ABSTRAK

Aisyah 2512.217. **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN m;,[‘.^PENDIDIKAN AL-QURAN MENGENAI ADAB BERPAKAIAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6***

Dari tahun ketahun perkembangan teknologi dan komunikasi berkembang sangat pesat.Disadari atau tidak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah keberbagai aspek kehidupan manusia diantaranya dibidang pendidikan,industri,pemerintah,perbankan,sosial budaya,ekonomi dan lain-lain.Kemajuan teknologi informasi saat ini dilandasi oleh kebutuhan masyarakat yang semakin haus akan informasi.Itu dikarenakan perkembangan teknologi mempengaruhi model berkomunikasi masyarakat untuk melakukan kegiatan hidup sehari-hari.Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi bisa kita nikmati di berbagai bidang salah satunya dibidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi digunakan dalam kegiatan pembelajaran disekolah-sekolah melalui pemanfaatan komputer dengan didukung teknologi internet.Dengan teknologi komputer dan internet,para siswa atau mahasiswa tidak hanya dapat belajar didalam kelas. Mereka juga bisa belajar dimanapun karena hampir semua materi pelajaran dapat diperoleh melalui CD atau langsung diakses melalui internet.Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis ingin merancang multimedia pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan software komputer adobe flash cs6 pada pelajaran Adab berpakaian di SPMN8 Bukittinggi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan 4-D *(Four-D)* Model ini terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran).Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

Pada penelitian ini penulis menggunakan tahapan penelitian yang mengkombinasikan antara 4D dan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran tentang Adab berpakain yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang nantinya dapat digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Al-Quran(PQ)..Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran tentang Adab berpakaian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Al-Quran.

Keyword : Desain, Media Pembelajaran, Adab Berpakaian, Adobe Flash CS6

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol saat sekarang adalah bidang pendidikan. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.[1]

Menurut UU No.20 th 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.[2]

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap

[1] Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta:Rajawali Pers ,2012), Ed.10, h.1
[2] Hasbullah,*Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta:Rajawali Pers,2012),Ed.10,h.4

perubahan yang terjadi. Hal ini hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujaadilah ayat 11:

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

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*[3]

Ayat diatas menjelaskan bahwa umat Islam dianjurkan untuk berlapang-lapang dalam kebaikan dan Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Oleh karena itu umat Islam harus bersungguh-sungguh menuntut ilmu di dunia pendidikan mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi.

Dalam dunia pendidikan komputer digunakan untuk menghasilkan atau membuat aplikasi berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menbuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

[3]Alqur'an surat *Al-mujadillah*, ayat 11

keterampilan atau sikap[4]. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran[5].

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

Menurut Hamacher komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi.[6] Komputer merupakan sebuah media yang dapat membantu dalam sebuah penyusunan atau pembuatan materi agar materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Komputer sebagai media bertujuan untuk menunjang keberhasilan guru dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Erly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu

---

[4] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja Gravindo Persada,2007), ed.1, h.3

[5] Rusman,dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta Rajawali Pers, 2011), ed.1,h.170

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

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[7]

Menurut Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.[8] Jadi dapat disimpulkan media adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa, agar informasi yang disampaikan mudah dimengerti sehingga tercapai tujuan yang diinginkan dalam dunia pendidikan.

Dampak positif penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:[9]

a. Penyampaian pelajaran tidak kaku
b. Pembelajaran bisa lebih menarik
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
f. Pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja
g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

---

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

[8] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran . . .* , h.4

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

h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Pemanfaatan media dalam dunia pendidikan sangat berperan penting terutama pemanfaatan media komputer, agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran mengenai Adab Berpakaian.

Mempelajari adab-adab islami secara umum merupakan perkara yg sangat urgen dan memiliki kedudukan yang tinggi dalam agama Islam. Bahkan mempelajari dan memahami adab-adab menuntut ilmu sangat dianjurkan bagi para penuntut ilmu sebelum mereka mulai mempelajari ilmu-ilmu syar'i itu sendiri.

Adab berpakaian adalah tata cara berpakaian yang baik dan sopan. Pada pembahasan ini akan mempelajari fungsi pakaian serta adab berpakaian dengan berlandaskan kepada Al-Quran (QS.al-Ahzab/33:39)dan hadist Nabi Muhammad SAW. Jadi penting sekali untuk mengetahui adab berpakaian terutama untuk siswa. Sehingga dapat memberi pelajaran kepada siswa tentang adab berpakaian dan mendidik siswa untuk bisa mengetahui cara berpakaian yang baik dan sopan.

Sesungguhnya manusia telah mengenal dan membutuhkan pakaian. Salah satu fungsi utama pakaian adalah menutup aurat. Bahkan nenek moyang manusia, nabi Adam as, juga bergegas menutup auratnya ketika terbuka, meski dengan daun-daun sekalipun. Perhatikan firman-Nya

Firman Allah Swt :

فَدَلَّىٰهُمَا بِغُرُورٍ ۚ فَلَمَّا ذَاقَا ٱلشَّجَرَةَ بَدَتۡ لَهُمَا سَوۡءَٰتُهُمَا وَطَفِقَا يَخۡصِفَانِ عَلَيۡهِمَا مِن وَرَقِ ٱلۡجَنَّةِۖ وَنَادَىٰهُمَا رَبُّهُمَآ أَلَمۡ أَنۡهَكُمَا عَن تِلۡكُمَا ٱلشَّجَرَةِ وَأَقُل لَّكُمَآ إِنَّ ٱلشَّيۡطَٰنَ لَكُمَا عَدُوّٞ مُّبِينٞ ٢٢

Artinya : *maka syaitan membujuk keduanya (untuk memakan buah itu) dengan tipu daya. Tatkala keduanya telah merasai buah kayu itu, nampaklah bagi keduanya aurat-auratnya, dan mulailah keduanya menutupinya dengan daun-daun surga. Kemudian Tuhan mereka menyeru mereka: "Bukankah Aku telah melarang kamu berdua dari pohon kayu itu dan Aku katakan kepadamu: "Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi kamu berdua?*

SMPN 8 adalah salah satu sekolah yang mempelajari tentang adab berpakaian. Karena adab berpakaian di sekolah tersebut sangat diutamakan, begitupun peraturan berpakaian di sekolah ini sangat berpengaruh kepada siswa untuk lebih menjaga aurat. Kebanyakan dari siswa tersebut sudah berpakaian dengan sopan, tapi belum mencontohkan sebagaimana ajaran agama islam.

Mengingat pentingnya mengetahui adab berpakaian, maka perlu ditanamkan sejak dini untuk generasi-generasi muda, namun kebanyakan siswa tidak perduli , sehingga pada kalangan siswa yang belum mengetahui bagaimana cara berpakaian yang baik dan sopan menurut tuntutan agama.

Agar penyampaiannya lebih menarik, maka penyajian dapat dikemas menggunakan teknologi multimedia dalam bentuk media pembelajaran yang bersifat mendidik, agar siswa dapat mengambil ilmu atau pelajaran dari adab berpakaian tersebut.

Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap dan menarik. Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan kepada siswa, yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan Islamic. Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuh kembangkan minat, kreatifitas dan imajinasi siswa sehingga siswa tertarik untuk mengetahui adab berpakaian.

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

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN 8 Bukittinggi penulis medapatkan fakta sebagai berikut :

1. Siswa tersebut belum semua dan hanya sebagian yang memakai pakaian sebagaimana pakaian muslim/muslimah.

2. Bahkan siswa tersebut hanya sekedar memakai pakaian bukan menutup aurat mereka.
3. Guru tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi tentang adab berpakaian, sedangkan SMP tersebut sudah memiliki komputer yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran.
4. SMP tersebut masih menggunakan buku cetak, dan guru membacakan di depan kelas tanpa menggunakan media dan gambar-gambar lainnya. Cara ini dianggap kurang efektif, karena siswa kurang berminat untuk mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran, sehingga siswa akan sulit untuk memahami tentang adab berpakaian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI ADAB BERPAKAIAN DI SMPN 8 BUKITTINGGI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 ".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Kurangnya pemahaman siswa untuk mengetahui bagaimana adab berpakaian yang baik.
2. Media belajar yang digunakan dalam menjelaskan materi tentang adab berpakaian kurang menarik.

3. Belum adanya pengembangan media tentang adab berpakaian.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas mengingat luas dan pentingnya masalah maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis, yaitu : Cara berpakaian dengan konsep mendidik (*education*) dan agamis menggunakan *Adobe Flash CS6*.

D. Rumusan Masalah

Merujuk kepada batasan masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah "Bagaimana rancangan media pembelajaran mengenai adab berpakaian menggunakan Adobe Flash CS6 ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media dalam bentuk media pembelajaran mengenai adab berpakaian menggunakan Adobe Flash CS6.

F. Manfaat Penelitian

1. Penulis

   Untuk melengkapi salah satu syarat guna mencapai gelar kesarjanaan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (IAIN) Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.

2. Guru

Sebagai media untuk menyampaikan materi adab berpakaian dalam bentuk media pembelajaran.

3. Siswa

Sebagai media atau alat bantu supaya siswa lebih cepat memahami dan mengetahui lebih jelas.

4. Penjelasan Judul

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

1. Media pembelajaran : kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Erly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuaan, 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.[10]

2. Adab berpakaian : Aturan atau ketetapan dalam berbusana yang sesuai dengan ajaran agama islam.

3. Adobe Flash CS6 : (dahulu bernama *macromedia flash*) adalah hasil akuisi yang dilakukan oleh *Adobe* sebagai salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Sistems*. Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*).[11]

5. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan dalam penulisan skripsi ini, penulis mengemukakan sistematikanya secara garis besar sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

[10] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafido Persada , 2007), h. 3

[11] Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) Cet. 1, h. 1

Berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi mengenai teori- teori tentang permasalahan judul yang penulis angkat.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Berisikan mengenai waktu tempat penelitian, metode penelitian, model pengembangan multimedia,dan tahapan penelitian

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Desain

Desainmerupakankerangkabentukrancangan.[1]Secaraetimologis kata "desainberasaldari kata *designo (*bahasaitalia) yang artinyagambar[2].Istilah desain (rekayasa) diambil dari lingkungan teknologi.Desain secara bahasa adalah kerangka,bentuk dan rancangan,secara istilah desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar.

Dalamsebuahkalimat, kata "desain" memilikiarti "proses untukmembuatdanmenciptakanobyekbaru". Jadimaksuddari kata desaindisiniadalahdesainyaitusuatu proses untukmembuatdanmenciptakanobyekbaru.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah memiliki arti "perantara" atau pengantar. Menurut Association For Education and Communication Technologi (AECH), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi.[3]Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran,

[1] http://id.wikipedia.org/wiki/desain

[2]Ulil Fadly, *skripsi desain media interaktif e-story kisah penaklukan andalusia oleh tariq bin ziad menggunakan adobe flash cs6 di madrasah diniyah V jurai sungai Pua*, h6

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

perasaan dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar[4]. Jadi media pembelajaran adalahsuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pelajaran) antara guru dan siswa yang bertujuan untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran antara lain[5] :

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

---

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

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

6. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

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

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

Manfaat media pembelajaran secara umum, yaitu:[6]

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

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

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

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth klasifikasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:[7]

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

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

3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum, yaitu:[8]

a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Levie & Lenz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:[9]

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

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

c) Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau

[8]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . . , h. 25-26
[9]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . . , h.16-17

gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

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

C. Adab-adabBerpakaian

Dalamsejarahperkembanganzaman, sesungguhnyamanusiatelahmengenaldanmembutuhkanpakaian.Salah satufungsiutamapakaiandalammenutupaurat.Bahkannenekmoyangmanusia, Nabi Adam as, jugabergegasmenutupauratnyaketikaterbuka, meskidengandaun-daunsekalipun.Hanyasaja, pemahamanmanusiaterhadapbatasanaurattersebutseringdipengaruhiolehkebiasaan, kebudayaan, ataukeyakinanterhadapajaran agama yang mengaturtatakramaberpakaian. Islam sebagai agama yang selamatlagimenyelamatkan, memberikanaturan yang jelastentangcaraberpakaian.

1. FungsiPakaian

Haianakadam, sesungguhnya kami telahmenurunkankepadamupakaianuntukmenutupauratmudanpakaianinda huntukperhiasan, danpakaiantaqwaitulah yang paling baik. Yang

demikian itu adalah sebahagian dari I tanda-tanda kekuasaan Allah, Mudah-mudahan mereka selalu ingat.(Qs.al-A'raf/7:26)

Pada surat al-A'raf ayat 26 di atas ditegaskan bahwa Allah menurukan pakaian buat turunan Nabi Adan as. Kata "kami menurunkan" mengandung makna Allah telah menganugrahkan bahan-bahan pakaian sebagai nikmat-Nya dan member manfaat bagi manusia, terdapat tiga fungsi pakaian, yaitu:

a. Menutup Aurat

Allah berfirman:

يَٰبَنِيٓ ءَادَمَ قَدۡ أَنزَلۡنَا عَلَيۡكُمۡ لِبَاسٗا يُوَٰرِي سَوۡءَٰتِكُمۡ وَرِيشٗاۖ وَلِبَاسُ ٱلتَّقۡوَىٰ ذَٰلِكَ خَيۡرٞۚ ذَٰلِكَ مِنۡ ءَايَٰتِ ٱللَّهِ لَعَلَّهُمۡ يَذَّكَّرُونَ ٢٦

Allah berfirman:"Wahai Manusia sungguh Kami turunkan kepada kamu pakaian yang dapat menutup aurat kamu serta sebagai perhiasan dan pakaian taqwa itulah yang baik(Al-A'raf:26)

Menutup aurat yang di maksud adalah menutup bagian-bagian tubuh yang dinilai oleh agama atau dinilai oleh seseorang atau masyarakat sebagai bagian yang buruk bila dilihat.Dalam hal ini, agama mengajarkan bahwa aurat laki-laki adalah antara pusar dengan lutut; sedangkan perempuan seluruh bagian tubuhnya, kecuali wajah dan telapak tangan.Aurat ini berlaku apabila ia bertemu dengan orang bukan makramnya (haram dinikahinya).

b. Perhiasan

Fungsi pakaian sebagai perhiasan akan menambah keindahan pemakainya. Hal ini member isyarat bahwa agama member peluang yang cukup luas untuk memperindah diri dan mengekspresikan keindahan.

c. PenunjukIdentitas

يَـٰٓأَيُّهَاٱلنَّبِيُّ قُل لِّأَزۡوَٰجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَآءِ ٱلۡمُؤۡمِنِينَ يُدۡنِينَ عَلَيۡهِنَّ مِن جَلَٰبِيبِهِنَّۚ ذَٰلِكَ أَدۡنَىٰٓ أَن يُعۡرَفۡنَ فَلَا يُؤۡذَيۡنَۗ وَكَانَ ٱللَّهُ غَفُورٗا رَّحِيمٗا ٥٩

"yang demikian itu lebih mudah mereka(muslimah)dikenali dan mereka tidak diganggu.."(al-Ahzab:59)

Dalam hal ini,kita dituntut kreatif dan inovatif dalam penampilan agar wujud perbedaan antara orang Islam dan bukan Islam. Identitas/kepribadian sesuatu adalah yang menggambarkan eksistensinya sekaligus membedakannya dari yang lain.

Dalam hal ini perempuan muslimah diperintahkan agar mengulurkan jilbab mereka keseluruh tubuh mereka supaya mereka lebih mudah untuk dikenali identitasnya sebagai perempuan terhormat sehingga mereka tidak diganggu oleh siapapun yang usil.

Dari ketiga fungsi pakaian di atas, Allah juga mengingatkan bahwa pakaian yang baik adalah pakaian taqwa.Jika ketiga fungsi pakaian di atas lebih menekankan kepada pakaian jasmani, tetapi makna pakaian taqwa lebih menekankan kepada pakaian rohani.Hal ini menunjukkan bahwa setiap muslimah mesti menutup aurat jasmaninya, tetapi yang lebih penting lagi menutup penyakit-penyakit rohaninya.

2. Adab berpakaian bagi perempuan

Setiap perempuan mukmin, baik yang berstatus istri atau pun masih gadis, agar mengulurkan jilbabnya.Jilbab disini bukanlah seperti yang dipahami oleh masyarakat Indonesia, yaitu pakaian penutup kepala.Akan tetapi, jilbab yang dimaksudadalahpakaianlonggar yang menutupseluruhauratnya.Denganpakaiansepertiini, makakehormatannyaakanterpeliharasertaterhindardarigangguan orang-orang yang tidakbaik.

Sebagaiperhiasan, tentupakaianmemiliki model yang terusberkembangsesuaidenganperkembanganzamandanseleramasing-masing.Namunberaneka model pakaiantersebutmestimenutupaurat.Selaindarimenutupaurat, adabeberapahal yang menjadiketentuanberpakaian, adaempatketentuandalamberpakaianbagiperempuan,yaitu:

1. Janganber-tabarruj

غَيْرَ مُتَبَرِّجَٰتٍۭ بِزِينَةٍ

tidak (bermaksud) Menampakkanperhiasan…(Qs.An-Nur/24:60)

Maksudnya, janganmenampakkan "perhiasan" yang biasanyatidakdinampakkanolehperempuanbaik-baik, ataumemakaisesuatu yang tidakwajardipakai.Sepertiber-make up secaraberlebihan, berbicarasecaratidaksopanatauberjalandenganberlenggak-lenggokdansegalamacamsikap yang mengundangperhatianpria.

2. Janganmengundangperhatianpria

Maksudnyaadalahsegalabentukpakaian, gerak-gerik, ucapan, serta aroma yang bertujuanataudapatmengundangfitnah (ransanganbirahi) sertaperhatianberlebihan.

3. Janganmemakaipakaiantransparandanketat

Maksudnyatidakbolehmemakaipakaian yang menampakkankulitanda, meskipunpakaian yang dipakaitelahmenutupibadan.Tidakjugapakaian yang ketatsehinggamenampakkanlekuk-lekukbadananda.Pakaian yang transparandanketat, pastiakanmengundangbukansajaperhatian, tetapibahkanrangsangan.

Berbusanatetapitelanjangdapatdipahamisebagaimemakaipakaiantembus pandang, ataumemakaipakaian yang demikianketat, sehingga Nampak denganjelaslekuk-lekukbadannya.

4. Janganmemakaipakaian yang menyerupaipakaianlelaki

Perludicatatbahwaperananadatkebiasaandanniatdisini, sangatmenentukan.Ini, karenabolehjadiada model pakaian yang dalamsatumasyarakatdinilaisebagaipakaianpriasedangdalammasyarakat lain iamenyerupaipakaianwanita.

3. AdabBerpakaianbagiLaki-laki

Mengenai pakaian laki-laki juga ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Pakaiantidakterbuatdarisuteramurni.
2. Tidakberlebihanataumewah.
3. Tidakmenyerupaipakaianwanita
4. Tidakmemberikangambaranbentuktubuhatauauratdantidakmemperlihatkannya.

5. Hendaknyapanjangpakaiantidakmelebihikeduamata kaki.

Olehkarenaitu, bagisiswiperempuan yang telahmemakaipakaianmenutupaurat di sekolah, hendaklahmemperhatikanketentuandiatas.Jangansempit, janganmenonjolkanperhiasan, jangantransparan, jangan pula menirupakaianlawanjenis.Terutamaperempuan, pakailahbajukhususperempuan, bukanjustrumemakaibajukemeja yang jelas-jelaspakaianlaki-laki.[10]

D. *Adobe Flash CS6*

1. Pengertian *Adobe FlashCS6*

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis *vector,* yang telah banyak digunakan oleh para animatoruntuk membuat berbagai animasi. Sekarang ini program *Adobe Flash CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.[11]*Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat.Dan sedangkan Flash sering digunakan untuk menambahkan streaming video atau audio player, iklan dan konten multimedia interaktif untuk halaman web, meskipun penggunaan Flash pada website menurun.[12]

Flash adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web.

---

[10]Muhammad Kosim, MA, Drs. H.M. Alimi, Drs. H. Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an. (Padang: Jasa Surya, 2012), jilis I. H.180

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

[12]Ulil Fadly, *skripsi desain media interaktif e-story kisah penaklukan andalusia oleh tariq bin ziad menggunakan adobe flash cs6 di madrasah diniyah V jurai sungai Pua*, h20

Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi.

Riwayat perkembangan produk "*Adobe Flash*" hingga 2013:

a) FutureSplash Animator (10 April 1996)
b) Macromedia Flash 1 (Desember 1996)
c) Macromedia Flash 2 (Juni 1997)
d) Macromedia Flash 3 (31 Mei 1998)
e) Macromedia Flash 4 (15 Juni 1999)
f) Macromedia Flash 5 (24 Agustus 2000, *ActionScript 1.0*)
g) Macromedia Flash MX (versi 6, 15 Maret 2002)
h) Macromedia Flash MX 2004 (versi 7,9 September 2003, *ActionScript 2.0*)
i) Macromedia Flash MX Professional 2004 (versi 7, 9 September 2003)
j) Macromedia Flash Basic 8 (13 September 2005)
k) Macromedia Flash Professional 8 (13 September 2005)
l) Adobe Flash CS3 Professional (sebagai versi 9, 16 April 2007, *ActionScript 3.0*)
m) Adobe Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)
n) Adobe Flash CS5 Professional (sebagai versi 11, 2010)
o) Adobe Flash CS6 Professional (sebagai versi 12,2013)

2. Istilah-Istilah Dalam *Adobe Flash*

Berikut beberapa istilah yang natinya akan sering dijumpai dalam pembuatan animasi :[13]

a. *Animasi* : Suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.
b. *ActionScript* : Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *keyframe* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi *interaktif.*
c. *Scene : Scene/stage* yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa *teks* maupun gambar.
d. *Properties : Panel* yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.
e. *Movie Clip :* Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
f. *Frame :*Bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi
g. *Keyframe :* Suatu simbol berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.
h. *Timeline :*Bagian lembar kerja yang menampilkan *layer* dan *frame.*

3. Kelebihan *Adobe Flash*

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Flash* dibandingkan dengan *software* animasi lainyaitu[14]:

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

[13]Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: CV Andi Offset,2013).hal.2
[14]Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006); h.2

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

c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.

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

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

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

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

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

E. *Storyboard*

Storyboard disusun secara berurutan, layar demi layar. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *storyboard* adalah tetap mengikuti rancangan stuktur navigasi. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan program.*Storyboard*adalah*discription*dariaturanceritadantermasukmengambil dari sudutgambar, *dubbing*danefekspesial.[15]*Storyboard* ini dibuat oleh seseorang yang disebut juga dengan *visualizer*. *Storyboard* merupakan

[15]Ulil Fadly, *skripsi desain media interaktif e-story kisah penaklukan andalusia oleh tariq bin ziad menggunakan adobe flash cs6 di madrasah diniyah V jurai sungai Pua*, h23

pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file*, *animasi*, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web. *Storyboard* biasanya digunakan untuk kegiatan:

1. *Film*
2. *Teater*
3. Animasi
4. *Photomatic*
5. Buku komik
6. Bisnis
7. Media interaktif.

Storyboard dapat dibuat dengan gambar tangan/sketsa langsung dikertas atau digambar dengan komputer, kemudian dicetak. *Storyboard* sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangkaproyek media interaktif. Format apapun yang dipilih untuk *Storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan:[16]

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

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

8. Audio, jika ada
9. Interaksi dengan *user*, jika ada

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan insya allah pada bulan Mei 2016 di SMPN 8 Bukittinggi kelas VII Semester 2. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

B. Metode Penelitian

Penulis memerlukan data yang harus diolah terlebih dahulu, sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R & D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[1].

Dalam kehidupan, hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang moderen diproduk dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan[2].

---

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

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.407 - 408

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang ada dan mengembangkannya sehingga dapat menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dimanfaatkan, dengan menggunakan langkah-langkah yang yang telah ditetapkan sehingga hasil penelitian dapat di pertanggung jawaban.

R & D yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D *(Four-D).* Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran). Adapun tahapan 4D adalah:[3]

1. Define (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature

[3] Endang Multatiningsih, *pengembangan model pembelajran,* hal. 2-4

atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan (1974) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu:

a. *Front and analysis*

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

b. *Learner analysis*

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

c. *Task analysis*

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

d. *Concept analysis*

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

e. *Specifying instructional objectives*

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

2. Design (Perancangan)

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

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

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

Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan

hasil validasi teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

3. Develop (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (develop)dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.
b. Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi
c. Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
d. Revisi model berdasarkan hasil uji coba
e. Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat model yang dikembangkan. Pengujian efektivitasdapat dilakukan dengan eksperimen atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Cara pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil belajar padakelompok pengguna model dan kelompok yang tidak menggunakan model. Apabila hasil belajar kelompok pengguna model lebih bagus dari kelompok yang tidak menggunakan model maka dapat dinyatakan model tersebut efektif. Cara pengujian efektivitas pembelajaran melalui PTK dapat dilakukan dengan cara mengukur kompetensi sebelum dan sesudah pembelajaran. Apabila kompetensi sesudah pembelajaran lebih

baik dari sebelumnya, maka model pembelajaran yang dikembangkan juga dinyatakan efektif.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

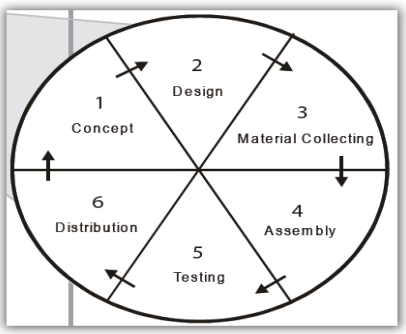
Thiagarajan membagi tahap dissemination dalam tiga kegiatan yaitu: validation testing, packaging, diffusion and adoption. Pada tahap validation testing, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan packaging (pengemasan), diffusion and adoption. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.[4]

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

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



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

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

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

[5] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis & Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta: J & J Learning,2002), h. 221-223

1. Concept

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi

sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

2. Design

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

3. Material Collecting

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art,* foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara

gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. Assembly

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

5. Testing

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

6. Distribution

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

D. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan disesuaikan dengan model *4D* seperti dibawah ini:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi awal ke sekolah yang di maksud, untuk mencari informasi mengenai mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pelajaran tersebut, serta mengetahui kebutuhan-kebutuhan terhadap perbaikan. Pencarian informasi ini dilakukan dengan wawancara dan observasi di sekolah tersebut. Selain itu penulis juga meminta silabus, RPP, dan materi tentang photoshop kepada guru bidang studi.

2. Design (Perancangan)

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

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap Develop (Pengembangan) ini penulis menggunakan model pengembangan Luther-Sutopo. Kegiatan yang dilakukan penulis dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Concept (Pengonsepan)

Mengidentifikasi apa yang akan dilakukan user dan menentukan tujuan output dan input.

b. Design (Perancangan)

Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan:

1. Struktur navigasi

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

2. *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.

3. *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.

c. Material collecting

Tahap pengumpulan bahan sesuai dengan pekerjaan dalam pembuatan animasi, misal: gambar, audio, video.

d. Assembly

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

e. Testing (Pengujian)

Tahap pengujian multimedia animasi, pada tahap ini diuji apakah ada kesalahan atau tidak pada multimedia yang dibuat.

f. Distribution

Tahap penyimpanan aplikasi yang telah selesai dibuat dalam media penyimpanan.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Kegiatan yang dilakukan oleh penulis pada tahap perancangan ini adalah:

a. Validation Testing

Pada tahap validation testing, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran

ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

b. Packaging (Pengemasan)

Pada tahap ini dilakukan pengemasan dengan cara menyimpan produk yang telah dibuat kedalam bentuk CD/DVD.

c. Diffusion and Adoption

Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan produk supaya dapat diserap (diffuse) dan dapat digunakan (adopsi) oleh pengguna.

E. Uji Produk

Uji coba produk dibuat untuk melihat Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas produk.

1. Uji Validitas

Uji Validitas produk berfungsi untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validitas produk digunakan angket, dimana ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah di sediakan. Validitas produk untuk ahli media meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

2. Uji Praktikalitas

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

3. Uji Efektifitas

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

4. Black Box Testing

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

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
b. Kesalahan *interface.*
c. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*.
d. Kesalahan kinerja.
e. Inisialisasi dan kesalahan terminal.[6]

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

F. Teknik Analisa dan Pengolahan Data

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

1. Analisis Validitas Desain

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

   a. Memberikan skor untuk setiap item dengan alternative jawaban:

      5 = Sangat Baik

      4 = Baik

      3 = Cukup

      2 = Kurang

      1 = Sangat Kurang

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

      NN = Bp / Bm x 100%

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

2. Analisis Praktikalitas

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

NN = Bp / Bn x 100%

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran ini penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan menggunakan tahapan pengembangan 4D (Four-D), adapun tahapan pengembangan 4D yaitu :

A. *Define (Pendefenisian)*

Dalam pendefenisian ini dilakukan syarat-syarat atau pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, pertama guru melakukan diagnosis awal/mengamati siswa untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Kedua, guru harus mempelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman,sifat dsb. Ketiga, Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal. Keempat, Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional. Kelima, Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.

Media pembelajaran untuk materi adab berpakaian ini didesain untuk guru supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam tahap ini, terdapat beberapa analiasis sebelum menghasilkan sebuah media. Beberapa analisis tersebut yaitu:

1. Analisis Pengguna

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

   a. Guru

      Guru pada mata pelajaran pendidikan Al-Quran di SMPN 8 Bukittinggi hanya ada satu yaitu bapak Sabri,S,Pdi beliau tamatan Perguruan tinggi islam, di sekolah itu bapak mengajar di kelas VII dan VIII, media yang di pakai di sekolah tersebut masih menggunakan media papan tulis dan metode tanya jawab, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga materi yang disampaikan kurang menarik karena hanya materi saja yang di sampaikan tanpa menyertai gambar atau animasi tentang materi tersebut,jadi guru yang mengajar di SMPN 8 Bukittinggi membutuhkan media yang dapat membantu dalam menyampaikan sebuah materi mengenai Adab berpakaian. Media yang dibutuhkan adalah media yang menarik agar siswa lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar. Media tersebut akan

digunakan dalam menyampaikan materi Adab berpakaian di SMPN 8 Bukittinggi.

b. Siswa

Siswa membutuhkan media yang sesuai dengan jenjang pendidikan dan sesuai dengan materi yang diajarkan, agar siswa tidak merasa bosan ketika belajar. Kemudian ada ketertarikan dalam diri siswa untuk belajar mengenai materi Adab berpakaian.

2. Analisis kurikulum/materi

Setelah adanya analisis pengguna, maka perlu dilakukannya analisis kurikulum/materi. Kurikulum yang dipakai disekolah tersebut adalah kurikulum KTSP, materi yang di ajarkan di sekolah tersebut menurut SK/KD adalah mengenai adab berpakaian yaitu fungsi pakaian, adab berpakaian bagi perempuan dan laki-laki, cara berpakaian yang baik dan ayat atau hadits tentang berpakaian menurut ajaran agama islam. Jadi, penulis membuat materi yang sesuai dengan kurikulum yang diajarkan atau ditetapkan di SMPN 8 Bukittinggi sehingga tercapainya tujuan belajar mengajar.

3. Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Jika sudah maka media tesebut dapat

digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar tercapai hasil belajar yang diinginkan. Analisis kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan guru.

B. *Design* (Perancangan)

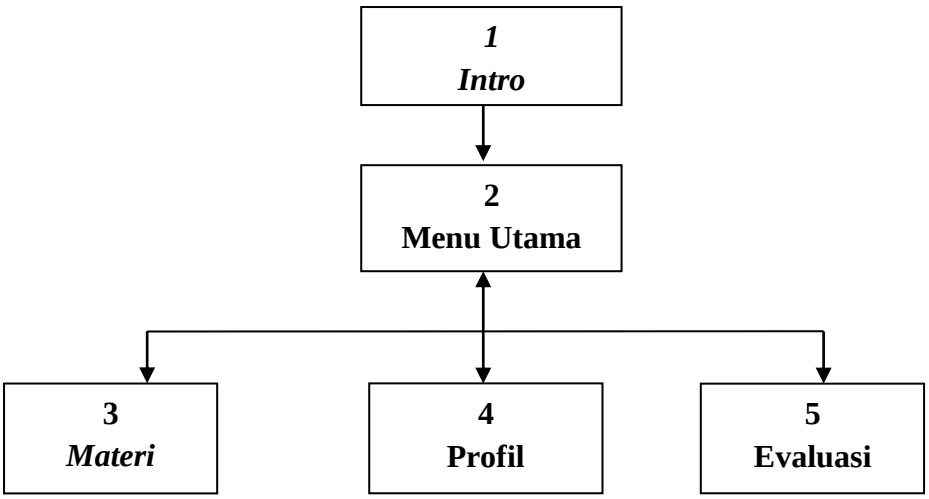
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, dan *storyboard*.

1. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran Adab Berpakaian menggunakan Struktur Navigasi campuran karena menggabungkan model *linie*r dan model *hirarki.*

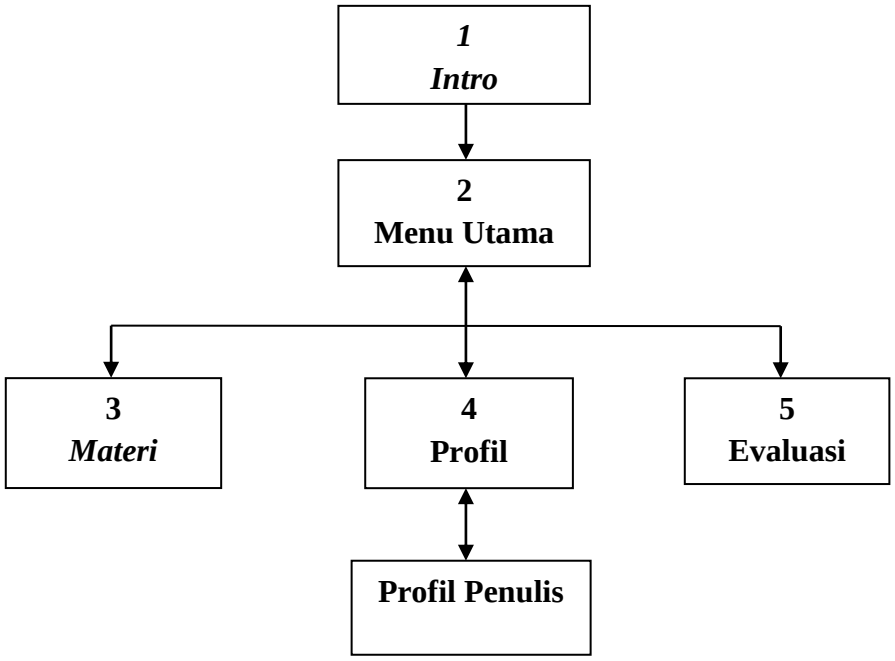
a. Struktur Navigasi Utama

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



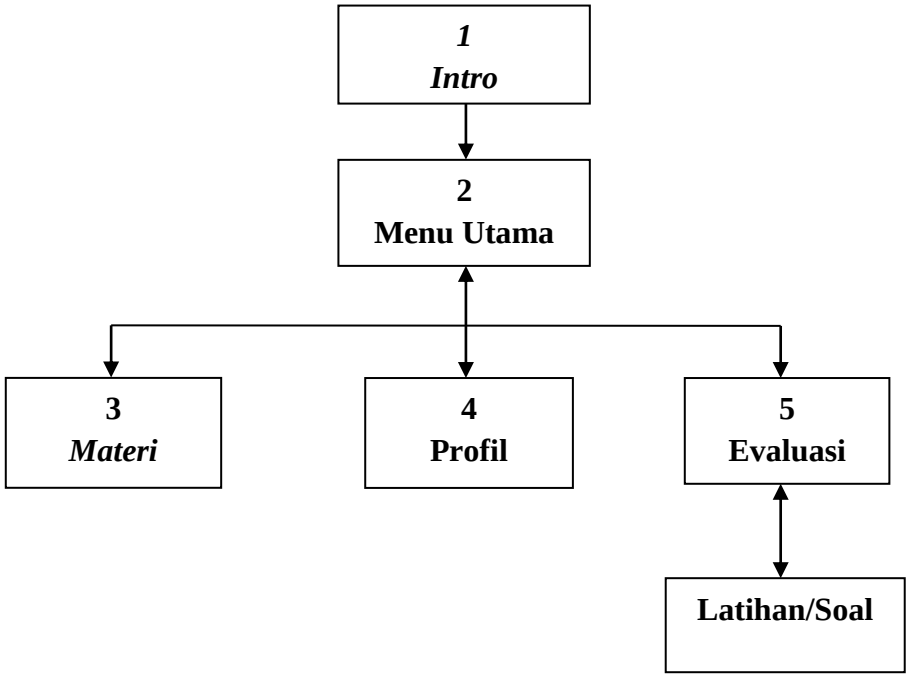
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utamaz

b. Struktur Navigasi Profil



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Profil

c. Struktur Navigasi Evaluasi



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Profil

2. Desain *Storyboard*

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

Tabel 4.4 *Storyboard* Ringkas

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

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *movie* 1-*Intro*, merupakan menu awal masuk ke sistem media pembelajaran mengenai Adab Berpakaian.
2. *movie* 2-Menu Utama, merupakan menu utama dalam media pembelajaran mengenai Fungsi Pakaian.
3. yang terdiri atas 3 sub menu yaitu Materi Profil dan Evaluasi.

4. *movie* 3-Materi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan materi mengenai Adab Berpakaian.
5. *movie* 4-Profil yang merupakan biodata penulis.
6. *movie* 5-Evaluasi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan latihan/soal mengenai Adab Berpakaian.

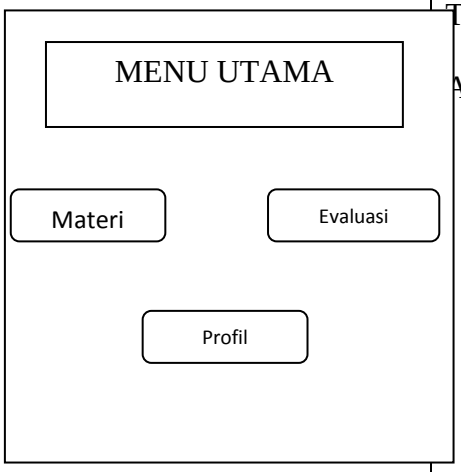
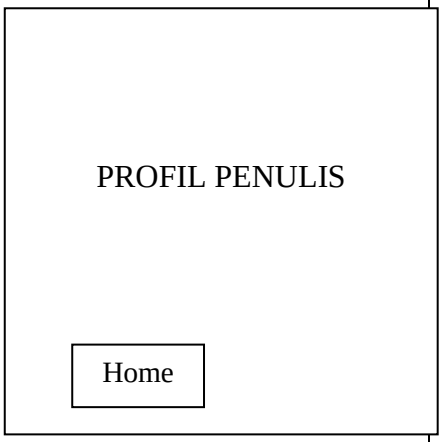
3.Desain *Interface*

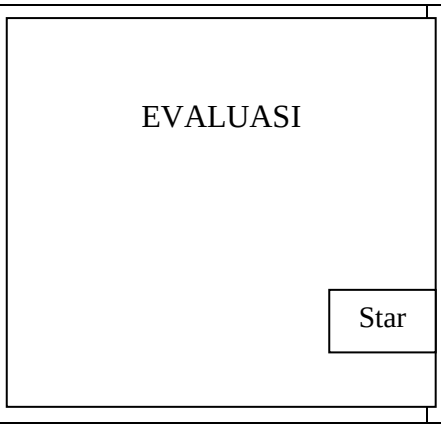
Media ini dirancang untuk siswa SMP, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur animasi agar siswa tertarik menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran Pendidikan Al-Qur'an (PQ). Unsur tersebut disempurnakan dengan menambahkan musik latar, *Background* dimodifikasi pada disetiap halaman untuk mempertegas kesan menarik, hal ini dimaksudkan agar aplikasi terlihat tidak membosankan

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini:

Tabel 4.5 Desain *Interface*

Movie	***Visual***	***Image***	***Audio***
1	**2**	**3**	**4**

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

4		*Background,* Animasi.	

C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, *background*, dan *image-image* pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah **:**

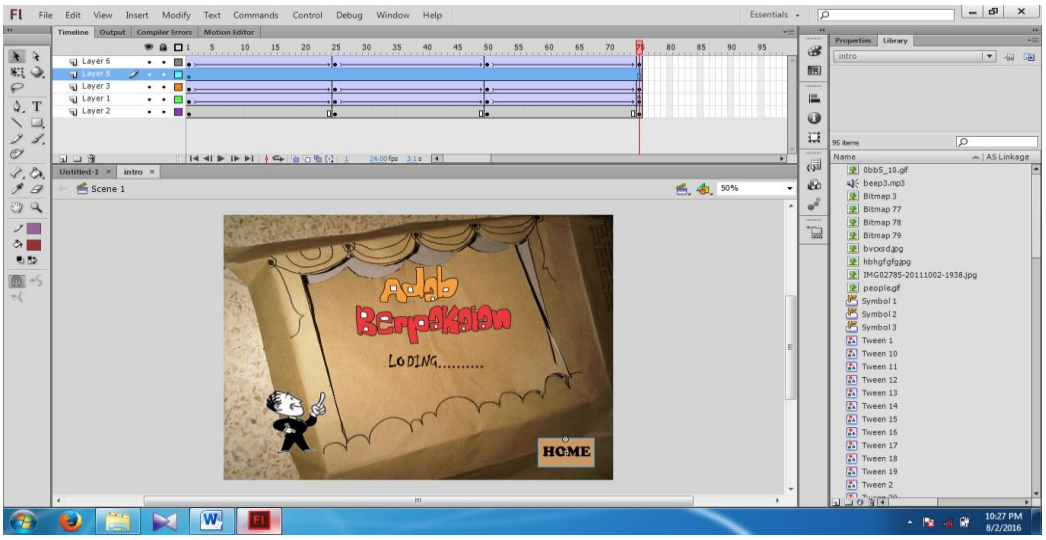
a. Data materi Adab Berpakaian bersumber dari buku pegangan dari sekolah di SMPN 8 Bukittinggi
b. Data audio yang digunakan adalah Software Cool Edit Pro ,Free Mp3 Cutter suara penulis tentang ayat Adab Berpakaian.
c. Data *image* yang digunakan adalah *image background* dan *animasi.*

D. *Assembly* (Pembuatan)

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

1. Pembuatan Objek dan *Background*

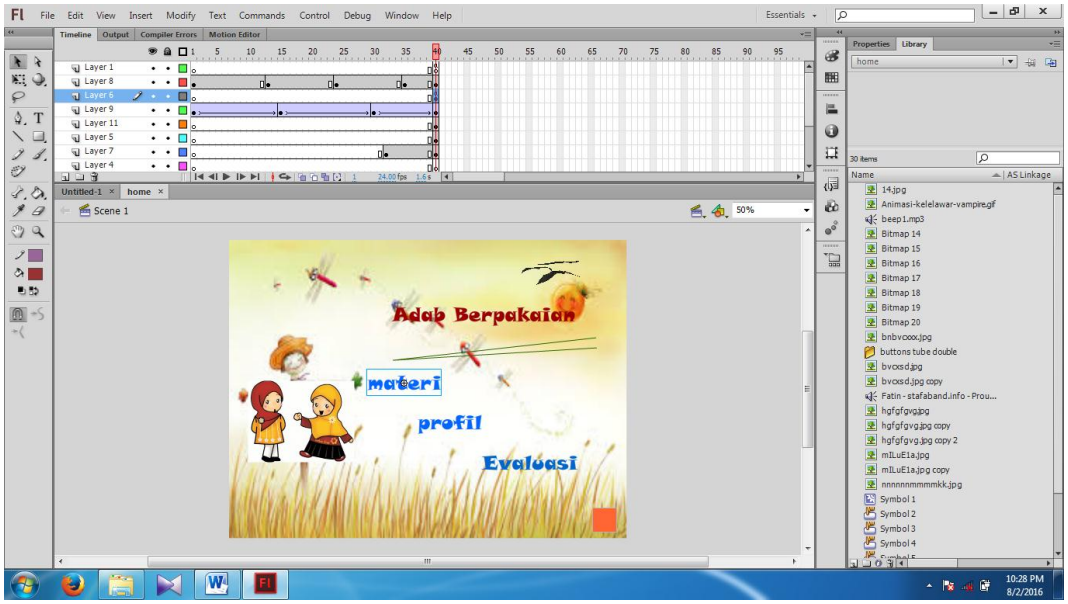
Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan *CorelDraw X4*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame*, *scene by scene*, dan *motion tween*. Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang berwarna. Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background intro* dan menu utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 Proses Pembuatan *Background Intro*

Pembuatan Tombol Navigasi

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



Gambar 4.2 Proses Pembuatan Tombol-Tombol

2. **Pemprograman dengan *Actionscript***

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

a. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan materiutama.swf

```
on (release) {
  gotoAndPlay(1156);
  stop();
  stopAllSounds();
  loadMovie("materiutama.swf",1);
```

```
}
```

b. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan profil.swf

```
on (release) {
stop();
stopAllSounds();
loadMovie("profil.swf", 1);
}
```

c. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol play.swf

```
on (release) {
stop();
stopAllSounds();
loadMovie("home.swf", 1);
}
```

d. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol keluar.swf

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

3. Test dan Publikasi *File*

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

.exe dengan tujuan agar media dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install* Flash Player terlebih dahulu.

4. Tampilan Hasil

a. Halaman *Intro*

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



Gambar 4.4 Tampilan Halaman *Intro*

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

b. Halaman Menu Utama

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



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu Utama

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

c. Halaman Materi

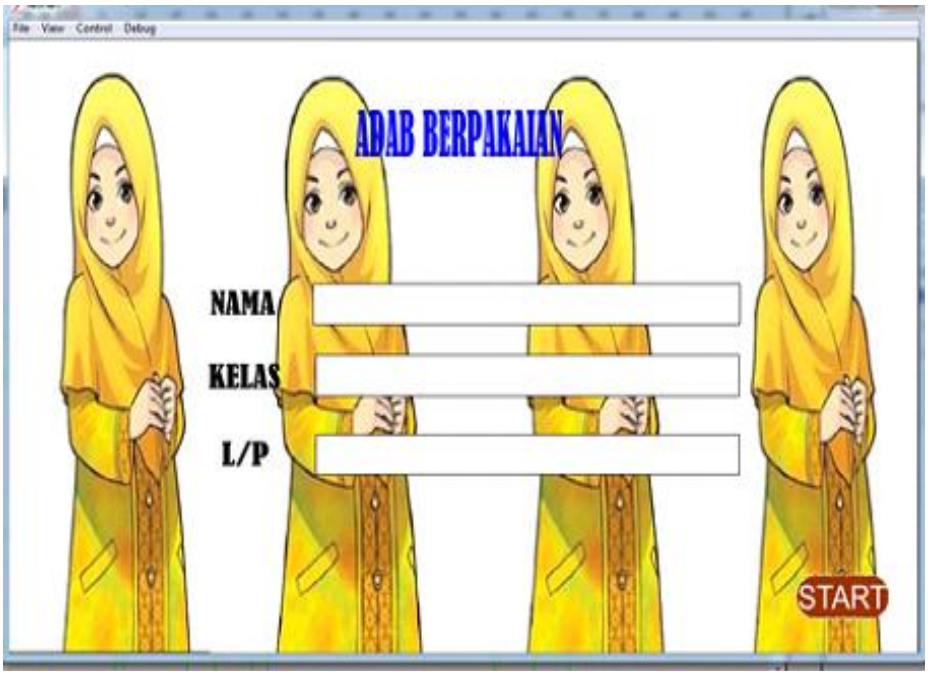
Pada halaman materi terdapat berbagai materi yang akan dibahas. Halaman materi seperti gambar berikut ini :



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Materi

d. Halaman Evaluasi

Pada halaman Evaluasi ini terdiri dari beberapa *Scene,* masing – masing Scene terdiri dari gambar-gambar,dan soal tentang Adab Berpakaian. Pada halaman ini juga terdapat tombol untuk melanjutkan ke *Scene* berikutnya atau. Tampilan halamannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Evaluasi

E. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution.* Tahap testing dilakukan

setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*

   Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, dan data dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.6 Identifikasi dan Rencana Pengujian

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

a. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pengujian Menu *Intro*

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

b. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Pengujian Menu Utama

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

c. Pengujian Menu Materi

Tabel 4.9 Pengujian Menu Materi

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

	Menampilkan materi 2	Halaman materi Tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3	Halaman materi tampil	Diterima

d. Pengujian Menu Profil

Tabel 4.10 Pengujian Menu Profil

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

e. Hasil pengujian fungsionalitas

Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas

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

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari media pembelajaran adab berpakaian untuk SMPN 8 Bukittinggi ini telah sesuai dengan perencanaan.

F. Distribution

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

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

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

1. *Hardware*

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

1. *Processor* : Intel Dual Core atau AMD Athlon 64 X2 Dual Core
2. *Motherboard* : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yang digunakan
3. *VGA* : Kartu Grafik 64 bit memori 512 MB (minimal)
4. *Memory* : 1 GB (disarankan)
5. *Hardisk* : S*pace* 400 MB
6. *Monitor* : Resolusi minimal 800x600
7. *Optical* : DVD RW

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

2. *Software*

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Perancangan media pembelajaran Adab Berpakaian pada mata pelajaran Pendidikan Al-Qur'an telah selesai dirancang, dengan software Adobe Flash CS6 sebagai software utama dan didukung oleh software lainnya seperti Photoshop, CorelDraw, dan Format Factory. Media pembelajaran tersebut dilakukan dengan melakukan uji validitas, uji praktikalitas dan uji evektifitas sehingga bias dikatakan valid dan bias digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini terdiri atas Intro, Menu Utama, Materi, Profil, dan Evaluasi.
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 Bapak Agus Nur Khomarudin,S.Pd,M.Kom, dan Bapak Fandhy Sikumbang,M.Kom, dengan kesimpulan tampilan, keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah valid.

b. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru Pendidikan Al-Qur'an dan guru TIK dengan kesimpulan format, isi dan bahasa produk sangatpraktis

c. Uji Efektivitas Produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang siswa kelas VII yaitunya Ikkral Dinata, Farhan Ikram, Muhammad Junaidi dan kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan efektif

B. Saran

Dalam media pembelajaran ini adalah penulis menyarankan kepada:

1. Para guru agar menjelaskan materi mengenai Adab Berpakaian lebih lanjut.
2. Bagi peserta didik, dari Adab Berpakaian ini diharapkan peserta didik tidak keliru lagi tentang Adab Pakaian, fungsi pakaian, dan doa sebelum berpakaian.
3. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
4. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bias lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

5. Media pembelajaran ini masih memiliki kekurangan diantaranya kurangnya Ayat/Hadits dalam Berpakaian dan kurangnya penjelasan lebih jauh mengenai adab berpakaian dan syarat pakaian yang baik.
6. Media pembelajaran ini hanya dibuat untuk mewakili silabus/bahan ajar yang dibutuhkan oleh SMPN 8 Bukittinggi jadi masih banyak lagi materi yang belum termasuk kedalam media ini, sekiranya ada pembaca atau pengguna ingin menambahkan atau menyempurnakan media ini penulis persilahkan karena adab berpakaian ini perlu bagi kita semua. Terimakasih.

“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AL-QURAN MENGENAI ADAB BERPAKAIAN MENGGUNAKAN ADOBE FALSH CS6 DI SMPN 8 BUKITTINGGI “

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
Fakultas Tarbiyah Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh :

Aisyah
2512.217

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

BUKITTINGGI

2016

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

4.1 Proses Pembuatan Background Intro 53

4.2 Proses Pembuatan Tombol-Tombol 54

4.3 Pengeditan Suara dengan Format Factory 55

4.4 *Tampilan Halaman Intro* 56

4.5 *Tampilan Halaman Menu Utama* 57

4.6 *Tampilan Halaman Menu Materi* 57

4.7 *Tampilan Halaman Materi* 57

4.8 *Tampilan Halaman Profil* 58

4.9 *Tampilan Halaman Evaluasi* 58

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

3.1 Tahap Pengembangan Multimedia 34

4.5 Desain Interface 50

4.6 Identifikasi dan Rencana Pengujian 59

4.7 Pengujian Menu Intro 60

4.8 Pengujian Menu Utama 60

4.9 Pengujian Menu Materi 60

4.10 Pengujian Menu Profil 61

4.11 Pengujian Fungsionalitas 61

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Desain 13
B. Media Pembelajaran 13
   a. Pengertian Media Pembelajaran…….. 13
   b. Klasifikasi Media Pembelajaran……..... 16
   c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran…… 17
C. Adab-adab Berpakaian 18
   a. Fungsi Pakaian……. 18
   b. Adab Berpakaian bagi Perempuan…… 20
D. Adobe Flash CS6 22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 27
B. Metode Penelitian 27

C. Model Pengembangan Multimedia 34

D. Tahapan Penelitian 37

E. Uji Produk……. 40

F. Teknik Analisa dan Pengolahan data……. 42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Define (Pendefenisian)…… 44

B. Design (Perancangan)…….. 47

C. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)……. 52

D. Assembly……. 53

E. Testing (Pengujian)…….. 58

F. Distribution…….. 62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan…….. 64

B. Saran…… 64

Daftar Pustaka

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI..... i

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Batasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah 7

E. Tujuan Penelitian 7

F. Manfaat Penelitian 7

G. Penjelasan Judul..... 8

H. Sistematika Penulisan..... 9

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Storyboard.....

Lampiran II Uji Produk .....

Lampiran III Serah Terima Produk .....

DAFTAR PUSTAKA

AzharArsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta :Raja GrafidoPersada, 2007), h. 3

AzharArsyad, *Media Pembelajaran……..*, h. 3

Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) Cet. 1, h. 1

Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis & Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta: J & J Learning,2002), h. 221-223

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

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran . . .* , h.36

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

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

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

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

Endang Multatiningsih, *pengembangan model pembelajran*, hal. 2-4

Hasbullah. 2012. *Dasar-dasarIlmuPendidikan*. (Umum da Agama Islam). Jakarta: Rajawali Ed.10 2012.

Muhammad Kosim, MA, Drs. H.M. Alimi, Drs. H. Amrul, *Pendidikan Al*-Qur'an. (Padang: Jasa Surya, 2012), jilis I. H.180

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

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

Rusman,dkk, *PembelajaranBerbasisTeknologiInformasi Dan Komunikasi* (Jakarta RajawaliPers, 2011), ed.1,h.170

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

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,2009), hal .407

Ulil Fadly, *skripsi desain media interaktif e-story kisah penaklukan andalusia oleh tariq bin ziad menggunakan adobe flash cs6 di madrasah diniyah V jurai sungai Pua*, h6

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini, serta pendidikan penulis pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Shalawat serta salam kemuliaan tak lupa pula dimohonkan pada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni nabi besar Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Penulisan skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak terutama keluarga ayahanda Adril dan ibunda Pices yang senantiasa memberikan motivasi kepada penulis dalam menggapai cita-cita yang insya Allah diridhai oleh Allah SWT di dunia dan di akhirat kelak. Serta seluruh keluarga, kerabat, dan sahabat yang selalu meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibuk Rektor dan Bapak/Ibuk Warek beserta Dekan, Bapak/Ibuk Ketua Jurusan dan Ibuk Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.

2. Bapak Dr.H.Nunu Burhanuddin,Lc,M.Ag selaku pembimbing I, dan Bapak Sarwo Derta, M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.
3. Supratman Zakir M.Kom selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
5. Bapak dan Ibu yang bertugas di Akama IAIN Bukittinggi yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan dukungan moral, maupun materil sehingga menjadi energi tersendiri untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa PTIK 2012 yang telah banyak memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Terakhir penulis mendo'akan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak, dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini, dan semoga bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri. Amiin.

Bukittinggi, Juli 2016

Penulis

Aisyah

LAMPIRAN 1
***STORY BOARD* INTRO**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : Intro
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 15.00 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman pembuka media pembelajaran tentang Adab berpakaian. Pada halaman ini terdapat animasi tulisan berwarna orange dan merahyang terdapat pada tulisan "Adab Berpakaian", dan satu tombol home.

Warna : merah,hitam,coklat
Layar Dasar : Backgound color coklat
Tulisan : Adab berpakaian,loding
Element : merah, coklat, Hitam

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Showcard Gothic
Ukuran : 30
Tipe : Regular

Animasi : Animasi Tulisan Bergerak
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

LAMPIRAN 2
STORY BOARD* MENU *HOME

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : *Home*
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 1 Agustus 2016/ 15.15 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman *Home* media pembelajaran tentang Adab Berpakaian. Pada halaman ini terdapat animasi kantun, 3 buah tombol yaitu tombol materi, tombol profil, tombol evaluasi, dan tombol keluar (intro).

Warna : biru, merah ,hitam,putih,orange
Layar Dasar : backgound putih coklat
Tulisan : Adab Berpakaian,materi,profil,evaluasi
Element : Hitam, biru, merah, putih,orange

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Snap ITC*
Ukuran : 50
Tipe : Regular

Animasi : Animasi burung
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

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

LAMPIRAN 3
***STORY BOARD* MENU MATERI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : Menu Utama
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 15.30 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman materi, pada halaman ini terdapat4 buah tombol yaitu tombol fungsi pakaian, tombol adab berpakaian, tombol cara dan ayat berpakaian, tombol home.

Warna : Ungu
Layar Dasar : backgound color ungu
Tulisan : Materi
Element : hitam, ungu, merah,putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Snap ITC*
Ukuran : 30
Tipe : Regular

Animasi : Animasi tulisan,gambar
Suara : Sahara Essence (Instrumental Arabic Music).MP3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release)
{loadMovie("Materi5.swf",;
}

on (release)
{ loadMovie("materi3.swf",;
}
```

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

LAMPIRAN 4
***STORY BOARD* MATERI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : Materi
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 1 Agustus 2016/ 16.00 WIB



Deskripsi Layar :
Halaman ini merupakan halaman materi yang berisi penjelasan singkat tentang fungsi pakaian dan tombol keluar.

Warna : Hitam, hijau
Layar Dasar : background pakaian
Tulisan : ada 3 fungsi pakaian
Element : Hitamputih,hijau

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Goudy Stout,Calibri*
Ukuran : 35,25
Tipe : Regular

Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

LAMPIRAN 5
***STORY BOARD* ADAB BERPAKAIAN**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : Adab berpakaian
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 16.23 WIB



Deskripsi Layar :
Halaman ini merupakan tombol penjelasan tentang adab berpakaian yang di dalamnya terdapat tombol adab berpakaian bagi perempuan , tombola dab berpakaian bagi laki-laki, dan tombol keluar.

Warna : pink,putih,hitam
Layar Dasar : backgound pakaian
Tulisan : Adab berpakaian
Element : pink,hitam,putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Kristen ITC,Snap ITC*
Ukuran : 50,35
Tipe : Regular

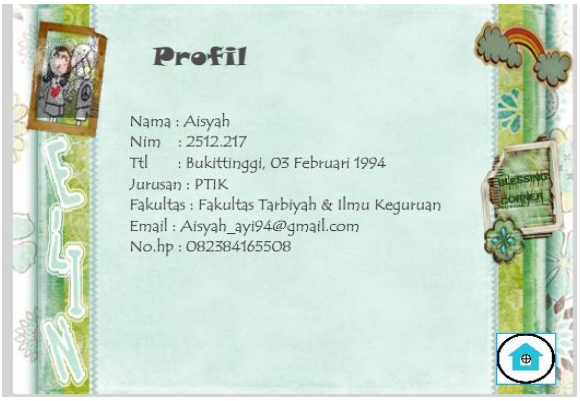
Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release)
{
loadMovie("adabpakaian",0);}
```

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

LAMPIRAN 6
***STORY BOARD* PROFIL**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakain
Modul : Profil
Layar : 1dari1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 16.30 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman Profil, pada halaman ini terdapat animasi foto dan tombol home.

Warna : Hitam, putih,hijau,biru
Layar Dasar : backgound animasi
Tulisan : Profil
Element : Hitam,biru,kuning, putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Tempus Sans ITC,Snap ITC*
Ukuran : 30,40
Tipe : Regular

Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

LAMPIRAN 7
***STORY BOARD* CARA DAN DOA**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : cara dan doa berpakaian
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 1 Agustus 2016 / 16.45 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman cara dan doa adab berpakaian, pada halaman ini terdapat penjelasan tentang doa berpakaian dantombol home.

Warna : Hitam, putih,merah,kuning,biru
Layar Dasar : backgound pakaian
Tulisan : cara dan doa berpakaian
Element : Hitam, merah,kuning, putih,hijau

Attribut Tulisan

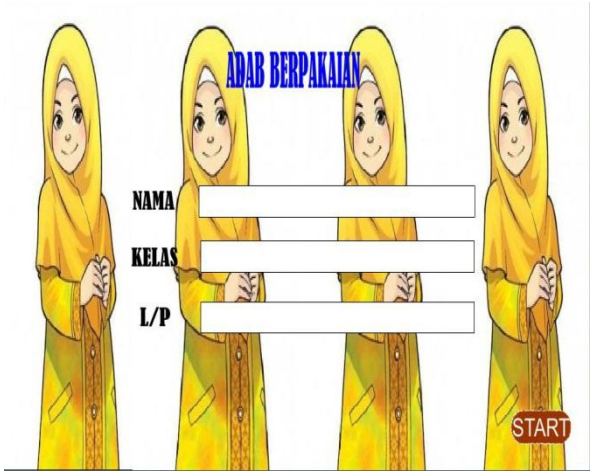
Jenis Huruf : *Snap ITC*
Ukuran : 30
Tipe : Regular

Animasi : gambar
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

LAMPIRAN 8
***STORY BOARD* PROFIL**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Haji dan umrah
Modul : Profil
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Nofia iga avriani
Tanggal : 18Juli 2016 / 15.47 WIB



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

Warna : Hitam,kuning,biru
Layar Dasar : backgound pakaian
Tulisan : Adab berpakain,masukkan nama
Element : putih, merah,orange,hitam

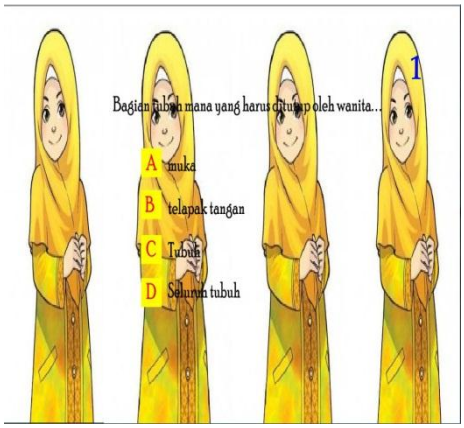
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Bernard MT Condensed*
Ukuran : 33
Tipe : Regular

Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

LAMPIRAN 9
***STORY BOARD* EVALUASI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : Evaluasi
Layar : 1 dari4
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 2 Agustus 2016 / 14.51 WIB



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman latihan setelah siswa mengikuti semua materi yang ada pada desain. Pada halaman ini terdapat halaman soal yang akan dijawab siswa.

Warna : putih,hitam,kuning
Layar Dasar : backgound evaluasi.jpg
Tulisan : soal
Element : Hitam, putih,kuning

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Bernard MT Condensed*
Ukuran : 24
Tipe : Regular

Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release)
{
nextFrame();
}
```

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

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran Adab berpakaian
Modul : Evaluasi
Layar : 4dari4
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Aisyah
Tanggal : 2 Agustus / 15.39 WIB



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

Warna : Hitam, putih,biru
Layar Dasar : backgound evaluasi.jpg
Tulisan : Nilai kamu
Element : Hitam,merah, putih,biru

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Arial Rounded MT Bold, Arial*
Ukuran : 30
Tipe : Regular,

Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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