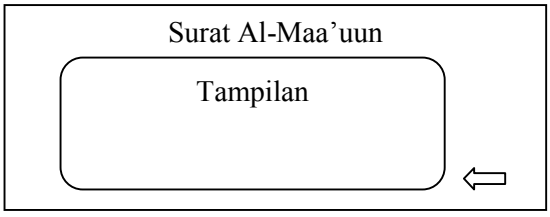
d. *Scene* 4 - Menu Indikator, merupakan menu Indikator dari materi yang di bahas yang terdiri atas 1 sub menu yaitu indikator beserta penjelasan Ayat – Ayat Pendek antara lain Surat An- Nashr, Surat Al-Maa'uun, Surat Al- Quraisy, Surat Al- Kaafiruun, dan Surat Al- Fiil.
e. *Scene* 5-Menu Materi, merupakan menu yang menyediakan pilihan materi yang akan di sampaikan pada media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek yang terdiri dari 5 sub menu : Surat An- Nashr, Surat Al-Maa'uun, Surat Al- Quraisy, Surat Al- Kaafiruun, dan Surat Al- Fiil.
f. *Scene* 6-Menu Evaluasi, merupakan menu yang menyediakan soal latihan yang terdiri dari soal 1-4. Untuk menguji pemahaman materi.
g. *Scene* 7-Menu Profil, merupakan menu yang di siapkan menuju data pribadi pembuat media.

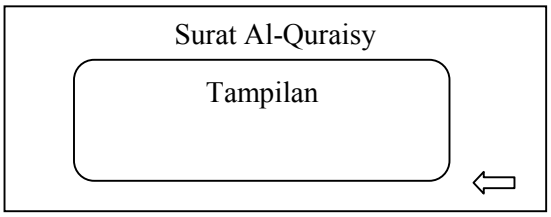
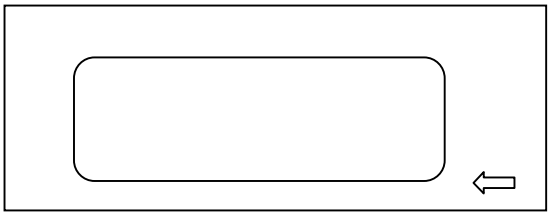
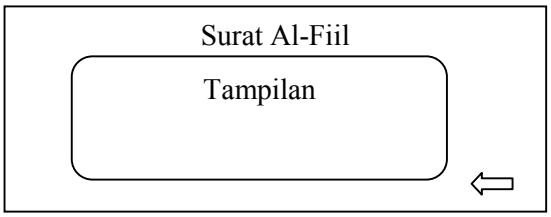
c. Design *Interface*

Media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek ini di rancang untuk siswa TK, maka perancangan yang dibuat harus menarik minat dan perhatian karena media di peruntukkan untuk siswa TK. Agar tidak membosankan tampilan media ditambahkan musik latar yang sesuai dengan tema multimedia, yaitu Ayat – Ayat Pendek. *Background* dibuat dengan perpaduan warna hijau, coklat dan putih pada masing – masing halaman media. Hal ini dimaksudkan agar media terlihat menarik dengan kombinasi warna.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini :

Tabel 4.2 Perancangan *Interface*

Scene	*Visual*	*Image*	*Audio*
1		*Backgroun d,*Tombol Animasi.	Sound media wav
2		*Backgroun d,*Tombol Animasi.	Sound tombol wav
3		*Backgroun d,*Tombol Animasi.	Sound tombol wav
4		*Backgroun d,*Tombol Animasi	Sound tombol wav
5		*Backgroun d,*Tombol Animasi	Sound tombol mp3

6		*Backgroun d,*Tombol Animasi	Sound tombol wav
7		*Backgroun d,*Tombol Animasi	Sound tombol wav
8		*Backgroun d,*Tombol Animasi	Sound tombol wav

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar , audio, background, dan suara penulis dalam bentuk mp3. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*.

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

1. Data gambar animasi yang digunakan adalah gambar yang berhubungan dengan materi Ayat - Ayat Pendek yang bernuansa Islami.
2. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran Ayat – Ayat Pendek yang diajarkan.

3. Data audio yang digunakan adalah musik yang digunakan sebagai latar tombol media pembelajaran Ayat – Ayat Pendek beserta rekaman suara penulis dalam bentuk mp3.
4. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* berekstensi *.gif* yang bisa bergerak yang di buat menggunakan *Adobe Flash CS6*.

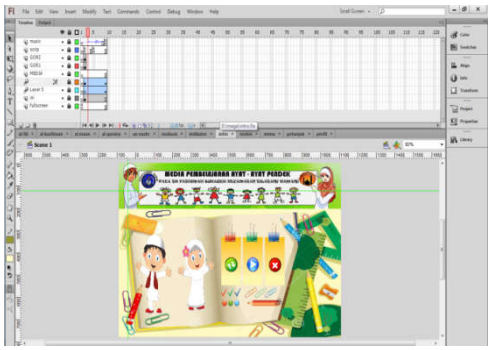
***4. Assembly* (Pembuatan)**

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

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas atau *tool tool* yang ada pada Adobe Flash CS 6, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art* dan *wallpapers*. Untuk menggambar garis maupun bidang menggunakan *tool line, oval,* dan *rectangle,* sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas *paint bucket tool*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *mask, gradient,* merubah *alpha, bevel, blur,* dan *motion tween.* Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar

dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background* menu *intro* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

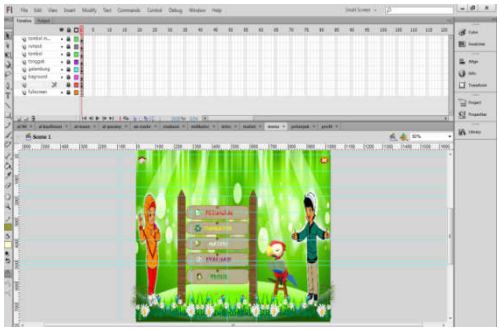


Gambar 4.7 Proses pembuatan menu intro

b. Pembuatan Tombol Navigasi

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

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Proses pembuatan tombol pada menu utama

c. Pemograman dengan *Actionscript*

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

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

on (release)

{loadMovieNum("menu.swf",0);

}

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

on (release)

{loadMovieNum("petunjuk.swf",0);

}

c) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol indikator adalah:

on (release)

{loadMovieNum("indikator.swf",0);

}

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

on (release)

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

}

e) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Surat An-Nashr adalah:

on (release)

{loadMovieNum("an nashr.swf",0);

}

f) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Surat Al-Maa'uun adalah:

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

g) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Surat Al-Quraisy adalah:

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

h) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Surat Al-Kaafiruun adalah:

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

i) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Surat Al-Fiil adalah:

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

j) *Script* yang digunakan untuk kembali adalah :

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

k) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi adalah:

on (release){

loadMovieNum("evaluasi.swf",0);

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

on (release)

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

stopAllSounds ();}

m) *Script* yang digunakan untuk membuat windows *fullscreen*

fscommand("fullscreen", "true");

n) *Script* yang digunakan untuk menutup (close) media adalah :

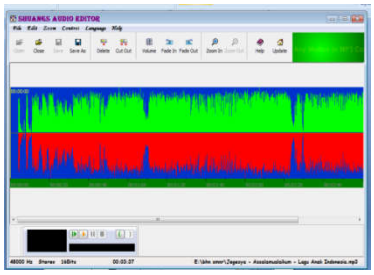
on(release){

fscommand("quit",true);

}

d. Mengimputkan suara

Pada aplikasi media pembelajaran multimedia Ayat-Ayat Pendek ini, nanti akan ada suara penulis sebagai *narator* yang akan membacakan Surat dari masing-masing Ayat-ayat Pendek. Untuk mendapatkan suara tersebut, penulis melakukan perekaman suara dengan menggunakan *handphone* yang dibantu dengan *software format factory 3.2.1* dan *software shuangs audio editor* yang bisa merekam data berupa gelombang audio, dan kemudian di *edit* kembali dengan menggunakan *software* yang sama. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.9 Proses pengimputan audio

e. Test *Movie* dan Publikasi *File*

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

f. Tampilan Hasil dari Media

a) Tampilan Halaman Intro



Gambar 4.10 Tampilan halaman *Intro*

Screen Description **:** Ini merupakan halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini. Disini terdapat gambar animasi

yang bergerak dan terdapat 3 buah tombol. Tombol pertama (Intro) adalah menu yang berfungsi untuk kembali ke halaman intro, tombol kedua (Menu Utama) adalah tombol yang berfungsi menuju ke menu utama, dan yang ketiga (Close) yaitu tombol yang berfungsi untuk keluar atau mengakhiri media.

b) Tampilan Hamalan Menu Utama



Gambar 4.11 Tampilan halaman *Menu Utama*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambar untuk menu untama yang berisi tombol petunjuk, indikator, materi, evaluasi, dan profil. Yang masing – masing tombol akan terkoneksi dengan sub bahagian yang sudah dikoneksikan, dan berisikan sekilas cuplikan materi.

c) Tampilan Menu Petunjuk



Gambar 4.12 Tampilan halaman *Menu Petunjuk*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari menu petunjuk, yang berisi informasi penggunaan media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek untuk Siswa TK Fathimah Bukareh. Pada bahagian atas

terdapat tanda silang, yang bertujuan untuk keluar dari menu media. Pada bahagian kanan bawah terdapat satu tombol panah, yang bertujuan untuk kembali ke menu utama.

d) Tampilan Menu Indikator

Menu indikator terdiri dari sebuah tombol yang berfungsi untuk menuju ke penjelasan dari masing-masing Ayat-Ayat Pendek.



Gambar 4.13 Tampilan halaman *Menu Indikator*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran menu indikator yang terdiri dari 7 buah tombol penggunaan media yang masing-masing sudah difungsikan, menu-menu yang disediakan yaitu Surat An-Nashr, Surat Al-Maa'uun, Surat Al- quraisy, Surat Al- Kaafiruun, dan Surat Al- Fiil, menu kembali beserta menu close.



Gambar 4.14 Tampilan halaman *Menu Indikator*

e) Tampilan Menu Materi

Menu materi berisikan semua materi yang akan dipelajari pada Semester 2 di TK Fathimah Bukareh.



Gambar 4.15 Tampilan halaman *Menu Materi*

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran awal pada menu materi dan sudah tersedia tombol-tombol untuk menuju kepada materi yang akan disampaikan. Terdapat tombol untuk menuju Surat An- Nashr, Surat Al-Maa'uun, Surat Al- quraisy, Surat Al- Kaafiruun, dan Surat Al- Fiil, tombol untuk menuju kemenu utama dan tombol untuk menutup media pembelajaran.

1. **Surat An-Nashr**

   Pada bagian ini berisi Surat An-Nashr beserta artinya.



Gambar 4.16 Tampilan halaman *Surat An-Nashr*

2. **Surat Al-Maa'uun**

   Pada bagian ini berisi Surat Al-Maa'uun beserta artinya.



Gambar 4.17 Tampilan halaman *Surat Al-Maa'uun*

3. **Surat Al-Quraisy**

Pada bagian ini berisi Surat Al-Quraisy beserta artinya.



Gambar 4.18 Tampilan halaman *Surat Al-Quraisy*

4. **Surat Al-Kaafiruun**

Pada bagian ini berisi Surat Al-Kaafiruun beserta artinya.



Gambar 4.19 Tampilan halaman *Surat Al-Kaafiruun*

5. **Surat Al-Fiil**

Pada bagian ini berisi Surat Al-Fiil beserta artinya.



Gambar 4.20 Tampilan halaman *Surat Al-Fiil*

f) Tampilan Menu Evaluasi

Berisikan kumpulan soal evaluasi untuk mengatahui kecakapan siswa setelah menerima pelajaran.

1. Menu selamat datang untuk menuju kumpulan soal.



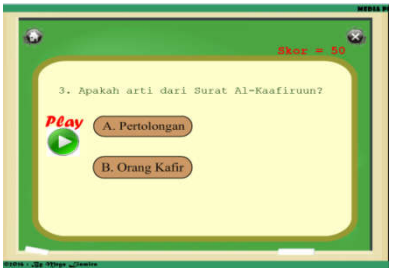
Gambar 4.21 Tampilan halaman *awal menuju soal*

Screen Description **:** Ini adalah halaman awal menuju soal. Pada halaman di atas ada 3 buah tombol. Tombol pertama (*Start)* adalahtombol yang digunakan untuk menuju ke kumpulan soal, tombol kedua (*Home*) adalah tombol untuk menuju ke menu utama, dan yang ketiga (*Close)* adalah tombol untuk menutup media.

2. Kumpulan soal-soal Ayat-Ayat Pendek



Gambar 4.22 Tampilan halaman *kumpulan soal*



Gambar 4.23 Tampilan halaman *kumpulan soal*

Screen Description **:** Ini adalah halaman kumpulan soal-soal yang terdiri dari 2 buah tombol yaitu tombol untuk menuju ke menu utama dan tombol untuk menutup media.

g)Tampilan Halaman Profil

Halaman ini berikan data pribadi pembuat media. Yang di sertai dengan photo.



Gambar 4.24 Tampilan halaman menu profil

Screen Description **:** Ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nim, ttl, alamat, fakultas, jurusan e-mail beserta No Hp. Dan terdiri dari 2 buah tombol yaitu tombol untuk menuju ke menu utama dan tombol untuk menutup media.

5. Testing **(Pengujian)**

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

a. 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 Pengujian	Jenis Pengujian
1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Pengujian Menu *Intro*	Masuk Menu Utama	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Petunjuk	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Indikator		
		Materi		
		Evaluasi		
		Profil		
3	Penguian Menu Petunjuk	Masuk Menu Petunjuk	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian Menu Indikator	Masuk Menu Indikator	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Materi	Surat An- Nashr	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Surat Al-Maa'uun		
		Surat Al- Quraisy		
		Surat Al- Kaafiruun		
		Surat Al- Fiil		
6	Pengujian Menu Evaluasi	Masuk Menu Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian Menu Profil	Masuk Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

1. Pengujian Intro

Tabel 4.4 Pengujian MenuIntro

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

2. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

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

3. Pengujian Menu Petunjuk adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pengujian Menu Petunjuk

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik Tombol Petunjuk	Menampilkan halaman menu petunjuk	Petunjuk Menu utama tampil	Diterima

4. Pengujian Menu Indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Indikator

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Indikator	Menampilkan halaman indikator	Indikator Menu utama tampil	Diterima

5. Pengujian Menu Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Pengujian Menu Materi

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

6. Pengujian Menu Evaluasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi

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

7. Pengujian Menu Profil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Pengujian Menu Profil

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

8. Hasil Pengujian fungsionalitas

Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas

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

b. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan terhadap pengujian media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek, output yang dihasilkan dari media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek pada di TK Fathimah ini telah sesuai dengan perancangan.

6. **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 Inside atau diatasnya.
2.	Motherboard	:	Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yang digunakan
3.	VGA	:	Sistem tipe 32 bit memori 128 MB (minimal)
4.	Memory	:	1 GB (disarankan)
5.	Hardisk	:	S*pace* 1.3 GB
6.	Monitor	:	Resolusi minimal 800x600
7.	Optical	:	CD/DVD RW
8.	*Speaker*	:	Standard
9.	*Mouse*	:	Standard
10.	*Keyboard*	:	Standard

b. *Software*

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini

bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Adobe Flash CS6 untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista* dan *7*.

7. Uji Validitas, Pratikalitas, dan Efektivitas Produk

a. Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Riri Okra, M.Kom, dengan nilai 88. Bapak Hari Antoni M, M.Kom dengan nilai 74 dan Ibu Hayati, S.S, MA dengan nilai 87 dengan kesimpulan materi, kesesuaian materi dengan indikator pada produk sudah valid berdasarkan penilai yang sudah diberikan oleh validator namun animasi pada media pembelajaran kurang banyak dan ada beberapa layout warna yang kurang jelas, dan sebaiknya ditambahkan animasi atau video yang berhubungan dengan media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek.

b. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam

kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru TK Fathimah yaitu Ibu Yeni Gusmawati, S.Pd dan Ibu Puji Hartini, S.Pd dengan kesimpulan nilai dari hasil uji praktikalitas yaitu 97 dan 91 dengan demikian media sudah dikatakan praktis dengan kesimpulan format tampilan, isi dan manfaat produk praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan.

Kedua Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan pengujian kepada kedua pakar tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

B. Pembahasan

Dalam perancangan media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek ini penulis terlebih dahulu melakukan tahap *Analysis* (analisis). Penulis menganalisa tahapan yang akan dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisian syarat pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam pembelajaran Ayat-Ayat Pendek ini siswa TK Fathimah masih kesulitan dalam belajar Ayat-Ayat Pendek terutama saat proses penyampaian guru kepada siswa. Oleh karena itu penulis merancang media pembelajaran untuk membantu siswa memahami secara praktis materi yang diajarkan.

Setelah melakukan tahapan analisis, penulis mulai masuk ke tahap *Design* (perancangan). Tahap perancangan ini melalui beberapa proses seperti merancang struktur navigasi, s*toryboard, user interface*.

Tahap selanjutnya setelah merancang semua yang dibutuhkan tadi, penulis masuk ke tahap *development* (pengembangan). Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dibidangnya. Saran- saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.

Tahap *Implementation* (Implementasi) merupakan tahap selanjutnya yang penulis lakukan. Setelah semua tahapan pembuatan media pembelajaran dilakukan dan media pembelajaran Ayat- Ayat Pendek ini sudah siap untuk disebarkan pada *user* yang akan menggunakan media pembelajaran ini.

Dan tahapan yang terakhir adalah *Evaluate* (Evaluasi) yang terdiri dari beberapa tahap pengujian seperti uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Pada tahap pengujian apikasi diuji dengan metode *Blackbox*. Uji validitas oleh tiga orang ahli dengan beberapa indikator dan pertanyaan. Berdasarkan penilaian dari tiga orang ahli ini dapat diperoleh rata-rata validasi yaitu 83, dengan demikian produk yang penulis rancang dinyatakan valid. Uji praktikalitas dilakukan oleh Guru TK, dari uji praktikalitas yang dilakukan maka diperoleh nilai praktikalitas yaitu 94 atau dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Ayat- Ayat Pendek sangat praktis. Sedangkan uji efektifitas yang dilakukan oleh tiga orang guru TK Fathimah, dari uji efektifitas yang dilakukan maka diperoleh nilai rata-rata efektifitas yaitu 86 atau dapat dikatakan bahwa media pembelajran Ayat- Ayat Pendek ini sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di TK Fathimah Bukareh dan penilaian yang diperoleh dari beberapa orang ahli media, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media Pembelajaran Ayat-Ayat Pendek ini memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan.

1. Titik Kekuatan Media
    a. Media pembelajaran komputer ini dapat digunakan untuk guru dan siswa TK.
    b. Media pembelajaran komputer memiliki tampilan sederhana dan menarik.
    c. Kelebihan media ini dibandingkan dengan media lain adalah adanya masing-masing penjelasan dari berbagai surat serta memiliki animasi.
    d. Adanya evaluasi sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa.
2. Titik Kelemahan Media
    a. Media pembelajaran ini belum ada pemenggalan dan pengulangan ayat.
    b. Animasi masih kurang
    c. Adanya beberapa layout warna yang kurang jelas.

BAB V

PENUTUP

I. Kesimpulan

1. Media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek untuk siswa TK Fathimah Bukareh dapat dirancang menggunakan *software* pembuat animasi. Dalam hal ini *software* yang digunakan adalah *software Adobe Flash CS* 6 sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya seperti Adobe Photoshop CS3, dan Format Factory 3.2.1, maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek untuk siswa Taman Kanak-Kanak (TK) dengan konsep *Animation* sehingga dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, serta menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Adapun bagian-bagian media pembelajaran ini adalah menu intro, menu utama dan submenu yang terdiri dari menu petunjuk, menu indikator, menu materi, menu evaluasi dan menu profil.
2. Setelah dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektifitas Produk maka dapat disimpulkan
   a. Uji Validitas Produk

      Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli media yaitunya Bapak Riri Okra, M.Kom dengan nilai 88. Bapak Hari Antoni M, M.Kom dengan nilai 74 dan Ibu Hayati, S.S, MA dengan nilai 87 dari ketiga validator diatas didapatkan jumlah nilai **83** dari ketiga validator di

atas dengan kesimpulan materi, kesesuaian materi dengan indikator pada produk **sangat valid** namun animasi pada media pembelajaran kurang banyak dan ada beberapa layout warna yang kurang jelas, dan sebaiknya ditambahkan animasi atau video yang berhubungan dengan media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek.

b. Uji Praktikalitas Produk

Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru kelompok yaitu Ibu Yeni Gusmawati, S.Pd dan Ibu Puji Hartini, S.Pd dengan kesimpulan nilai dari hasil uji praktikalitas yaitu 97 dan 91 didapatkan jumlah dari nilai kedua praktis yaitu **94** dengan demikian media sudah dikatakan **sangat praktis** dengan kesimpulan format tampilan, isi dan manfaat produk praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan.

c. Uji Efektivitas Produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang guru yaitu Ibu Nur Irmasusanti, S.Pd.I, Ibu Nora Frimadona, S.Pd, dan Ibu Mira Susanti dengan kesimpulan produk sudah efektif dengan nilai masing – masing 81, 86, dan 91 tampilan,dari ketiga nilai dari mahasiswa diatas didapat jumlah nilai rata – rata **86** dengan demikian media sudah dikatakan **sangat efektif** dengan kesimpulan isi dan kemanfaatan media digunakan oleh guru dan siswa serta produk membuat guru dan siswa tertarik dan senang menggunakan produk pengembangan media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek menggunakan *Adobe Flash CS6* di Tk

Fathimah Bukareh dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

J. Saran

Dalam media pembelajaran Ayat-Ayat Pendek ini penulis menyarankan kepada:

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ini kepada pokok bahasan atau materi lainnya.
3. Para calon guru maupun guru agar dapat mengembangkan isi materi supaya lebih kongkrit lagi, dan dapat memberikan pengetahuan lebih kepada siswa.
4. Penggunaan alat perekam suara yang lebih bagus sehingga dapat meningkatkan kualitas suara.
5. Menambahkan *game-game* yang berkaitan dengan pembelajaran Ayat-Ayat Pendek.
6. Memperbanyak animasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.
7. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua untuk kedepannya. Amin.