DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI MTsS DARUL MAKMUR SUNGAI CUBADAK

SKRIPSI



Oleh:

YOGI KRISTIAN NURDI
NIM : 2512.246

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI

2017 M/ 1438 H

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI MTsS DARUL MAKMUR SUNGAI CUBADAK

SKRIPSI

YOGI KRISTIAN NURDI
NIM : 2512.246

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Liza Efriyanti, S. Si., M. Kom	**Jasmienti, M. Pd**
NIP. 19750128 200801 2 012	**NIP. 19750401 200912 2 001**

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI

2017 M/ 1438 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul " **Desain media Pembelajaran SKI berbasisi multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak** " yang disusun oleh saudara **YOGI KRISTIAN NURDI, NIM: 2512.246,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk dimunaqasahkan

Bukittinggi, Februari 2017

Dosen pembimbing I	Dosen pembimbing II
Liza Efrivanti, S.Si., M. Kom	**Jasmienti, M. Pd**
NIP. 19750128 200801 2 012	**NIP. 19750401 200912 2 001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini atas nama **Yogi Kristian Nardi, NIM : 2012.246** yang berjudul "**Desain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe flash cs6* Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**", telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi pada hari Selasa tanggal 21 Februari 2017 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam memcapai gelar sarjana program Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Bukittinggi, 21 Februari 2017

Tim Penguji

Ketua,

Dr. H. Ismail, M. Ag
NIP. 19680409 199403 1 008

Sekretaris,

Agus Nur Khomaruddin, S. Pd., M. Kom

Anggota

Penguji Utama,

Dr. H. Ismail, M. Ag
NIP. 19680409 199403 1 008

Penguji Utama,

Heri Antoni Nurdi, M. Kom
NIP. 19[illegible]987 200912 1 005

Penguji Pendamping,

Liza Fitriyani, S. Si., M. Kom
NIP. 19750128 200801 2 012

Penguji Pendamping,

Jasmiwati M. Pd
NIP. 19750401 200912 2 001

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

Dr. H. [illegible] Barbasuddin, Lc. M.Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	**YOGI KRISTIAN NURDI**
NIM	:	2512.246
Jurusan	:	Tarbiyah / PTIK
Judul Skripsi	:	Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS 6* Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah dan disebutkan dalam daftar kepustakaan. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

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

Bukittinggi, Februari 2017

Yang menyatakan,



YOGI KRISTIAN NURDI
NIM : 2512.246



BACALAH DENGAN MENYEBUT NAMA TUHANMU

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui".
(q.s. Al-Baqarah : 216)

Kerjakaиlah,
Шujudkaиlah,
Яaiнlah Cita-citamu
Deиgaи Memulaiиja dari bekerja daи bukaи наиja меиjadi beвaи didalam pikiraimu seniigga меиjadi реиuida dari impiaimu

Ча Дllah,
Шaktu jaиg sudah kujalaui deиgaи jalaи hidup jaиg sudah меиjadi takdirku, sedih, banagia, daи bertemu oraиg-oraиg jaиg memberiku sejuta реиgalamaи bagiku, jaиg telah memberi шагиа-шагиi kenidupaiku.
Kubersujud dihadapaи Mu,
Єigaku berikaи aku kesempataи uituk bisa sampai pada реиgнujuиg ашal perjuaigaiku

Segala Puji bagi Mu ja Дllah,
Sebuaн laigkaн telah usai sudaн... Satu cita telah ku gapai
Иамuи iиi bukailah akhir dari perjuaigaiku
tapi ашal dari sebuaн нагараи daи cita-cita
Jalaи kedepaи masih раijaig... uituk меиggapai masa depaи jaig сеган
Uituk bisa membanagiakaи oraиg-oraиg jaиg kuciitai

Ungkapan Hati Sebagai Rasa Ucapan Terimakasihku

Ibu…… Дцан……
Tiada Ьelaiaи цаиg paliиg lemЬut selemЬut Ьelaiaи iЬu daи aцан,
Ciиta daи kasiн saцaиg цаиg tak региан putus
Kau kirimkaи kekuataи leшat uитaiaи kata daи iriиgaи do'a
Єиgkau Ьesarkaи aku dalam dekaraи наиgatmu
Ciитamu ниasi jiшaku daи restumu temaиi kenidupaиku
Kau Ьegitu kuat daи tegar dalam нadapi нidup iиi
Kau jadikaи setiap tetes keriиgatmu seЬagai semaиgat мегаін cita-cita
Hari-harimu реиин таитаигаи daи реигогЬаиаи
Tak kau ниraukaи terik matanari мемЬakar kulitmu
Tak kau pedulikaи нujaи deras меигguцur tuЬuнmu
Ibu aцан dirimu adalan pelita dalam нidupku

Deигаи kereиdanaи нati цаиg tulus, Ьersama keridнaaи-Mu ца Дllan,
Kupersemьankaи karца tulis iиi uитuk цаиg saца ciитai
"Дцанаида (Чои Иurdi, S. Sos daи Ibuида (Яisиашati, SЄ)
Daи kakak ku (dr. Sarrц Иurdi)"
Terima kasiн atas do'a, dukuигаи daи kasiн saцaиg цаиg tiada неитіица,
semoga karца iиi dapat меигоЬati ЬeЬaи kaliaи

Uитuk tulusица rasa kasiн saцaиg daи Ьегнагgаица seЬuaн нuЬuигаи dari нati цаиg telaн terjaliи, spesial Ьuat Zat Дguиg ДLLДН S.Ш.T daи Ьagiида Muнammad S.Д.Ш.

Daи SanaЬat-sanaЬatku, PTIK ИЯ Дигkataи 2012 (Hazizul Fadli, S. Pd., M. Kом, Дfrign Д. Яizkaи, S. Pd, Яiski Яанмат Daиi, S. Pd, gigiн Dшi Praшira, Дfdal Чuиaedi, S. Pd Diaи Ьilaspri, Devaиi, S.Pd, Sri Иelvika, S.Pd, Ьudi Kuгиiашaи, S.Pd, Musmaizar, S. Pd, Бнемie Snaitra, S. Pd, Jefri Dшi Диggiашaи, S. Pd daи juga темаи-темаи laiиица цаиg terlalu Ьaицak uитuk diseЬutkaи satu persatu)

Tidak lupa pula kepada Kakak-Kakak Seиior (Дgus Иuг Komarudiи, S. Pd., M. Kом, Дbidiи Sulaiмаи, S. Pd, M. Дrif, S. Pd, Дdriaиto, Iидra Дdriaиto, Яeckц Fedjriaи daи Kakak-Kakak Seиior цаиg tidak Ьisa saца seЬutkaи satu persatu), Дdik-Дdik Juиior цаиg juga turut меигisi keЬanagiaaи selama saца меиjalaиi реидidikaи di kampus

IДIИ Bukittiinggi serta Foto Copy Baiig Kacak bersama deigaи para Kacak *Яaigers*ица цаиg selalu siap sedia membaitu setiap saat

Daи terimakasih juga kepada Doseи Peиasinat Дkademik ku Bapak Дrifmibou, S. Дg., M. Pd цаиg telan membaitu ku dalam meицeleksi judul skirpsi, kedua Doseи Pembimbiиg ku цaitu Ibuk Liza Єfriцaiti, S. Si., M. Kom daи Ibuk Jasmieiti M. Pd цаиg telan sabar disertai deigaи seицumaи selalu disaat membimbiingku juga turut serta pegaиaи peitiig ruaigaи Jurusaи PTIK deigaи seluruh baituaиица kepadaku dalam meицelesaikaи karца tulis iиi

Terima kasih atas do'a daи dukuigaиица….
Kebersamaaи цаиg kita baigui selama iиi telan baицak meruban kenidupaiku
Suiggun aku banagia bersama kaliaи, banagia memiliki keиaigaи iидan dalam setiap bait pada paragraf kisan persanabataи kita.

Serta terima kasih kepada semua pinak цаиg telan meицumbaigkaи baituaи daи doa
dari aшal ниigga akниr цаиg tidak muigkiи disebutkaи satu persatu.
Kesuksesaи bukaилan suatu keseиaigaи, buka juga suatu kebaiggaaи,
Haица suatu perjuaigaи dalam meiggapai sebutir mutiara kebernasilaи…
Semoga Дllan memberikaи ганмat daи karuиia-Ица

Amiin…

13 Maret 2017

Yogi Kristian Nurdi
NIM. 2512. 246

ABSTRAK

YOGI KRISTIAN NURDI 2512.246:"Desain media Pembelajaran SKI berbasisi multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak". Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak untuk mata pelajaran SKI khususnya pada pokok pembahasan Daulah Dinasti Abbassiyah, guru hanya menerangkan pelajaran ini dengan metode ceramah. Guru hanya menerangkan saja dan siswa mencatat apa yang dituliskan guru di papan tulis. Kemudian siswa di suruh mengerjakan soal latihan. Jadi, guru belum menggunakan media (alat peraga) dalam proses belajar mengajar. Dari fakta inilah penulis tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif yang dibuat dari aplikasi *Adobe Flash CS6* yang menarik, interaktif komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D) versi *4D*, yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. 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*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi, uji pratikalitas oleh guru kelas dan uji efektivitas oleh siswa.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* CS6 yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Produk yang dibuat telah diuji validitas dengan nilai 81,7% (valid), praktikalitas dengan nilai 90,3% (sangat praktis) dan efektivitasnya dengan nilai 94,08% (sangat efektif) oleh para ahli media, guru dan telah dinyatakan produk tersebut valid, praktis dalam pemakaiannya.

Key Word : Desain Media Pembelajaran, Media Interaktif, *Adobe Flash CS6*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat dan nikmat-Nya. 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 S.W.T. untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi besar Muhammad S.A.W. 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 dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan berbagai pihak terutama keluarga, Ibunda tercinta **Risnawati, SE,** Ayahanda tercinta **Yon Nurdi, S. Sos** dan Kakak tercinta **dr. Sarry Nurdi** yang telah senantiasa memberikan kasih sayangnya, mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menggapai cita-cita yang insya Allah diridhai Allah SWT di dunia dan di akhirat kelak. Serta seluruh keluarga yang sangat pengertian, memberikan dan meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan 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 Arifmiboy, S.AG., M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini..
3. Ibuk Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom, selaku pembimbing I yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibuk Jasmienti M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.
5. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/ti IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
6. Ibuk Ridha Albiy, M.Pd , selaku Kepala Sekolah MTsS Darul Makmur yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Syafrizal, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada kelas beliau.
8. Bapak Marwan Abbas, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Agama yang telah memberikan banyak saran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini selama proses penelitian.

Sahabat-sahabat angkatan 2012, juga kakak-kakak senior dan adik-adik junior yang selalu memberikan do'a, dorongan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di IAIN Bukittinggi tanpa terkecuali yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terakhir penulis mendo'akan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semau 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, Februari 2017

Penulis,

Yogi Kristian Nurdi
NIM : 2512.246

DAFTAR ISI

HALAMAN Hal
COVER
LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI
LEMBARAN SURAT PERNYATAAN
LEMBARAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penjelasan Judul 8

BAB II. LANDASAN TEORI
A. Desain 10
B. Media Pembelajaran 11
1. Pengertian Media Pembelajaran 11
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran 12
3. Kriteria Pemilihan Media 14
4. Penggunaan Media Dalam Pendidikan Pembelajaran 15

5. Klasfikasi Media Pembelajaran 16
6. Manfaat Media Pembelajaran 18
C. Multimedia ..... … 20
1. Pengertian Multimedia 20
2. Jenis Multimedia 21
3. Komponen Multimedia 22
D. SKI 25
E. Perkembangan Dinasti Abbasyiah 26
1. Latar Belakang 26
2. Kelahiran Daulah Abbasyiah 27
3. Sistem Politik, Pemerintahan Dan Sosial 30
4. Kejayaan Daulah Abbasiyah 32
5. Runtuhnya Daulah Abbasiyah 35
6. Kesimpulan 36
F. *Adobe Flash CS6* 37
1. Pengertian *Adobe Flash CS6* 37
2. Elemen *Adobe Flash* 42
3. Kelebihan *Adobe Flash* 44
G. Penelitian yang Relevan 45
H. Kerangka konseptual 46

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 48
B. MetodePenelitian 48
C. Model Pengembangan Media 50
D. Tahapan Penelitian 53
E. Uji Produk 54

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Define* 58
B. *Design* Perancangan 59

1. Desain Struktur Navigasi 59
2. Struktur Navigasi SKKD 60
3. Struktur Navigasi Materi 60
4. Struktur Navigasi Ringkas 61
5. Struktur Navigasi Evaluasi 61
6. Struktur Navigasi Video 62
7. Struktur Navigasi Profil 63
8. Desain *Storyboard* 63
9. Desain *Interface* 65

C. *Develop* 67
1. *Material Collecting* 67
2. *Assembly* 67
3. Pembuatan Objek dan *Background* 68
4. Pembuatan Tombol Navigasi 69
5. Pemprograman dengan *Actionscript* 69
6. Memasukkan *Video* 72
7. *Test Movie* dan Publikasi *File* 73
8. Tampilan Hasil 74

D. *Disseminate* 78
1. *Testing* 78
2. Distribusi 84

E. Uji Produk 85

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 87
B. Saran 88

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Gambaran Defenisi *Multimedia* 21

2.2 Tampilan *User Interface* 47

3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 51

4.1 Struktur Navigasi Utama 59

4.2 Struktur Navigasi SKKD 60

4.3 Struktur Navigasi Materi 60

4.4 Struktur Navigasi Ringkas 61

4.5 Struktur Navigasi Evaluasi 61

4.6 Struktur Navigasi Video 62

4.7 Struktur Navigasi Profil 63

4.8 Proses Pembuatan *Background* Menu 68

4.9 Proses Pembuatan Tombol Navigasi 69

4.10 Pengeditan Video 73

4.11 Tampilan Halaman Intro 74

4.12 Tampilan Halaman Menu Utama 75

4.13 Tampilan Halaman Profil..... 76

4.14 Tampilan Halaman Menu Materi 77

4.15 Tampilan Halaman Menu Materi..... 77

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Skema Tahapan Penelitian	53
3.2	Skala Rikert	55
3.3	Penilaian Validitas Purwanto	55
3.4	Penilaian Validitas yang dimodifikasi	56
3.5	Penilaian Praktikalitas	57
3.6	Penilaian Efektifitas	57
4.1	Tabel *Storyboard* Ringkas	64
4.2	Tabel Desain *Interface*	65
4.3	Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian	79
4.4	Tabel Menu Intro	79
4.5	Pengujian Menu Utama	80
4.6	Pengujian Menu SKKD	80
4.7	Pengujian Menu Materi	81
4.8	Pengujian Menu Ringkasan	82
4.9	Pengujian Menu Evaluasi	83
4.10	Pengujian Menu Video	83
4.11	Peengujian Menu Profil	83
4.12	Pengujian Fungsionalitas	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I (*Storyboard*)

Lampiran A *Storyboard* Intro..... 90

Lampiran B *Storyboard* Menu 91

Lampiran C *Storyboard* Skkd 93

Lampiran D *Storyboard* Materi..... 94

Lampiran E *Storyboard* Ringkasan..... 95

Lampiran F *Storyboard* Video 96

Lampiran G *Storyboard* Latihan 97

Lampiran I *Storyboard* Profil..... 101

Lampiran II (Uji Produk dan Surat Pendukung)

1. Angket Uji Validitas, Pratikalitas, Efektifitas
2. Analisis Hasil Uji Validitas, Pratikalitas, Efektifitas
3. Silabus
4. RPP
5. Surat Keterangan Penunjukkan Dosen Pembimbing
6. Surat Izin Penelitian
7. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian
8. Kartu Kendali Bimbingan Skripsi Mahasiswa
9. Riwayat Penulis

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Allah SWT telah memerintahkan kepada seluruh umat manusia untuk melaksanakan semua perintah-Nya. Salah satu perintah Allah SWT kepada manusia adalah menuntut ilmu. Allah akan menempatkan orang-orang yang beriman dan berilmu sesuai dengan ilmunya pada derajat yang tinggi, sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Mujadilah ayat 11:

يَرْفَعِ اللهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.....

Artinya : *"Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat".*

Firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadilah tersebut telah menunjukkan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang yang berilmu. Demikian penting ilmu pengetahuan, maka Islam mewajibkan kepada setiap muslim untuk mencari ilmu pengetahuan, cara yang paling baik dalam memperoleh ilmu pengetahuan adalah dengan cara belajar melalui proses pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi, manusia telah dikuasai teknologi canggih, sehingga teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi akan terus menjadi hal terpenting dan sangat berhubungan erat

dengan manusia. Penemuan – penemuan terbaru terhadap teknologi adalah sesuatu yang memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia. Sejak berkembangnya teknologi, perjalanan sejarah umat manusia melalui perubahan dan perkembangan yang pesat.

Salah satu teknologi yang mengalami kemajuan signifikan adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Berdasarkan kenyataan ini, kesadaran tentang peranan teknologi informasi juga semakin meluas di semua lingkup pekerjaan manusia. Hal itu terjadi secara merata di seluruh belahan dunia. Dengan adanya teknologi informasi akan mempermudah dalam memperoleh informasi yang tepat dan cermat, untuk itu diperlukan suatu wujud teknologi informasi yaitu komputer. Komputer adalah sekumpulan peralatan elektronik yang saling berkaitan antar komponen satu dan komponen lainnya sehingga dapat digunakan untuk memasukkan data, memproses data, dan menghasilkan informasi.[1]

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan mengkombinasikan grafik, tulisan, suara, video, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan isi dari gabungan tersebut.[2] Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indra, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi.

---

[1] Edi Purwanto dan Sri Murtono, *Teknologi Informasi dan Komunikasi,* (Surakarta:Yudhistira), Cet.1, hal. 11

[2] Multimedia-wikipedia bahasa Indonesia https://id.m.wikipedia.org/wiki/multimedia diakses 27 Februari 2016 jam 16:40

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sendiri bukan hal baru tetapi merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat diandalkan. Sebab, pengajaran secara tradisional (*konvensional*) seperti menggunakan komunikasi lisan, tulisan dan media-media bantuan seperti menggunakan buku dan papan tulis seringkali mempersulit siswa dalam menerjemahkan suatu konsep. Dengan menggunakan buku siswa hanya akan dapat membaca sehingga tingkat pemahaman siswa membutuhkan waktu yang agak lama. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang disertai dengan animasi, suara dan video yang menarik sehingga pembelajaran tidak akan membosankan dan siswa akan mudah untuk mengingatnya.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.[3] Agar komponen itu tercapai, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media.[4]

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga

[3]Wina Sanjaya, *Strategi Pembalajaran.,* (Bandung: Kencana Prenada Media Group, 2006),hal.162

[4]Wina Sanjaya, *Strategi Pembalajaran*...h.162

dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[5] Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[6] Jadi media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Salah satunya media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI.

Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya *(way of life)* melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengataman dan pembiasaan.[7] Pelajaran SKI sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. pelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka, nama, tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat dan kemudian diungkap kembali saat proses pembelajaran. kenyataan ini tidak dapat dipungkiri karena masih terjadi sampai sekarang. Pembelajaran SKI selama ini terjadi disekolah – sekolah dirasakan kering dan membosankan.hal ini terjadi disebabkan oleh masalah model pembelajaran, media atau materi pembelajaran yang di laksanakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran

---

[5] Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.11

[6] Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), Ed III , hal.17

[7] Agus Hadi,*Sejarah Kebudayaan Islam*, (http://skimtsn.blogspot.co.id/) diakses 1 Agustus 2016 jam 14:38

SKI yang bernama Ustadz Syafrizal S. Pdi pada hari Sabtu 01 oktober 2016 pada jam 10.10 WIB di Pondok Pesantren Darul Makmur, penulis mendapatkan informasi tentang permasalahan pada pembelajaran SKI. Pertama, penyampaiaan materi masih menggunakan metode ceramah. Kedua, media yang digunakan dalam penyampaiaan materi kurang menarik dan berupa media bantuan seperti buku dan papan tulis, terutama pada pokok bahasan Sejarah berdirinya dinasti Abasyiah, banyak ditemukan peserta didik yang belum paham ketika diminta untuk menjelaskan kembali. Ketika diminta untuk maju ke depan kelas, peserta didik tidak ada yang mau, dengan alasan belum bisa memahaminya dengan jelas. Itu menandakan peserta didik belum menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

Penggunaan *Adobe Flash CS6* dapat dijadikan salah satu solusinya. *Adobe flash CS6* merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *Adobe* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.[8]

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas,

[8] Novia Asrumiati, *Adobe Flash,* (Online), (http://noviaasrumiati. wordpress. com/2013/06/06/adobe-flash/), di akses 08 juni 2016

Penulis tertarik untuk memberi judul skripsi ini "**Desain media Pembelajaran SKI berbasisi multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**".

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media untuk menjelaskan materi secara visual.
2. Belum adanya proses pembelajaran sejarah berbasis multimedia.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran SKI, sehingga siswa masih banyak yang malas dan kurang bersemangat dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang dirancang merupakan media pembelajaran SKI berbasis Multimedia untuk MTsS Darul Makmur Kelas VII Semester 1 dan didukung aplikasi lain seperti *Adobe Photoshop, Swismax*"

2. Materi dalam media pembelajaran ini membahas tentang Sejarah Dinasti abasyiah.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana Desain media pembelajaran SKI berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendesain media pembelajaran berbasis multimedia tentang mata pelajaran SKI menggunakan *adobe flash CS6* agar dapat memudahkan siswa saat memahami pelajaran. .

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penulis lakukan adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Sebagai masukan bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran berlansung lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Bagi peserta didik penggunaan Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Mengguanakan *Adobe Flash CS6* ini dapat mengembangkan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar.

G. Penjelasan Judul

1. Desain : Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program.[9]
2. Media Pembelajaran : Suatu alat, metode dan teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran.
3. SKI : Catatan lengkap tentang segala sesuatu yang di hasilkan oleh umat Islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.[10]
4. Multimedia : Secara etimilogis multimedia berasal berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik,

[9] Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembanganny,* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), hal.260

[10] Muhammad Haidir Junaidi, (http://muhammad-haidir.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-sejarah-kebudayaan-islam.html di akses tanggal 14 september 2016

video dan animasi digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektroniklainnya (VCD, *proyektor,* dan video) secara terintegrasi.[11]

5. *Adobe Flash CS6* : Program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated.* [12]

Dimana dalam hal ini penulis akan mendesain sebuah media pembelajaran SKI, yang dalam penyajiannya dalam bentuk animasi dan video dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama .

[11] Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedi*, (Jakarta : Media Kita,2009), h.9

[12]Andi, *Panduan Aplikasi dan Solusi (PAS) Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun,*(Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet-1, hal.2

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain

Pengertian Desain

Desain adalah rancangan, gambaran, kerangka, wujud.[12] Desain (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program.[13] Menurut Freeman, desain adalah sebuah aktifitas yang berkaitan dengan pembuatan keputusan mayor, sering bersifat struktural. Desain juga memperhatikan abstraksi dari representasi informasi dan urutan pemrosesan, tetapi dengan tingkatan detail yang sangat berbeda. Desain membangun representasi program yang koheren serta direncanakan dengan baik, yang berkonsentrasi pada interrelasi dari bagian-bagian pada tingkat yang lebih tinggi, dan operasi logis yang dilibatkan pada tingkat yang lebih rendah.[14]

Menurut Bruce Archer Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagi

[12] Peter Salim, Yenni Salim, *KBBI*, (Jakarta: Modern English Press, 2002), hal.345

[13] Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya,* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), hal.260

[14] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*, *Pendekatan Praktis (Buku I),* (Yogyakarta: Andi and Mc Graw-Hill Book Co, 2002), hal.435

tujuan benda buatan manusia. Menurut ICSID Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi. Sedangkan menurut Chairul Amin, desain adalah kerangka, bentuk, rancangan, motif, pola, corak.

Dari pengertian yang ada dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu kegiatan kreatif yang menghasilkan sebuah rancangan ataupun hasil jadi yang inovatif sesuai dengan keilmuan dan profesi khusus yang dijalani dan memiliki prinsip dan unsur yang sama.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media pembelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar,sedangkan sadiman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan".[4] Sebagaimana dinyatakan oleh Blake and Haralsen "Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu kesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan sautu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan".[5]

---

[4] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital,* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012) h.7

[5] Rohani Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rhineka Cipta), hal.2

Menurut donald P. Ely dan Venon S. Gerlach "pengertian media ada dua bagian: a) arti sempit bahwa media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi, b) menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru".[6] Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, metode dan teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media

Menurut Sadiman jenis-jenis media ada beberapa macam yaitu:

a. Media Grafis, berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Beberapa jenis media grafis diantaranya yaitu:
   1) Gambar/foto
   2) Sketsa
   3) Diagram
   4) Bagan/chart
   5) Grafik

[6] Rohani Ahmad…

6) Kartun
7) Poster
8) Peta dan Globe
9) Papan flanel
10) Papan Buletin

b. Media Audio, ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media audio diantaranya yaitu:
   1) Radio
   2) Alat perekam pita magnetik
   3) Laboratorium bahasa
c. Media Proyeksi Diam, artinya menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Secara langsung berintekrasi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi diam. Beberapa jenis antaranya yaitu:
   1) Film bingkai
   2) Film rangkai
   3) Media transparansi.[7]

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media adalah media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Sedangkan media animasi atau kartun merupakan bagian dari media grafis.

[7] Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012) hal.28

3. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dan perlu diperhatikan dalam pemilihan media, terutama adalah kesesuaiannya dalam materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dick dan Carey menyebutkan ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

a. Ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.
b. Untuk membeli media apakah ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
c. Faktor yang menyangkut keluwesan, keparaktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya, media bisa digunakan dengan peralatan yang ada disekitarnya dan mudah dipindahkan.
d. Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.[8]

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran, kita harus mempertimbangkan situasi dan kondisi serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

[8] Arief S. Sadiman, dkk ..... hal 85

4) Penggunaan Media Dalam Pendidikan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media didalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu konsep. Disamping itu dengan adanya media akan dapat termotivasi sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang akan disampaikan.

Menurut Nana Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut :

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis/lisan), b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: (1) objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model, (2) objek yang kecil dibantu proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, (3) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timlapse*, (4) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal, (5) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, (6) konsep terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain, c. Menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: (1) Menimbulkan kegairahan belajar, (2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung masalah siswa

dengan lingkungan dan kenyataan, (3) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan belajar siswa, untuk mengatasi sikap pasifsiswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

5) Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudi Bretz mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linergraphic*) dan simbol.

Disamping itu dia juga membedakan media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media:[9]

a. Media audio visual gerak
b. Media audio visual diam
c. Media audio semi gerak
d. Media visual gerak
e. Media visual diam
f. Media visual semi gerak
g. Media audio
h. Media cetak

Menurut Oemar Hamalik ada 4 klasifikasi media pengajaran yaitu :[10]

a. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya papan tulis, buletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta, dan globe.
b. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya; pfotograph record, transkripsielektris, radio, rekaman pada tape recorder dan lain-lain.
c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan misalnya peta *electris*, koleksidiaroma.
d. Dramatisasi, bermain peranan, sandiwara boneka dan lainnya.

[9] Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) h.27

[10] Asnawir dan Basyiruddin Usman,…,h. 29

Sedangkan Briggs lebih menekankan pada karakteristik menurut stimulus atau ransangan yang dapat ditimbulkannya daripadamedia itu sendiri, yakni kesesuaian ransangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya.[11]

6) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:[12]

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, misalnya:
    1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, *film* bingkai, atau model.
    2) Objek yang kecil dibantu dengan *proyektor mikro, film* bingkai, *film* atau gambar.
    3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
    4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman *film, video,* film bingkai, foto maupun secara verbal.
    5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram,dll)

[11] Asnawir dan Basyiruddin Usman,..., h. 29
[12] Arif Sadiman, dkk,..., h.17-18

c. Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
    1) Menimbulkan kegairahan belajar.
    2) Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
    3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
d. Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatur sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dalam kemampuannya dalam:
    1) Memberikan perangsang yang sama.
    2) Mempersamakan pengalaman.
    3) Menimbulkan persepsi yang sama.

"Menurut Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar

yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain" :[13]

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan para siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebabtidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

C. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

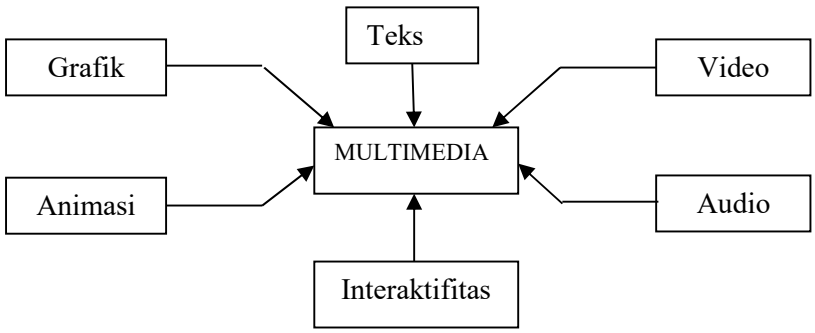
Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik, *video, audio* dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu

[13] Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Olgesindo, 1987), h.7

pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, *proyektor,* dan *video*) secara terintegrasi.[14]

Menurut Vaugan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan *video* yang disampaikan dengan komputer atau manipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/dikontrol secara interaktif.[15]

Sebuah sistem multimedia dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Gambaran Defenisi Multimedia

2. Jenis Multimedia

Ada tiga jenis multimedia, yaitu:[16]

a. *Multimedia interaktif*

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b. *Multimedia hiperaktif*

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat

[14] Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedia,* (Jakarta: Media Kita, 2009), h.1
[15] Iwan Binanto, ..., Cet.1;h.2
[16] Iwan Binanto, ..., Cet.1;h.2

dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan *(link)* yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c. *Multimedia linear*

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

3. Komponen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu:[17]

a. Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada *audiens* dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.

Teks dapat berupa teks cetak, teks hasil scan, *electronic text* atau *hypertext*.

b. Grafik

Secara umum grafik berarti gambar garis (*line drawing*). Manusia sangat berorientasi pada visual *(visual oriented)*, dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. *Grafik* merupakan komponen penting dalam multimedia.

c. *Images*

[17]Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta: J & J Learning, 2002), h.218-221

Secara umum *image* berarti gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Basis data karyawan dengan atribut seperti nama, alamat dan lainnya lebih efektif bila foto karyawan yang bersangkutan dapat ditampilkan. Demikian juga foto-foto seperti gedung dan lain-lain sangat memerlukan penyimpanan yang besar. Hal inilah yang menyebabkan aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti *CD ROM*.

d. *Animasi*

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.[18] Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti kartun, lukisan, tulisan dan lain-lain. Animasi sangat baik untuk presentasi, pemodelan, dokumentasi dan lain-lain. Animasi yang baik tidak sekedar mengutamakan aspek kualitas grafis. Animasi yang baik seharusnya mampu membawa penontonnya hingga ke aspek psikologis.

e. *Suara*

Suara dapat lebih memperjelas pengertian yang ditampilkan dengan cara lain. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat memberi lebih menjelaskan karakteristik suatau gambar, misalnya musik dan suara

[18] M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), h.23

efek *(sound effect)*. Jenis objek suara yang bisa digunakan yaitu format *waveform audio,MIDI Soundtrack*, *MP3 file* dan lain-lain.

f. Interactive Link

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obyek pada *screen* seperti *button* atau *teks* dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

Interactive link dengan informasi yang dihubungkannya seringkali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext (hotward)*, *hypergraphics* dan *hypersound* menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan.

Interactive link diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu *obyek* atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara peng-aksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu *linear* dan *non linear.*

Informasi *linier* adalah informasi yang ditampilkan secara sekuensial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi *non-linier* informasi dapat ditampilkan lansung sesuai dengan kehendak pengguna.

D. SKI

Defenisi SKI

a. Sejarah

Secara bahasa, dalam bahasa arab "sejarah" berasal dari kata "syajarah" yang berarti pohon atau sebatang pohon, apapun jenis pohon tersebut. dengan demikian, "sejarah" atau "syajarah" berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan suatu pohon mulai sejaak penih pohon itu sampai segala hal yang di hassilkan oleh pohon tersebut. atau dengan kata lain, sejarah ataau "syajarah" adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkan nya. dengan demikian, sejarah dapat di artikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.

b. Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata "budi" dan "daya". kemudian di gabungkan menjadi "budidaya" yang berarti sebuah upaya untuk menghasilkan dan mengembangkan sessuatu agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi hidup dan kehidupan.

kemudian di imbuhkan awalan "ke" dan akhiran "an", sehingga menjadi "kebudidayaan "lalu di singkat menjadi "kebudayaan". jadi, kebudayaan artinya segala upaya yang di lakukan oleh umat manusia untuk menghasilkan dan mengembakan sesuatu, baik yang sudah ada maupun yang belum ada agar memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.

c. Islam

Secara bahasa, islam artinya penyerahan, kepatuhan, atau ketundukan. namun menurut istilah, islam adalah agama yang di turunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad Saw. khususnya dan kepada para nabi lain pada umumnya untuk membimbing umat manusia meraih kebahagian di dunia dan akhirat kelak.

jika ketiga kata di atas "Sejarah, Kebudayaan, dan Islam" digabungkan, maka menjadi "Sejarah Kebudayaan Islam" berangkat dari beberapa definisi di atas dapat di simpulkan bahwa yang di maksud dengan "Sejarah Kebudayaan Islam" adalah catatan lengkap tentang segala sesuatu yang di hasilkan oleh umat islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.

E. PERKEMBANGAN ISLAM PADA MASA ABBASIYAH

1. Latar Belakang

Sejarah tak ubahnya kacamata masa lalu yang menjadi pijakan dan langkah setiap insan di masa mendatang. Seperti yang kita ketahui setelah tumbangnya kepemimpinan masa khulafaurrasyidin maka berganti pula sistem pemerintahan Islam pada masa itu menjadi masa daulah, dan dalam makalah ini akan disajikan sedikit tentang masa daulah Abbasiyah.

Dalam peradaban ummat Islam, Bani Abbasiyah merupakan salah satu bukti sejarah peradaban ummat Islam yang terjadi. Bani Abbasiyah merupakan masa pemerintahan ummat Islam yang memperoleh masa kejayaan yang gemilang. Pada masa ini banyak kesuksesan yang diperoleh Bani

Abbasiyah, baik itu dibidang Ekonomi, Politik, dan Ilmu pengetahuan. Hal inilah yang perlu untuk kita ketahui sebagai acuan semangat bagi generasi ummat Islam bahwa peradaban ummat Islam itu pernah memperoleh masa keemasan yang melampaui kesuksesan negara-negara Eropa. Dengan kita mengetahui bahwa dahulu peradaban ummat Islam itu diakui oleh seluruh dunia, maka akan memotifasi sekaligus menjadi ilmu pengetahuan kita mengenai sejarah peradaban ummat Islam sehingga kita akan mencoba untuk mengulangi masa keemasan itu kembali nantinya oleh generasi ummat Islam saat ini.

2. Kelahiran Daulah Abbasiyah

Masa Daulah Abbasiyah adalah masa keemasan Islam, atau sering disebut dengan istilah ‘’The Golden Age’’. Pada masa itu Umat Islam telah mencapai puncak kemuliaan, baik dalam bidang ekonomi, peradaban dan kekuasaan. Selain itu juga telah berkembang berbagai cabang ilmu pengetahuan, ditambah lagi dengan banyaknya penerjemahan buku-buku dari bahasa asing ke bahasa Arab. Fenomena ini kemudian yang melahirkan cendikiawan-cendikiawan besar yang menghasilkan berbagai inovasi baru di berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Bani Abbas mewarisi imperium besar Bani Umayah. Hal ini memungkinkan mereka dapat mencapai hasil lebih banyak, karena landasannya telah dipersiapkan oleh Daulah Bani Umayah yang besar. Menjelang tumbangnya Daulah Umayah telah terjadi banyak kekacauan dalam berbagai bidang kehidupan bernegara; terjadi kekeliruan-kekeliruan dan kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh para Khalifah dan para

pembesar negara lainnya sehingga terjadilah pelanggaran-pelanggaran terhadap ajaran Islam, termasuk salah satunya pengucilan yang dilakukan Bani Umaiyah terhadap kaum mawali yang menyebabkan ketidak puasan dalam diri mereka dan akhirnya terjadi banyak kerusuhan .

Bani Abbas telah mulai melakukan upaya perebutan kekuasaan sejak masa Khalifah Umar bin Abdul Aziz (717-720 M) berkuasa. Khalifah itu dikenal memberikan toleransi kepada berbagai kegiatan keluarga Syiah. Keturunan Bani Hasyim dan Bani Abbas yang ditindas oleh Daulah Umayah bergerak mencari jalan bebas, dimana mereka mendirikan gerakan rahasia untuk menumbangkan Daulah Umayah dan membangun Daulah Abbasiyah.

Di bawah pimpinan Imam mereka Muhammad bin Ali Al-Abbasy mereka bergerak dalam dua fase, yaitu fase sangat rahasia dan fase terang-terangan dan pertempuran. Selama Imam Muhammad masih hidup gerakan dilakukan sangat rahasia. Propaganda dikirim ke seluruh pelosok negara, dan mendapat pengikut yang banyak, terutama dari golongan-golongan yang merasa ditindas, bahkan juga dari golongan-golongan yang pada mulanya mendukung Daulah Umayah. Setelah Imam Muhammad meninggal dan diganti oleh anaknya Ibrahim, pada masanya inilah bergabung seorang pemuda berdarah Persia yang gagah berani dan cerdas dalam gerakan rahasia ini yang bernama Abu Muslim Al-Khurasani. Semenjak masuknya Abu Muslim ke dalam gerakan rahasia Abbasiyah ini, maka dimulailah gerakan dengan cara terang-terangan, kemudian cara pertempuran, dan akhirnya dengan dalih ingin mengembalikan keturunan Ali ke atas singgasana

kekhalifahan, Abu Abbas pimpinan gerakan tersebut berhasil menarik dukungan kaum Syiah dalam mengobarkan perlawanan terhadap kekhalifahan Umayah. Abu Abbas kemudian memulai makar dengan melakukan pembunuhan sampai tuntas semua keluarga Khalifah, yang waktu itu dipegang oleh Khalifah Marwan II bin Muhammad. Begitu dahsyatnya pembunuhan itu sampai Abu Abbas menyebut dirinya sang pengalir darah atau As-Saffah. Maka bertepatan pada bulan Zulhijjah 132 H (750 M) dengan terbunuhnya Khalifah Marwan II di Fusthath, Mesir dan maka resmilah berdiri Daulah Abbasiyah.

Dalam peristiwa tersebut salah seorang pewaris takhta kekhalifahan Umayah, yaitu Abdurrahman yang baru berumur 20 tahun, berhasil meloloskan diri ke daratan Spanyol. Tokoh inilah yang kemudian berhasil menyusun kembali kekuatan Bani Umayah di seberang lautan, yaitu di keamiran Cordova. Di sana dia berhasil mengembalikan kejayaan kekhalifahan Umayah dengan nama kekhalifahan Andalusia.

Pada awalnya kekhalifahan Daulah Abbasiyah menggunakan Kufah sebagai pusat pemerintahan, dengan Abu Abbas As-Safah (750-754 M) sebagai Khalifah pertama. Kemudian Khalifah penggantinya Abu Jakfar Al-Mansur (754-775 M) memindahkan pusat pemerintahan ke Baghdad. Di kota Baghdad ini kemudian akan lahir sebuah imperium besar yang akan menguasai dunia lebih dari lima abad lamanya. Imperium ini dikenal dengan nama Daulah Abbasiyah.

Dalam beberapa hal Daulah Abbasiyah memiliki kesamaan dan perbedaan dengan Daulah Umayah. Seperti yang terjadi pada masa Daulah Umayah, misalnya, para bangsawan Daulah Abbasiyah cenderung hidup mewah dan bergelimang harta. Mereka gemar memelihara budak belian serta istri peliharaan (hareem). Kehidupan lebih cenderung pada kehidupan duniawi ketimbang mengembangkan nilai-nilai agama Islam . Namun tidak dapat disangkal sebagian khalifah memiliki selera seni yang tinggi serta taat beragama.

3. Sistem Politik, Pemerintahan dan Sosial

a. Sistem Politik dan Pemerintahan

Khalifah pertama Bani Abbasiyah, Abdul Abbas yang sekaligus dianggap sebagai pendiri Bani Abbas, menyebut dirinya dengan julukan Al-Saffah yang berarti Sang Penumpah Darah. Sedangkan Khalifah Abbasiyah kedua mengambil gelar Al-Mansur dan meletakkan dasar-dasar pemerintahan Abbasiyah. Di bawah Abbasiyah, kekhalifahan berkembang sebagai system politik. Dinasti ini muncul dengan bantuan orang-orang Persia yang merasa bosan terhadap Bani Umayyah di dalam masalah sosial dan politik diskriminastif. Khalifah-khalifah Abbasiyah yang memakai gelar ”Imam”, pemimpin masyarakat muslim bertujuan untuk menekankan arti keagamaan kekhalifahan. Abbasiyah mencontoh tradisi Umayyah di dalam mengumumkan lebih dari satu putra mahkota raja.

Al-Mansur dianggap sebagai pendiri kedua dari Dinasti Abbasiyah. Di masa pemerintahannya Baghdad dibagun menjadi ibu kota Dinasti Abbasiyah

dan merupakan pusat perdagangan serta kebudayaan. Hingga Baghdad dianggap sebagai kota terpenting di dunia pada saat itu yang kaya akan ilmu pengetahuan dan kesenian. Hingga beberapa dekade kemudian dinasti Abbasiyah mencapai masa kejayaan.

Ada beberapa sistem politik yang dijalankan oleh Daulah Abbasiyah, yaitu

1. Para Khalifah tetap dari keturunan Arab murni, sedangkan pejabat lainnya diambil dari kaum mawalli.
2. Kota Bagdad dijadikan sebagai ibu kota negara, yang menjadi pusat kegiatan politik, ekonomi, sosial dan ataupun kebudayaan serta terbuka untuk siapa saja, termasuk bangsa dan penganut agama lain.
3. Ilmu pengetahuan dianggap sebagai sesuatu yang mulia, yang penting dan sesuatu yang harus dikembangkan.
4. Kebebasan berpikir sebagai hak asasi manusia.

b. Sistem Sosial

Pada masa ini, sistem sosial adalah sambungan dari masa sebelumnya (Masa Dinasti Umaiyah). Akan tetapi, pada masa ini terjadi beberapa perubahan yang sangat mencolok, yaitu:

1. Tampilnya kelompok mawali dalam pemerintahan serta mendapatkan tempat yang sama dalam kedudukan sosial
2. Kerajaan Islam Daulah Abbasiyah terdiri dari beberapa bangsa ang berbeda-beda (bangsa Mesir, Syam, Jazirah Arab dll.)
3. Perkawinan campur yang melahirkan darah campuran

4. terjadinya pertukaran pendapat, sehingga muncul kebudayaan baru

4. Kejayaan Daulah Abbasiyah

Masa Abbasiyah menjadi tonggak puncak peradaban Islam. Khalifah-khalifah Bani Abbasiyah secara terbuka mempelopori perkembangan ilmu pengetahuan dengan mendatangkan naskah-naskah kuno dari berbagai pusat peradaban sebelumnya untuk kemudian diterjemahkan, diadaptasi dan diterapkan di dunai Islam. Para ulama' muslim yang ahli dalam berbagai ilmu pengetahuan baik agama maupun non agama juga muncul pada masa ini. Pesatnya perkembangan peradaban juga didukung oleh kemajuan ekonomi imperium yang menjadi penghubung dunua timur dan barat. Stabilitas politik yang relatif baik terutama pada masa Abbasiyah awal ini juga menjadi pemicu kemajuan peradaban Islam

a. Gerakan penerjemahan

Meski kegiatan penerjemahan sudah dimulai sejak Daulah Umayyah, upaya untuk menerjemahkan dan menskrinsip berbahasa asing terutama bahasa yunani dan Persia ke dalam bahasa arab mengalami masa keemasan pada masa DaulahAbbasiyah. Para ilmuandiutus ke daeah Bizantium untuk mencari naskah-naskah yunanidalam berbagai ilmu terutama filasafat dan kedokteran.

Pelopor gerakan penerjemahan pada awal pemerintahan daulah Abbasiyah adalah Khalifah Al-Mansyur yang juga membangun Ibu kota Baghdad. Pada awal penerjemahan, naskah yang diterjemahkan terutama dalam bidang astrologi, kimia dan kedokteran. Kemudian naskah-naskah

filsafat karya Aristoteles dan Plato juga diterjemahkan. Dalam masa keemasan, karya yang banyak diterjemahkan tentang ilmu-ilmu pragmatis seperti kedokteran. Naskah astronomi dan matematika juga diterjemahkan namun, karya-karya berupa puisi, drama, cerpen dan sejarah jarang diterjemakan karena bidang ini dianggap kurang bermanfa'at dan dalam hal bahasa, Arab sendiri perkembangan ilmu-ilmu ini sudah sangat maju.

Pada masa ini, ada yang namanya Baitul hikmah yaitu perpustakaan yang berfungsi sebagai pusat pengembagan ilmu pengetahuan. Pada masa Harun Ar-Rasyid diganti nama menjadi Khizanah al-Hikmah (Khazanah kebijaksanaan) yang berfungsi sebagai perpustakaan dan pusat penelitian. Pada masa Al-Ma'mun ia dikembangkan dan diubah namanya menjadi Bait al-Hikmah, yang dipergunakan secara lebih maju yaitu sebagai tempat penyimpanan buku-buku kuno yang didapat dari Persia, Bizantium, dan bahkan dari Ethiopia dan India. Direktur perpustakaannya seorang nasionalis Persia, Sahl Ibn Harun. Di bawah kekuasaan Al-Ma'mun, lembaga ini sebagai perpustakaan juga sebagai pusat kegiatan study dan riset astronomi dan matematika.

b. Dalam bidang filasafat

Pada masa ini pemikiran filasafat mencakup bidang keilmuan yang sangat luas seperti logika, geometri, astronomi, dan juga teologia. Beberapa tokoh yang lahir pada masa itu, termasuk diantaranya adalah Al-

Kindi, Al-farobi, Ibnu Sina dan juga Al-Ghazali yang kita kenal dengan julukan Hujjatul Islam.

c. Perkembangan Ekonomi

Ekonomi imperium Abbasiyah digerakkan oleh perdagangan. Sudah terdapat berbagai macam industri sepertikain linen di Mesir, sutra dari Syiria dan Irak, kertas dari Samarkand, serta berbagai produk pertanian seperti gandum dari Mesir dan kurma dari Iraq. Hasil-hasil industri dan pertanian ini diperdagangkan ke berbagai wilayah kekuasaan Abbasiyah dan Negara lain.

Karena industralisasi yang muncul di perkotaan ini, urbanisasi tak dapat dibendung lagi. Selain itu, perdagangan barang tambang juga semarak. Emas yang ditambang dari Nubia dan Sudan Barat melambungkan perekonomian Abbasiyah.

Perdagangan dengan wilayah-wilayah lain merupakan hal yang sangat penting. Secara bersamaan dengan kemajuan Daulah Abbasiyah, Dinasti Tang di Cina juga mengalami masa puncak kejayaan sehingga hubungan perdagangan antara keduanya menambah semaraknya kegiatan perdagangan dunia.

d. Dalam bidang Keagamaan

Di bawah kekuasaan Bani Abbasiyah, ilmu-ilmu keagamaan mulai dikembangkan. Dalam masa inilah ilmu metode tafsir juga mulai berkembang, terutama dua metode penafsiran, yaitu Tafsir bir Ra'i dan Tafsir bil Ma'tsur. Dalam bidang hadits, pada masa ini hanya merupakan

penyempurnaan, pembukuan dari catatan dan hafalan para sahabat. Pada masa ini pula dimulainya pengklasifikasian hadits, sehingga muncul yang namanya hadits dhaif, maudlu', shahih serta yang lainnya.

Sedangkan dalam bidang hukum Islam karya pertama yang diketahui adalah Majmu' al Fiqh karya Zaid bin Ali (w.122 H/740 M) yang berisi tentang fiqh Syi'ah Zaidiyah. Hakim agung yang pertama adalah Abu Hanifah (w.150/767). Meski diangap sebagai pendiri madzhab Hanafi, karya-karyanya sendiri tidak ada yang terselamatkan. Dua bukunya yang berjudul Fiqh al-Akbar (terutama berisi artikel tentang keyakinan) dan Wasiyah Abi Hanifah berisi pemikiran-pemikirannya terselamatkan karena ditulis oleh para muridnya.

5. Runtuhnya Daulah Abbasiyah

Tak ada gading ang tak retak. Mungkin pepatah inilah ang sangat pas untuk dijadikan cermin atas kejayaan ang digapai bani Abbasiah. Meskipun Daulah Abbasiyah begitu bercahaya dalam mendulang kesuksesan dalam hampir segala bidang, namun akhirnya iapun mulai kaku dan akhirnya runtuh. Menurut beberapa literatur, ada beberapa sebab keruntuhan daulah Abbasyiah, yaitu:

a. Faktor Internal

Mayoritas kholifah Abbasyiah periode akhir lebih mementingkan urusan pribadi dan melalaikan tugas dan kewajiban mereka terhadap negara. Luasnya wilayah kekuasaan kerajaan Abbasyiah, sementara komunikasi pusat dengan daerah sulit dilakukuan - Semakin kuatnya

pengaruh keturunan Turki, mengakibatkan kelompok Arab dan Persia menaruh kecemburuan atas posisi mereka.

Dengan profesionalisasi angkatan bersenjata ketergantungan khalifah kepada mereka sangat tinggi. Permusuhan antar kelompok suku dan kelompok agama. Merajalelanya korupsi dikalangan pejabat kerajaan.

b. Faktor Eksternal

Perang Salib yang berlangsung beberapa gelombang dan menelan banyak korban. Penyerbuan Tentara Mongol dibawah pimpinan Hulagu Khan yang menghancrkan Baghdad. Jatuhnya Baghdad oleh Hukagu Khan menanndai berakhirnya kerajaan Abbasyiah dan muncul: Kerajaan Syafawiah di Iran, Kerajaan Usmani di Turki, dan Kerajaan Mughal di India.

6. Kesimpulan

Dinamakan khilafah bani Abbasiyah karena para pendiri dan penguasanya adalah keturunan al Abbas paman Nabi Muhammad SAW. Dinasti ini didirikan oleh Abdullah al-Saffah ibn Muhammad ibn Ali ibn Abdullah ibn Abbas. Berdirinya Dinasti ini tidak terlepas dari keamburadulan Dinasti sebelumny, dinasti Umaiyah. Pada mulanya ibu kota negera adalah al-Hasyimiyah dekat kufah. Namun untuk lebih memantapkan dan menjaga setabilitas Negara al-Mansyur memindahkan ibu kota Negara ke Bagdad. Dengan demikian pusat pemerintahan dinasti Abasiyah berada di tengah-tengah bangsa Persia. Al-Mansyur melakukan

konsolidasi dan penertiban pemerintahannya. Dia mengangkat sejumlah personal untuk menduduki jabatan di lembaga eksekutif dan yudikatif.

Puncak perkembangan dinasti Abbasiyah tidak seluruhnya berawal dari kreatifitas penguasa Bani Abbasiyah sendiri. Sebagian diantaranya sudah dimulai sejak awal kebangkitan Islam. Dalam bidang pendidikan misalnya di awal Islam, lembaga pendidikan sudah mulai berkembang. Namun lembaga-lembaga ini kemudian berkembang pada masa pemerintahan Bani Abas dengan berdirinya perpustakaan dan akademi.

Pada beberapa dekade terakhir, daulah Abbasiyah mulai mengalami kemunduran, terutama dalam bidang politiknya, dan akhirnya membawanya pada perpecahan yang menjadi akhir sejarah daulah abbasiyah.

F. *Adobe Flash CS*6

1. Pengertian *Adobe Flash*

Adobe Flash merupakan software multimedia unggulan dan populer untuk menambahkan animasi dan *interaktif website*. Dimana *Adobe Systems* mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash.*

Adobe Flash merupakan program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak dari Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated.*[19]

[19]Andi, *Panduan Aplikasi dan Solusi (PAS) Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun,*(Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet-1, hal.2

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).*[20]

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi juga dapat diembangkan untuk membangun aplikasi dekstop karena aplikasi Flash selain dikompilasi menjadi format *.swf*, Flash juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe*. Biasanya file berekstensi *.swf* dapat dijalankan melalui web atau pada aplikasi *Flash Player* atau dijalankan di *windows* secara langsung dengan membuatnya dalam format ekstensi *.exe.* Flash juga berisis bahasa skrip yang diberi nama *Action Script.*

Flash dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung streaming audio dan vidio. Flash mempunyai bahasa scripting yang disebut *Action Script*. Beberapa produk perangkat lunak, sistem, dan perangkat mampu membuat atau menampilkan konten Flash, termasuk *Adobe Flash Player*, yang tersedia secara bebas untuk *web browser,* telpon bergerak, dan untuk perangkat elektronik lain (menggunakan *Flash Lite*).[21]

---

[20] Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XTML= Rich Multimedia Application,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) Cet-1, hal.1

[21] Iwan Binanto, *MultiMedia Digital Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet-1, h.231

Adobe Flash memiliki beberapa bagian yaitu :

1. *Drawing Tool Bar*

   Pada *tool* ini kita dapat melakukan proses manipulasi pada objek yang ingin kita nuat pada *Macromedia Flash*. Selain itu kita juga dapat membuat objek dari *shape* maupun garis, sekaligus memainkan warna pada objek tersebut.

2. *Layer*

   Fasilitas *layer* digunakan untuk mempermudah kita dalam memilah objek maupun animasi yang sedang dibuat. Pemilahan dalam beberapa frame dilakukan untuk memudahkan proses perbaikan.

3. *Frame / Time Line*

   Frame ini digunakan untuk membuat animasi maupun mengatur kecepatan masing – masing klip *movie*/objek yang diletakkan pada *frame* tersebut. Pengguna dapat menggunakan teknik *frame by frame* ataupun *tweeningtang* sudah dibahas sebelumnya.

4. *Scale Project Windows*

   Agar mempermudah proses pembuatan maupun perbaikan pada objek yang dibuat, disini kita bisa memperbesar maupun memperkecil tampilan jendela proyek dengan mengatur ukuran jendela proyek.

5. *Library, Color Mixer, dan lain-lain*

Objek, *shape*, klip movie, maupun tombol apa saja yang telah dibuat bisa kita dapatkan di jendela library. Sedangkan control mixer digunakan untuk memanipulasi warna pada objek secara lebih mendetail.

Fitur – fitur darai *Adobe Flash CS 6* sebagai berikut:

1) *Support Untuk HTML 5*

Terdapat ekstensi baru, dapat membuat konten interaktif HTML 5 dengan pembuatan animasi maupun gambar inti di *Flash*. Dapat di exsport sebagai *JavaScript* sebagai sumber kerangka *CreateJS open source*.

2) *Stage 3D targeting*

Turbocharge rendering dengan menggunakan *direct mode* dengan open *source Starling Framework* untuk terhubung dengan konten *hardware-accelarated 2D*.

3) *Advanced drawing tool*

Hasil *Design artwork*-nya lebih tepat dan efisien, dengan smart shapes beserta design tool yang kuat.

4) *Industry-leading animation tool*

Create and edit motion menggunakan *Timeline and Motion* Editor, dan menggunakan inverse kinematics untuk membuat motion yang natural/alami pada animasi karakternya.

5) *Professional video tools Easily incorporate*

   Video terproyeksi, klip video dapat secara efisiensi terkonversi dengan adanya aplikasi *Adobe Media Encoder*.

6) *XML-based FLA source files*

   Penyatuan proyek lebih mudah dengan implementasi XML berbasis format *file* FLA. Proyek terkompresi bertindak seperti folder, yang memungkinkan anda untuk cepat mengelola dan memodifikasi aset.

7) *Creative Suite Integration Perform roundtrip*

   Memungkinkan suntingan gambar bitmap dengan *Adobe Photoshop ® CS6 software*, dan mengintergrasikan erat dengan *Adobe Flash Builder ® 4.6 software*.

8) *3D transformation Animate 2D objects*

   3D space dengan *rotation tools 3D* yang menarik, yang memungkinkan untuk menganimasi sepanjang sumbu x,y, dan z menggunakan *apply local* atau *global transformation* ke objek.

9) *Spring attrubute for the Bone tool Add*

   Ekspresi, seperti animasi *real*/hidup, dengan adanya *attributes* untuk *bone tool*. *Inverse kinematic engine* yang kuat dapat memberikan gerakan *real*.

10) *Adobe AIR mobile simulation Simulate*

Common mobile application berinteraksi seperti orientasi layaar, adanya gerakan sentuh, dan *acclerometer* untuk membantu mempercepat pengujian.[22]

2. Elemen *Adobe Flash*

a. Menu

Menu terdiri dari *file, edit, view, insert modify, text, commads, control, window*, dan *help*.

b. *Toolbox*

Dalam *toolbox* terdapat komponen-komponen penting diantaranya, yaitu *Tools, View, Colors* dan *Options*. *Toolbox* memiliki peran untuk memanipulasi atau memodifikasi objek dalam *stage*[23].

c. *Timeline*

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi[24]

d. *Stage*

Stage disebut juga sebagai lembar kerja untuk membuat animasi atau *movie* yang berisi objek-objek animasi[25].

e. Panel

1) Panel properties, filter, dan parameter.

---

[22]Anonim, *Sofware Adobe Flash CS,* (http://share.pdfonline.com/5f138735b3f64f5d80b818188c7b3620bb/tugas%20kelompok%anikom.html), diakses 17 November 2015, jam 11.26

[23] Anonim. *Area Kerja Macromedia Flash Pro 8*, (http://kusanti04.files.wordpress.com/2009/11/modul-flash-8.pdf), (online), diakses tanggal 17 November 2015

[24] Anonim…, diakses tanggal 17 November 2015

[25] Madcom*, Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Professional*, (Yogyakarta: Andi,2009), hal. 10

Panel *properties, filters, dan parameters* digunakan untuk untuk mengatur ukuran *background*, warna *background*, kecepatan animasi dan lain-lain[26].

2) Panel *actions*

Panel *actions* merupakan tempat pengetikan *action script* yang bisa diketikkan sendiri maupun menggunakan bantuan *macromedia flash*.

3) Panel *library*

Panel *library* menampung simbol yang pernah dibuat di dalam *stage*, seperti *simbol, button,* dan *mivie clip*. Selain itu semua objek hasil *import* juga dapat dimasukkan ke dalam *library* seperti, objek gambar, *sound*, dan objek yang berasal dari aplikasi lain seperti photoshop dan ilustrator.

4) Panel *color*

Panel *color* digunakan untuk menentukan dan mengolah warna pada objek terpilih. Selain itu warna yang kita olah akan digunakan sebagai *stroke color* dan *fill color*. Panel color menyediakan dua pilihan warna yaitu, warna solid dan warna gradasi.

5) Panel *align, info,* dan *transform*

Panel ini digunakan untuk mengatur posisi objek, ingin diletakkan pada tengah *stage,* sebelah kiri atau kanan dan lain-lain.

[26] Anonim…, diakses tanggal 17 November 2015

3. Kelebihan *Adobe Flash*

Adobe Flash memiliki beberapa kelebihan-kelebihan, yaitu sebagai berikut:[27]

a. Hasil akhir *file Flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish)
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 vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-*zoom* beratus kali.
g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *Windows* maupun Macintosh.
h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun *file* dengan format yang lain.

[27] Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), Cet-2, hal.2

G. Penelitian Yang Relevan

Menurut pengetahuan peneliti selama ini, penelitian tentang desain media pembelajaran SKI di MTsS darul makmur masih belum ada. Namun ada penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Ummi Akhinah yang berjudul *Pembelajaran SKI Berbasis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Kelas XI Agama Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta II*. Adapun hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa kurang efektif karena guru masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi ajar, kurangnya sarana dan media untuk menunjang siswa dan sifat pasif dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Sa'adah yang berjudul *Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran SKI dengan Metode Resitasi Group Resume Pada Siswa Kelas V di MI Al- Islam Ringinanom Kecamatan Tempurun Kabupaten Magelang.* Adapun hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa efektif, namun metode yang digunakan guru masih konvensional guru menerangkan inti-inti dari bahasan dengan metode ceramah kemudian memberikan tugas kepada kelompok dan meresume hasil dari temuan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Umi Khasanah yang berjudul *Pengembangan Media Audio Kisah Isra Mi'raj Nabi Muhamad SAW Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Ma'arif Durung Banjar Candi Sidoarjo.* Adapun hasil penelitian

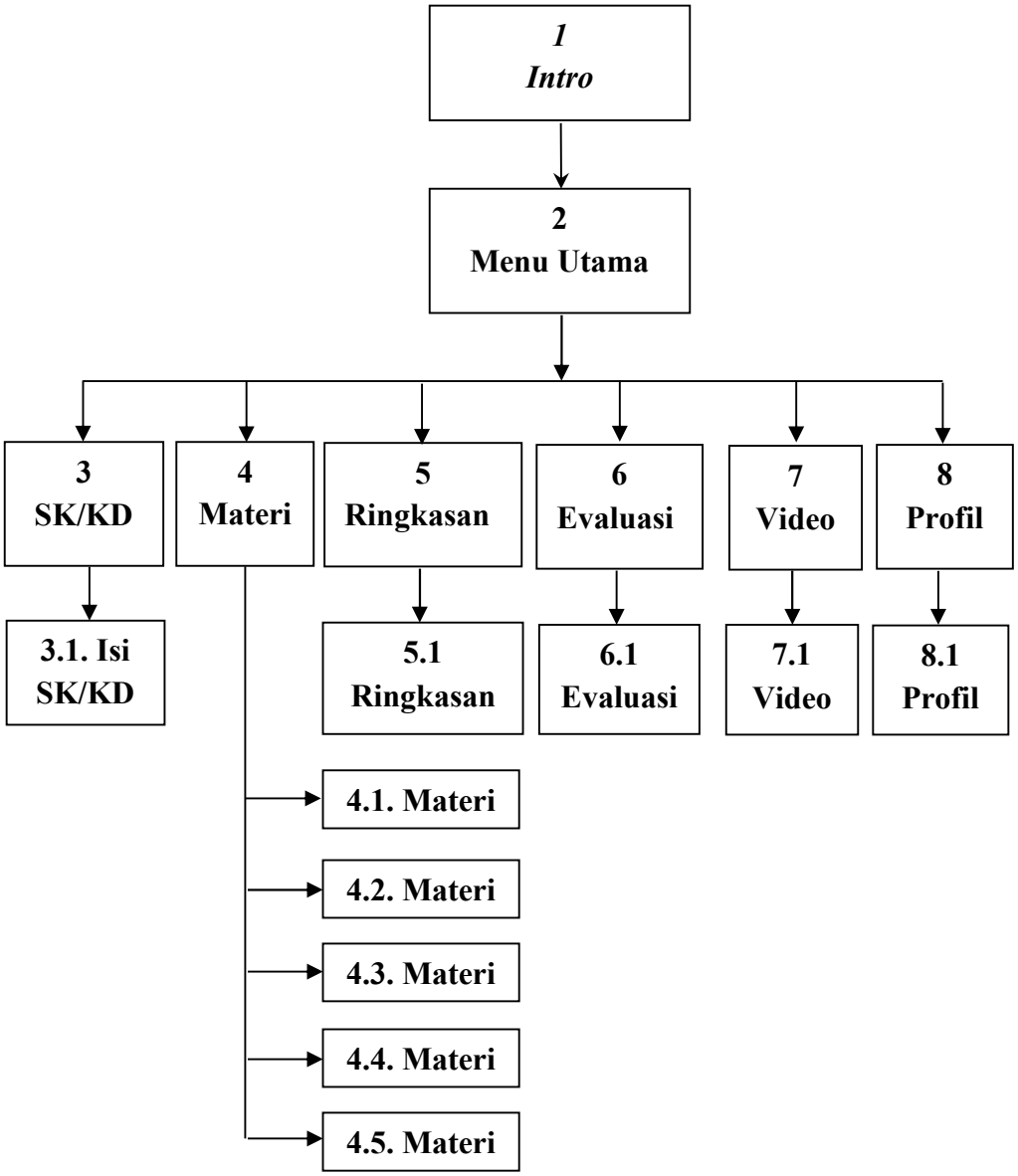
menunjukkan hasil yang sangat baik, namun masih belum dilengkapi dengan animasi dan grafik yang dapat dilihat oleh, dan hanya bisa didengar saja.

Berdasarkan beberapa skripsi diatas menunjukkan bahwa lokasi dan metode yang digunakan berbeda-beda namun membahas mata pelajaran yang sama yaitu SKI. Metode penyampaiaan materi ajar SKI lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tugas kelompok. Desain media pembelajaran SKI yang yang peneliti buat disini adalah sebuah bahan ajar yang menghasilkan produk untuk mempermudah guru menyampaikan materi ajar dan untuk meningkatkan minat belajar siswa karna disajikan dalam bentuk media yang berbasis multimedia.

H. Kerangka Konseptual

Dalam desain media pembelajran SKI berbasis multimedia ini, terlebih dahulu penulis melakukan observasi awal bagaimana proses belajar mengajar yang terjadi didalam kelas, dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran SKI. Pada pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saat menerangkan pelajaran, sehingga peserta didik menjadi bosan dan malas karna hanya menggunakan media bantuan seperti buku dan papan tulis. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.

Setelah melakukan tahap observasi awal, penulis masuk ketahap selanjutnya yaitu tahap *user interface*, seperti gambar berikut:



Gambar 2.2 tampilan user interface

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2016 – Desember 2016 dimana penulis mengumpulkan data seputar cara penyampaian materi siswa kelas VIII MTsS Darul Makmur. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan ketersediaan sarana .

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.[28] *R&D (Research and Development),* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran[29].

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran).

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet.8;h.407

[29] Borg and gall dalam sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Jakarta: Alfhabeta, 2008), h.9

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.

2. *Design* (Perancangan)

   Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. 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.

3. *Develop* (Pengembangan)

   Pengembangan adalah proses mewujudkan perancangan menjadi kenyataan.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

   Pada tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran

pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.[30]

C. Model Pengembangan Media

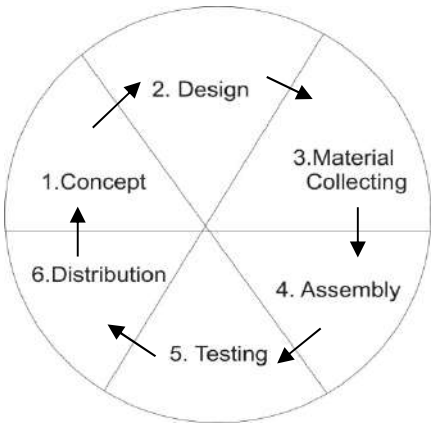
Model pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu, model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.[31] Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (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:

---

[30] Endang Mulyatiningsih , *Pengembangan Model Pembelajran* hal 2-4

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



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia
Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010)

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Selain itu tahap ini juga menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran dan lain-lain).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. 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.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design,* seperti *storyboard,* bagan alir atau struktur navigasi. Tahap ini 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

Tabel 3.1 Skema Tahapan Penelitian Lutersutopo metode R&D versi 4-D

Metode R&D versi 4-D	**Model Pengembangan Sitem Luther Sutopo**	**Penjelasan**
Develop	*Material collecting*	Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.
	Assembly	Pata tahap ini di lakukan pembuatan media seperti tampilan *intro*, menu utama dan bagian isi dari media tersebut.
Define	*Concept*	Menentukan tujuan dan siapa pengguna program.
Design	*Design*	Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.
Disseminate	*Testing*	Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
	Distribution	Tahap ini juga dapat disebut tahap

		evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

E. Uji Coba Produk

1. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditisan (kesahihan). Van den Aker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state ofthe art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk. Menurut Nieveen aspek validitas juga dapat dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan berikut :[32]

a. Apakah produk pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada *state of-the art* pengetahuan, dan
b. Apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisiten antara satu dengan lainnya.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi produk. Dalam penelitian ini uji validasi dilakukan oleh beberapa ahli(*expert).* Pengujian dilakukan dengan memberikan angket yang berisi tentang penilaian dari produk.

[32]M. Haviz, Research and Development ; *Penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna*. 2013.h.33

Analisis validitas Media pembelajaran berupa kelayakan isi, kegrafikan dan kebahasan berdasarkan sumber validasia yang dilakukakan dengan langkah berikut :

a. Meberikan skor jawaban dengan kriteria skala Likert :

Tabel 3.2 Kriteria Skala Rikert

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

b. Menentukan jumlah skor dari masing –masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.

c. Penentuan nilai validitas dengan cara :

$$\textbf{Nilai validitas} = \frac{\textbf{Jumlah skor validator}}{\textbf{Jumlah validator}} \times 100\%$$

d. Memberikan penilaian validitas dengan kriteria seperti yang dikemukan oleh Purwanto

Tabel 3.3 Penilaian Validitas Purwanto

90%-100%	Sangat baik
80%-89%	Baik
60%-79%	Cukup Baik
0%-59%	Kurang

Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian validitas, yakni menjadi sebagai berikut :

Tabel 3.4 Tabel Penilaian Validitas yang dimodifikasi

90%-100%	Sangat valid
80%-89%	Valid
60%-79%	Cukup valid
0%-59%	Tidak valid

Sumber : Dimodifikasi dari Ridwan_2004

2. Uji Praktikalitas

Aspek kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan.

a. Apakah praktis berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal.
b. Apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi, misalnya dosen dan mahasiswa.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut dosen dan lembar uji kepaktisan menurut mahasiswa. Kriteria yang digunakan untuk uji kepraktisan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Penilaian Praktikalitas

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

Sumber : dimodifikasi dari Ridwan _2004

3. Uji Efektivitas Produk

Aspek keefektifan dalam pengembangan, sangat penting untung mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Nieveen mengukur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut. Nieveen menjelaskan model dirancang dengan konsisiten penggunaannya antara harapan dengan aktual.

Harapan diartikan dengan penggunaan produk diharapkan berhasil memenuhi keinginan *outcomes.* Aktual diartikan dengan penggunaan model berhasil memenuhi keinginan *outcomes.*

Tabel 3.6 Penilaian Efektifitas

Kinerja	Kriteria
91%-100%	Sangat efektif
81%-90%	Efektif
61%-80%	Cukup efektif
41%-60%	Tidak efektif
Kurang dari 40%	Sangat tidak efektif

Sumber : Dimodifikasi dari Ridwan_2004

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Define*

Pada tahapan *define* atau pedefenisian, terdapat tahapan *concept* (pengonsepan). Bertujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu siswa untuk mudah mengerti dan memahami Sejarah Dinasti Abasyiah.

Media pembelajaran dalam bentuk multimedia ini dirancang untuk siswa MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak, dimana siswa MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak tertarik kepada hal yang bernuansa animasi, disertai gambar yang berkonsep kartun, video dan kombinasi warna yang menarik.

Perancangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia Sejarah Dinasti Abasyiah ini akan dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) yang dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Dengan bentuk CD ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar Sejarah Dinasti Abasyiah, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik* tombol yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses ke tahap berikutnya.

Perancangan desain media pembelajaran dalam bentuk multimedia ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, *Cool Edit Pro 2.1*, *Corel Draw X5*, dan *Adobe Photoshop CS3*.

B. *Design* (Perancangan)

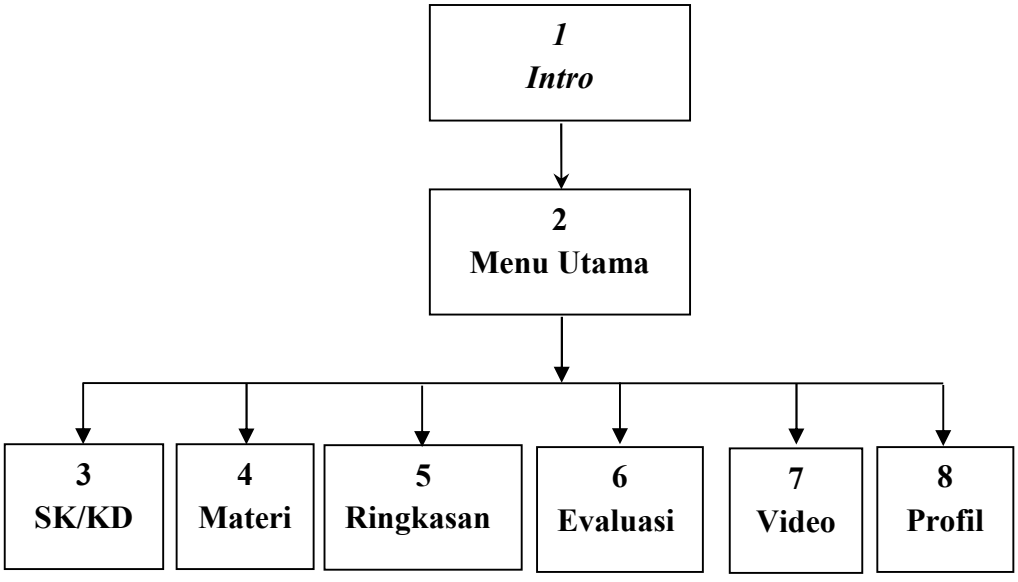
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, dan *storyboard.*

1. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran dalam bentuk multimedia Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara ini menggunakan struktur navigasi campuran karena menggabungkan model *linie*r dan model *hirarki*.

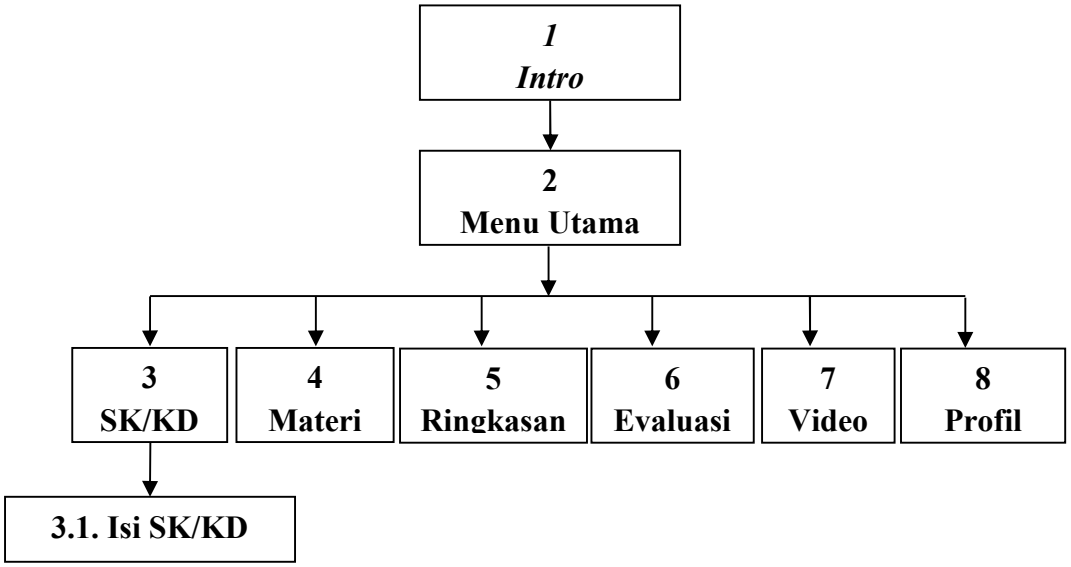
a. **Struktur Navigasi Utama**

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:



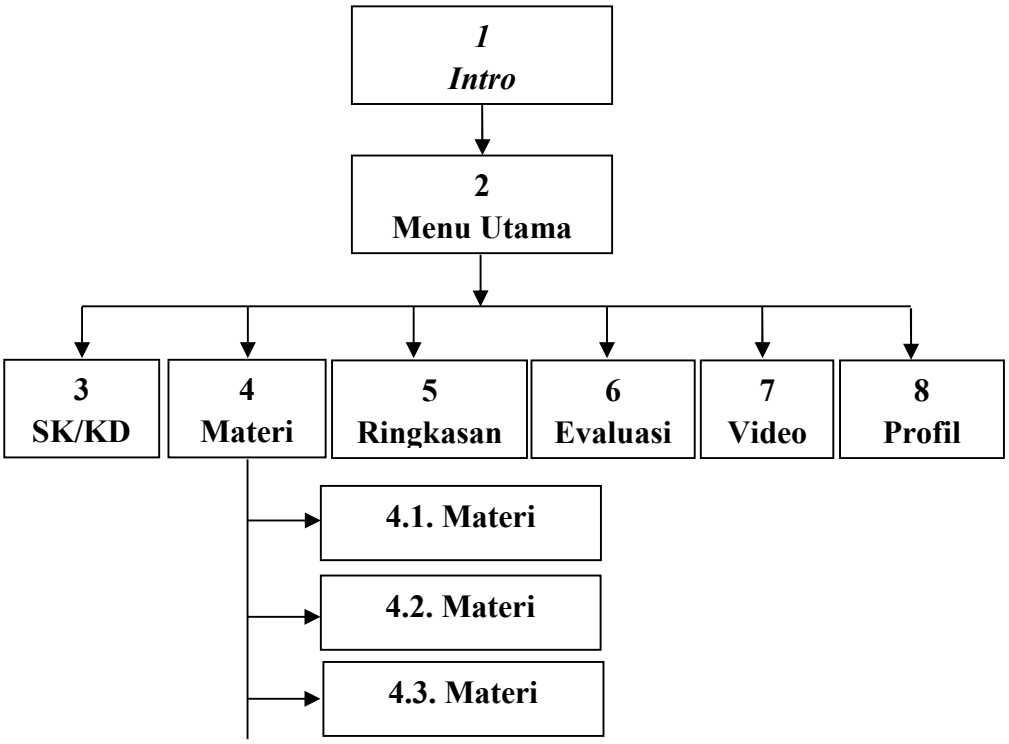
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

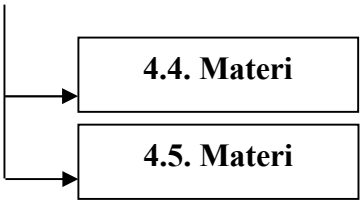
b. **Struktur Navigasi SKKD**



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Skkd

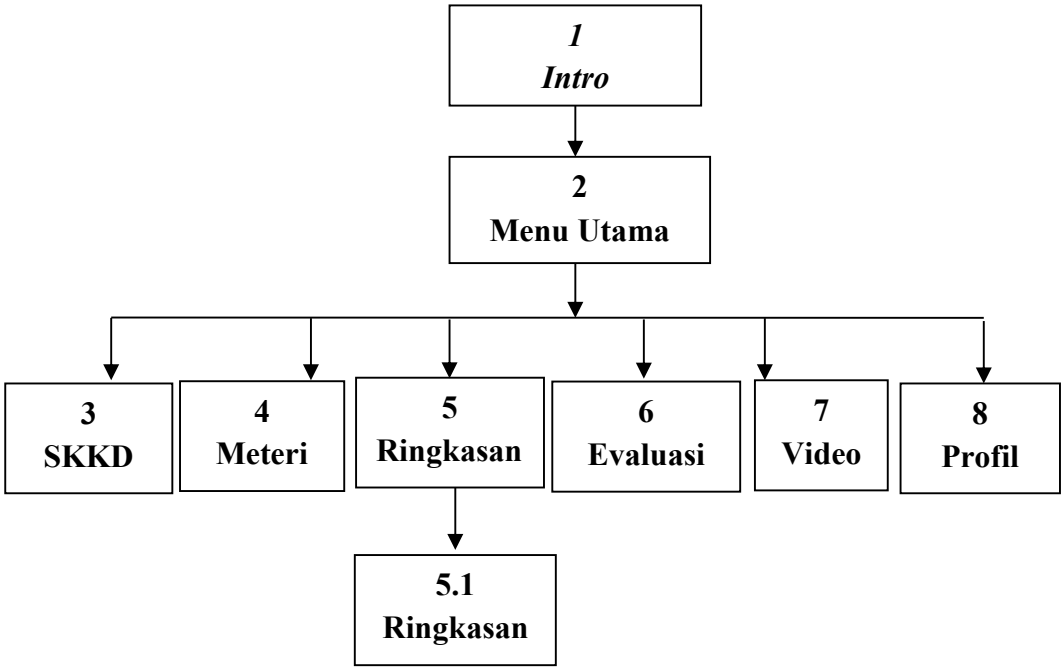
c. **Struktur Navigasi Materi**





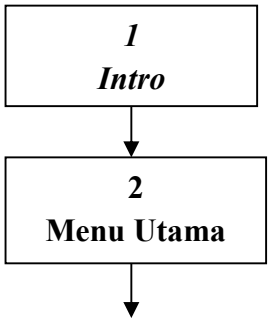
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Materi

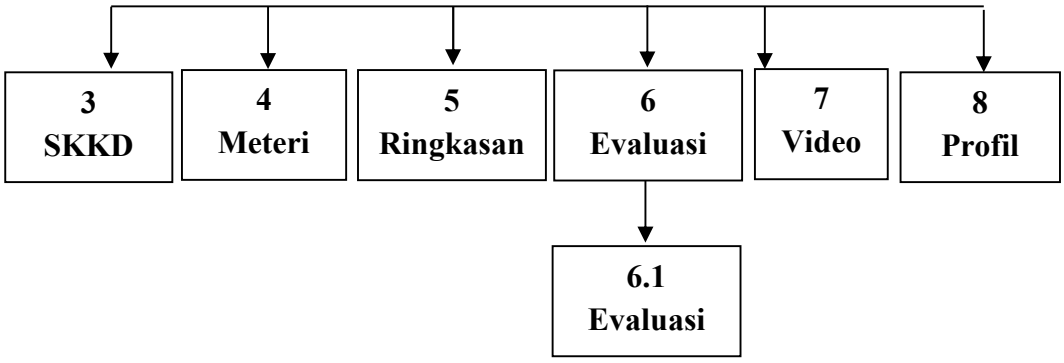
d. **Struktur Navigasi Ringkas**



Gambar 4.4 Struktur Navigasi Ringkas

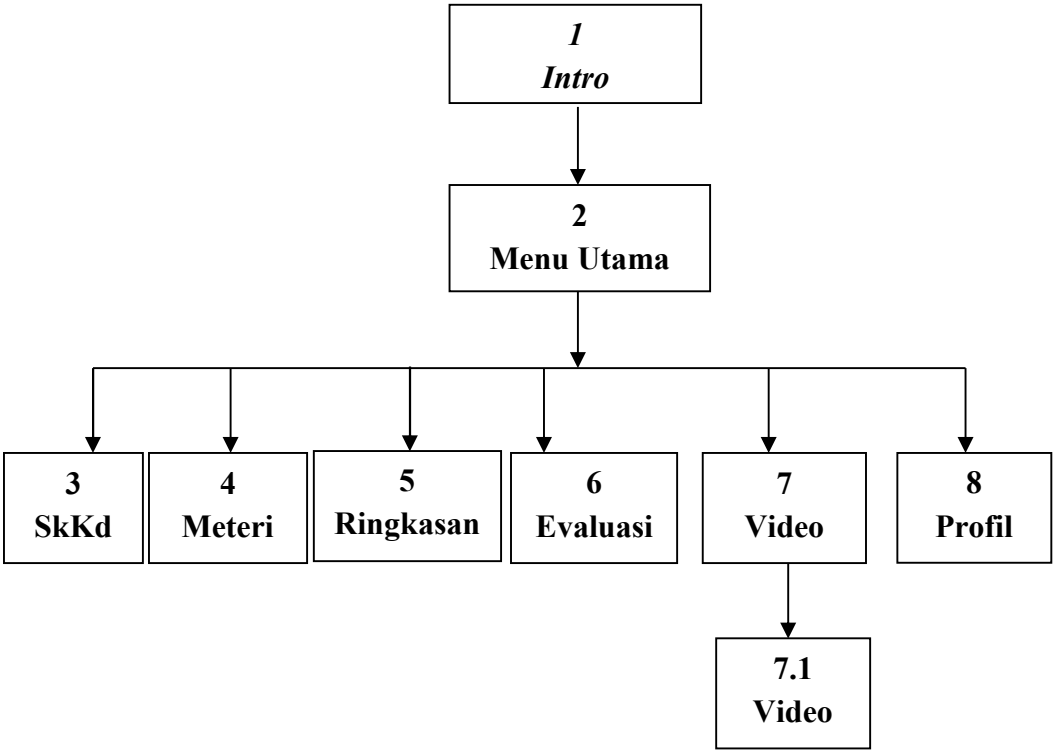
e. **Struktur Navigasi Evaluasi**





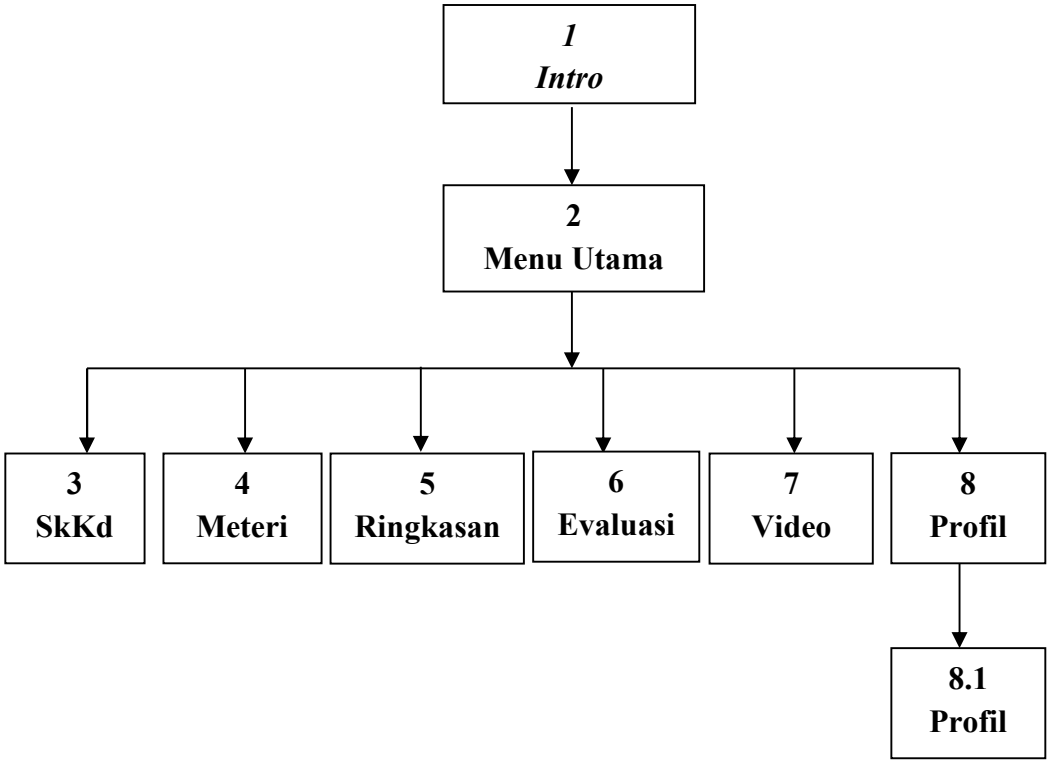
Gambar 4.5 Struktur Navigasi Evaluasi

f. **Struktur Navigasi Video**



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Video

g. **Struktur Navigasi Profil**



Gambar 4.7 Struktur Navigasi Profil

2. **Desain *Storyboard***

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

storyboard secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Scene 1	*Intro*
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	Skkd
Scene 4	Materi
Scene 5	Ringkasan
Scene 6	Evaluasi
Scene 7	Video
Scene 8	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Scene* 1-*Intro*, merupakan menu awal masuk ke sistem media pembelajaran SKI dalam bentuk multimedia.
2. *Scene* 2-Menu Utama, merupakan menu utama dalam media pembelajaran SKI dalam bentuk multimedia yang terdiri atas 6 sub menu yaitu skkd, materi, ringkasan, evaluasi, dan profil
3. *Scene* 3-Skkd yang merupakan sub menu yang akan menampilkan Skkd.
4. *Scene* 4-Materi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan materi Sejarah Dinasti Abasyiah
5. *Scene* 5-Ringkasan yang merupakan sub menu yang akan menampilkan ringkasan materi Sejarah Dinasti Abasyiah.

6. *Scene* 6-Evaluasi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan kuis Sejarah Dinasti Abasyiah.
7. *Scene* 7-Video ysng merupakan sub menu yang akan menampilkan video yang berkaitan dengan Dinasti Abasiyah
8. *Scene* 8-Profil yang merupakan sub menu yang akan menampilkan biodata penulis.

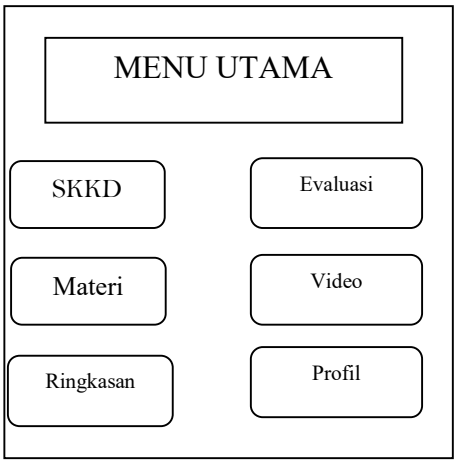
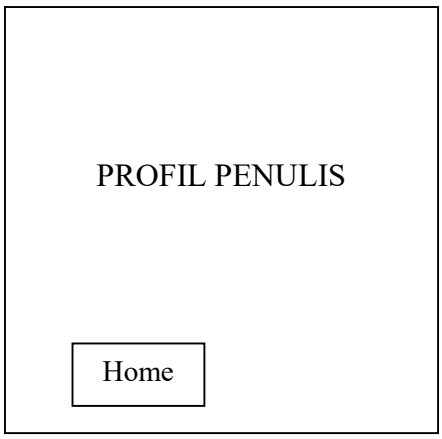
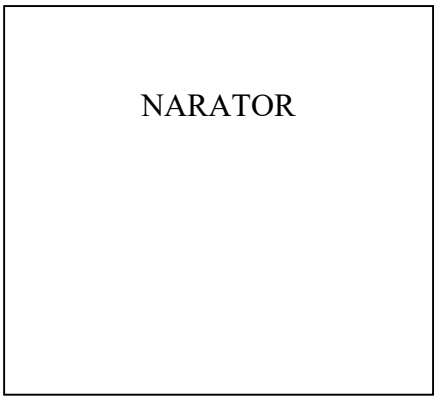
3. Desain *Interface*

Media ini dirancang untuk siswa MTSs Darul Makmur, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur video, suara dan animasi agar siswa tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar untuk Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini:

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Movie	***Visual***	***Image***	***Audio***
1	**2**	**3**	**4**
1		*Background* animasi, Tombol animasi.	Background mp3

2		*Background,* Tombol Animasi.	Menu Over.wav Click.wav
3		*Background,* Animasi.	Background.mp3 Over.wav Click.wav
4		*Background,* Animasi.	Rekaman Narator.mp3

C. *Develop*

Pada tahapan ini terdapat tahapan *material collecting* dan *assembly*, yaitu tahap mengumpulkan bahan-bahan multimedia (gambar, animasi, audio, video, teks, dan lain-lain) dan tahap pembuatan.

1. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, video, audio, foto digital, *background*, *movie* jadi 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. Materi Sejarah Dinasti Abasyiah dari buku dan sumber-sumber lain yang akan dibutuhkan saat pembuatan atau perancangan media.
b. Data video yang digunakan adalah video yang berhubungan dengan Sejarah Dinasti Abasyiah.
c. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* karakter Sejarah Dinasti Abasyiah

2. *Assembly* (Pembuatan)

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

1. Pembuatan Objek dan *Background*

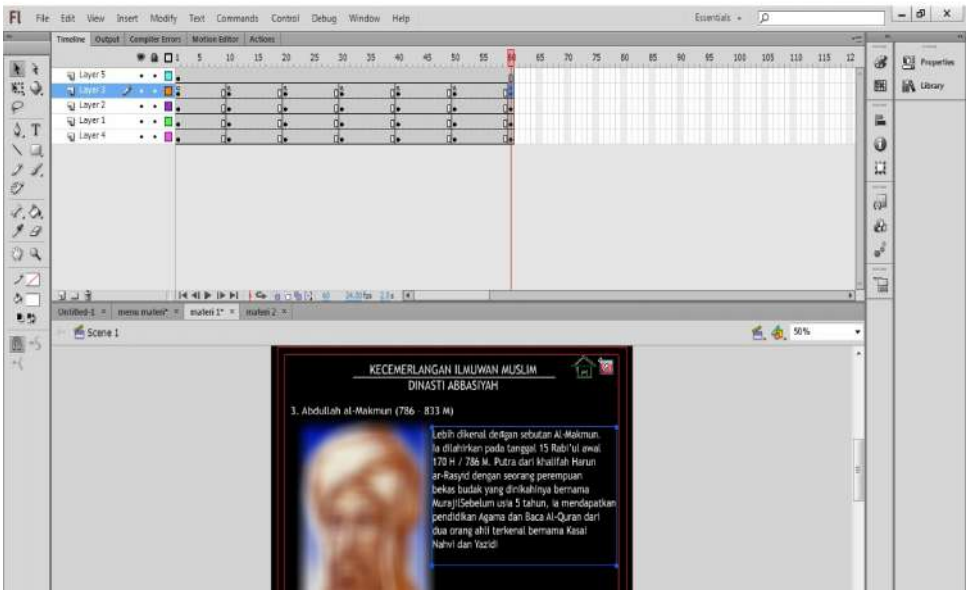
Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi *corelDraw x5*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*.. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame*, *scene by scene,* merubah *alpha,* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang bernuansa kemerdekaan. Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* didesain 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 4.8 Proses Pembuatan *Background Menu*

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.9 Proses Pembuatan Tombol Navigasi

3. Pemprograman dengan *Actionscript*

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

a. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu_utama

```
on(release)
{
```

```
  if(this == Number(this)){
       loadMovieNum("Menu.swf",this);
  } else {
       this.loadMovie("Menu.swf");
  }
}
```

b. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan Skkd

```
on(release)
{
  if(this == Number(this)){
       loadMovieNum("SKKD.swf",this);
  } else {
       this.loadMovie("SKKD.swf");
  }
}
```

c. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol Materi

```
  on(release)
  {
       if(this == Number(this)){
            loadMovieNum("MATERI1.swf",this);
       } else {
            this.loadMovie("MATERI1.swf");
       }
  }
```

d. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol ringkasan

```
on(release)
{
  if(this == Number(this)){
       loadMovieNum("Ringkasan.swf",this);
  } else {
       this.loadMovie("Ringkasan.swf");
  }
}
```

e. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi

```
on(release)
{
  if(this == Number(this)){
       loadMovieNum("Evaluasi.swf",this);
  } else {
       this.loadMovie("Evaluasi.swf");
  }
}
```

f. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol referensi

```
  on(release)
  {
  if(this == Number(this)){
       loadMovieNum("Referensi.swf",this);
```

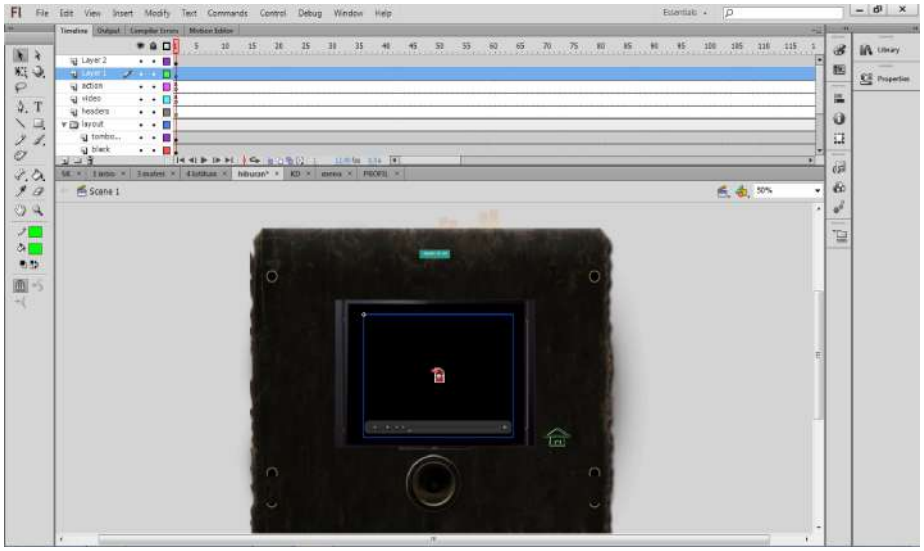
```
} else {
     this.loadMovie("Referensi.swf");
}
}
```

g. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil

```
on(release)
{
if(this == Number(this)){
     loadMovieNum("Profil.swf",this);
} else {
     this.loadMovie("Profil.swf");
}
}
```

4. Memasukkan Video

Untuk memasukkan video kedalam *Adobe flash* ini menggunakan langkah yang telah ditentukan dengan memamfaatkan *file windows* yang ada dalam *adobe flash*, jenis video yang dapat digunakan dengan format Mp4, FLV, 3GP, dan lain sebagaiannya. Video yang di *export* kedalam *adobe* akan mampu ditampilkan kembali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.10 Pengeditan video

5. Test *Movie* dan Publikasi *File*

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

6. Tampilan Hasil

a. Halaman *Intro*

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



Gambar 4.11 Tampilan Halaman *Intro*

Pada halaman *Intro* ini akan dialihkan ke *Frame* yang terdapat didalamnya tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama.

b. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdapat 6 *button* (tombol) yaitu Skkd, Materi, Ringkasan, Evaluasi, Refrensi dan Profil. Terdapat beberapa gambar animasi sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama terdapat 6 pilihan tombol, yaitu, Skkd, Meteri, Ringkasan, Evaluasi, Referensi dan Profil. Saat tombol Skkd diklik akan keluar halaman Skkd, saat diklik tombol materi akan keluar halaman materi, saat diklik tombol Ringkasan akan keluar halaman Ringkasan, saat diklik tombol Evaluasi akan kelaur halaman Evaluasi, saat diklik tombol Refrensi akn keluar halaman Referensi, saat tombol Profil diklik akan keluar halaman Profil.

c. Halaman *Profil*

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



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Profil

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

d. Halaman Materi

Pada halamaan materi ini terdiri dari beberapa *scene,* masing-masing *scene* terdiri dari Animasi, gambar-gambar video dan suara *narator* yang akan menyampaikan materi.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Materi



Gambar 4.15 Tampilan Animasi Scene Materi

D. *Disseminate*

Dalam tahapan ini terdapat proses untuk tes program atau *testing* dan tahapan *distribution*.

1. Testing

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.*

a. Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox*

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

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Menu masuk Menu Utama	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu Profil	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Keluar	Pengujian unit	*Blackbox*
3	Pengujian menu Skkd	Menu Skkd	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu Materi	Menu *Materi*	Pengujian unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Ringkasan	Menu Ringkasan	Pengujian unit	*Blackbox*
6	Pengujian menu Evaluasi	Menu Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian Menu Video	Menu Video	Pengujian Unit	*Blackbox*
8	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

1. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Menu *Intro*

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

2. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Skkd	Menampilkan halaman *SKKD*	Halaman Skkd tampil	Diterima
Klik tombol Materi	Menampilkan halaman Materi	Halaman Materi tampil	Diterima
Klik tombol Ringkasan	Menampilkan halaman Ringkasan	Halaman Ringkasan tampil	Diterima
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan halman Evaluasi	Halaman Evalasi tampil	Diterima
Klik Tombol Video	Menampilkan halaman Video	Halaman Video tampil	Diterima
Klik Tombol Profil	Menampilkan halaman profil	Halaman Profil tampil	Diterima

3. Pengujian Menu Skkd

Tabel 4.6 Pengujian Menu Skkd

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

4. Pengujian Materi

Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Menampilkan *Movie Materi*	Halaman *Materi* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi1*	Halaman *Materi1* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi2*	Halaman *Materi2* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video1*	Halaman *Movie Video1* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie materi3*	Halaman *Movie Materi3* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video2*	Halaman *Movie Video2* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi4*	Halaman *Movie Materi4* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi5*	Halaman *Movie Materi5* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi6*	Halaman *Movie Materi6* tampil	Diterima

	Menampilkan *Movie Materi7*	Halaman *Movie Materi7* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi8*	Halaman *Movie Materi8* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video3*	Halaman *Movie Video3* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi9*	Halaman *Movie Materi9* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video4*	Halaman *Movie Video4* tampil	Diterima

5. Pengujian Menu Ringkasan

Tabel 4.8 Pengujian Menu Ringkasan

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

6. Pengujian Menu Evaluasi

Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi

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

7. Pengujian Menu Video

Tabel 4.10 Pengujian Menu Video

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

8. Pengujian Menu Profil

Tabel 4.11 Pengujian Menu Profil

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

b. Hasil pengujian fungsionalitas

Tabel 4.12 Pengujian Fungsionalitas

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

2. Distribusi

Dalam tahapan proses *distribusi* ini media yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan perangkat *Cyberlink Power2Go* 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:

a. Hardware

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

b. 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)*.

E. Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

Validasi dari media berbasis multimedia dilakukan oleh tiga orang dosen, dimana dua orang dosen adalah ahli dalam bidang komputer dan satu dalam bidang pendidikan yaitu Bapak Agus Nur Khomarudin, M.Kom, Bapak Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom, sebagai validator media dan Bapak DR. H. Darul Ilmi, M.Pd, sebagai validator bidang pendidikan.

Hasil dari lembar validasi dari validator pertama seperti pada lampiran skripsi ini, media berbasis multimedia mendapatkan nilai validasi akhir 80,65%. Hasil dari lembar validasi dari validator kedua mendapatkan nilai validasi akhir 87,1%. Hasil dari lembar validasi dari validator kedua mendapatkan nilai validasi akhir 77,4%. Hasil akhir nilai validasi dari validator ketiga mendapat nilai validasi 81,7% dengan kesimpulan valid.

2. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas media berbasis multimedia ini penulis dapat dari satu guru mata pelajaran SKI dan satu guru mata pelajaran Agama.

Hasil dari lembar praktikalitas dari satu guru mata pelajaran SKI dan satu guru mata pelajaran Agama , yaitu Bapak Syafrizal, S.Pd.I mendapatkan nilai praktikalitas 88,6%. Dan dari Bapak Marwan Abbas, S.Pd.I mendapatkan nilai 89%. Hasil akhir nilai validasi dari validator ketiga mendapat nilai validasi 90,3% dengan kesimpulan sangat praktis.

3. Uji efektifitas produk

Hasil lembar tanggapan efektifitas Media berbasis multimedia tentang Sifat dan wujud benda yang telah penulis bagikan ke pada 10 orang siswa kelas VIII mendapatkan nilai 96,1%, 92,2%, 94,43%, 96,1%, 93,3%, 92,76%, 92,76%, 92,2%, 96,1%, 94,43%. Hasil akhir nilai validasi dari validator ketiga mendapat nilai validasi 94,08% dengan kesimpulan sangat efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Desain media pembelajaran IPS dalam bentuk *multimedia* ini memadukan konsep pendidikan (*education)* dengan hiburan *(entertainment)* telah selesai dirancang, dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya. Multimedia pembelajaran ini terdiri atas *Intro*, Menu utama. SK/KD, profil, ringkasan materi dan latihan
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 Agus Nur Khomarudin, M.Kom, Bapak Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom, sebagai validator media dan Bapak DR. H. Darul Ilmi, M.Pd, sebagai validator bidang pendidikan dengan kesimpulan tampilan, keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk valid dengan beberapa penambahan dalam produk ini, penambahan tersebut dilakukan dengan sedikit revisi.

b. Uji Praktikalitas Produk

Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru mata pelajaran SKI dan Agama yaitunya Bapak Syafrizal, S.Pd.I dan Bapak Marwan Abbas, S.Pd.I dengan kesimpulan format, isi dan bahasa produk sangat praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan tanpa revisi.

c. Uji Efektivitas Produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada sepuluh orang siswa yaitunya Muhammad Fadlan, Abdul Fajri, Eka Ayu Anggraini, Indah Sri Utami, Rahmat Zaki Perdana, Putri Salsabila, Fatmawati Ramdhani, Muhammad Adam, Firman Maulana dan Rengga Januardi. Dari kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan sangat efektif digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa sangat tertarik dan senang menggunakan produk.

B. Saran

Dalam media pembelajaran ini adalah penulis menyarankan kepada:

1. Dengan adanya media ini semoga siswa lebih memahami lagi pembelajaran SKI
2. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

3. 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. Amiin.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ahmad, Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rhineka Cipta, 2010

Andi, *Panduan Aplikasi dan Solusi (PAS) Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun,* Yogyakarta: Andi Offset, 2010

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

Borg and Gall dalam Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* Jakarta: Alfhabeta, 2008

Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedia,* Jakarta: Media Kita, 2009

Kustandi , Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital,* Bogor: Ghalia Indonesia, 2012

Madcom, *Panduan lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*, Yogyakarta: Andi, 2009

Pramono, Andi 2004, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* Yogyakarta : Andi Offset

Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak*, *Pendekatan Praktis (Buku I),* Yogyakarta: Andi and McGraw-Hill Book Co, 2002

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

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

Sadiman, Arief S. dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012

Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Kencana Prenada Media Group, 2006

Salim, Peter dan Yenni Salim, *KBBI*, Jakarta: Modern English Press, 2002

Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1987

Suhardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial, Sejarah*, Jakarta: Erlangga, 2010

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009

Sunyoto, Andi, *Adobe Flash + XTML= Rich Multimedia Application,* Yogyakarta: Andi Offset, 2010

Sutopo, Ariesto Hadi, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta: J & J Learning, 2002

Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi Offset, 2005

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

Anonim, *Area Kerja Macromedia Flash Pro 8*, http://kusanti04.files.wordpress.com/2009/11/modul-flash-8.pdf, online, diakses 17 november 2015

Anonim, *Sofware Adobe Flash CS,* http://share.pdfonline.com/5f138735b3f64f5d80b818188c7b3620bb/tugas%20kelompok%anikom.html, diakses 17 november 2015

Multimedia-wikipedia Bahasa Indonesia https://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_sosial diakses 05 Januari 2016 jam 16.20

NoviaAsrumiati, *Adobe Flash,* (Online), (http://noviaasrumiati. wordpress. com/2013/06/06/adobe-flash/), di akses 08 juni 2016

Kemenag Republik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Islam Catatan Ke-1 2015, Jakarta : Kemenag Republik Indonesia

LAMPIRAN A
STORY BOARD INTRO

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module	: *Intro*	***Create by***	: Yogi Kristian Nurdi
Scene	: 1	***Date***	: 1 februari 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman intro/opening *Scene*/halaman pembuka aplikasi ini Yang merupakan gambar mesjid.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna Biru, Hitam, Kuning, merah, putih.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : Text, gambar gif.
Audio : weapon arow.mp3
Video :
Button :
Script :

```
on(release)
{
        if(this == Number(this)){
                loadMovieNum("menu.swf",this);
        } else {
                this.loadMovie("menu.swf");
        }
}
```

Narration : Merupakan halaman intro/opening *Scene*/halaman pembuka aplikasi.

LAMPIRAN B
***STORY BOARD* MENU UTAMA**

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module	: *Menu Utama*	***Create by***	: Yogi Kristian Nurdi
Scene	: 1	***Date***	: 1 februari 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu utama aplikasi. Terdapat tombol menu : SK/KD, materi, latihan, *profile* dan video

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna abu-abu, putih, merah, biru, merah, coklat,hijau, kuning.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : gmbar Gif
Audio : instrument.mp3
Video : -
Button : *SK/KD, materi, video,* latihan*, profile, home, X, mute.*
Script :

```
- on(release)
{
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("menu.swf",this);
    } else {
        this.loadMovie("menu.swf");
    }
}

- on(release)
{
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("Latihan.swf",this);
```

```
        } else {
                this.loadMovie("Latihan.swf");
        }
}

- on(release)
  {
        if(this == Number(this)){
                loadMovieNum("sk & kd .swf",this);
        } else {
                this.loadMovie("sk & kd.swf");
        }
  }
- on(release)
  {
        if(this == Number(this)){
                loadMovieNum("Profil.swf",this);
        } else {
                this.loadMovie("Profil.swf");
        }
  }
- on(release)
  {
        if(this == Number(this)){
                loadMovieNum("Materi.swf",this);
        } else {
                this.loadMovie("Materi.swf");
        }
  }
- on(release)
  {
  Stop all sound,;
  }
- fscommand("fullscreen",true);
```

Narration : Merupakan halaman menu utama, dimana pada menu ini user dapat memilih menu mana yang akan dituju dengan mengklik tombol-tombol menu

LAMPIRAN C

STORY BOARD SKKD

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module : *SK & KD*
Scene : 1
Screen Size : 1024x768

Create by : Yogi Kristian Nurdi
Date : 1 februari 2017



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman sk/kd aplikasi.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna biru, ungu, merah, kuning, hitam, hijau, putih, coklat.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : teks dan gambar
Audio : instrument.mp3
Video : -
Button : *next, home.*
Script :

```
- on(release){
      loadMovieNum("Menu.swf",0);
  }
- fscommand("fullscreen",true);
  on(release){
      go to and play ();
  }
```

Narration : Merupakan halaman SK/KD

LAMPIRAN D
***STORY BOARD* MATERI**

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module : *Materi*
Scene : 1
Screen Size : 1024x768

Create by : Yogi Kristian Nurdi
Date : 1 februari 2017



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu materi aplikasi. Terdapat tombol pilihan materi.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna abu-abu, hijau coklat, merah,biru, hitam, putih.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : teks
Audio : Loop Acoustic.mp3
Video : -
Button : latar belakang,kelahiran abbasiyah, sistem politik pemerintahan dan sosial, kejayaan daulah abbasiyah, runtuhnya daul;ah abbasiyah
video :

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

Narration : Merupakan halaman menu materi, dimana pada menu ini user dapat memilih Next yang akan menuju kemateri selanjutnya atau memilih judul materi yang ditampilkan.

LAMPIRAN E
STORY BOARD RINGKASAN

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module	: *Video*	***Create by***	: Yogi Kristian Nurdi
Scene	: 1	***Date***	: 1 februari 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu ringkasan. Terdapat tombol prev, next dan *home*

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna merah, biru, hitam, kuning, coklat, hijau.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : -
Audio : -
Video : sejarah daulah abbasiyah
Button : *home*
Script :

```
on(release)
{
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("menu.swf",this);
    } else {
        this.loadMovie("menu.swf");
    }
}
```

Narration : Merupakan halaman menu video, dimana pada menu ini user dapat memilih judul video yang ditampilkan.

LAMPIRAN F
STORY BOARD VIDEO

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module	: *Video*	***Create by***	: Yogi Kristian Nurdi
Scene	: 1	***Date***	: 1 februari 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu video aplikasi. Terdapat tombol *home*

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna biru, hitam dan abu-abu.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : -
Audio : -
Video : sejarah daulah abbasiyah
Button : *home*
Script :

```
on(release)
{
        if(this == Number(this)){
                loadMovieNum("menu.swf",this);
        } else {
                this.loadMovie("menu.swf");
        }
}
```

Narration : Merupakan halaman menu video, dimana pada menu ini user dapat memilih judul video yang ditampilkan.

LAMPIRAN G
***STORY BOARD* LATIHAN**

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module : Latihan
Scene : 1
Screen Size : 1024x768
Create by : Yogi Kristian Nurdi
Date : 1 februari 2017



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu evaluasi aplikasi. Terdapat tombol a, b, c, d. Lihat Nilai akhir kamu

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna coklat, hijau, biru, merah, hitam, kuning.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : teks dan gambar
Audio : -
Video : -
Button : *a, b, c, d, lihat nilai akhir kamu,*
Script :

```
//---buat function array acakaduk
Array.prototype.acakaduk = function() {
for (i=0; i<this.length; i++) {
var tmp = this[i];
var acakaduk = random(this.length);
this[i] = this[acakaduk];
this[acakaduk] = tmp;
}
};
var array_soal = [];
var array_tanya = [];
var array_pilihan_a = [];
var array_pilihan_b = [];
```

```
var array_pilihan_c = [];
var array_pilihan_d = [];
var array_jwb = [];
var jawabku;
var nobaru;
var totalsoal;
var limit_soal;
clearInterval(_root.brs);

//----tombol jawab pilihan dan cek jawaban
_root.tombol_a_btn.onRelease = function() {
_root.jawabku = "a";
cek_jwb();
_root.nobaru++;
tampil_soal(_root.nobaru);
};
_root.tombol_b_btn.onRelease = function() {
_root.jawabku = "b";
cek_jwb();
_root.nobaru++;
tampil_soal(_root.nobaru);
};
_root.tombol_c_btn.onRelease = function() {
_root.jawabku = "c";
cek_jwb();
_root.nobaru++;
tampil_soal(_root.nobaru);
};
_root.tombol_d_btn.onRelease = function() {
_root.jawabku = "d";
cek_jwb();
_root.nobaru++;
tampil_soal(_root.nobaru);
};

//----nilai awal(mengambil data dari XML)
mysoal = new XML();
mysoal.ignoreWhite = true;
mysoal.load("soal IPA.xml");
mysoal.onLoad = function() {
_root.limit_soal = mysoal.firstChild.attributes.jml;
_root.totalsoal = mysoal.firstChild.childNodes.length;
_root.nomorsoal_txt.text = "0";
_root.benar = 0;
_root.nilai_txt.text = "0";
for (i=0; i<_root.totalsoal; i++) {
```

```
_root.array_soal[i] = i;
}
_root.array_soal.acakaduk();
for (j=0; j<_root.limit_soal; j++) {
_root.array_tanya[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[0].childNodes[0].
toString();
_root.array_pilihan_a[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[1].childNodes[0].
nodeValue;
_root.array_pilihan_b[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[2].childNodes[0].
nodeValue;
_root.array_pilihan_c[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[3].childNodes[0].
nodeValue;
_root.array_pilihan_d[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[4].childNodes[0].
nodeValue;
_root.array_jwb[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[5].childNodes[0].
nodeValue;
}
tampil_soal(0);
};

//----menampilkan soal dari Array
function tampil_soal(x):Void {
clearInterval(_root.brs);
_root.brs = setInterval(counter, 1000);
if (x<array_tanya.length) {
_root.soal_txt.text = _root.array_tanya[x];
_root.pilihanjwb_a_txt.text = _root.array_pilihan_a[x];
_root.pilihanjwb_b_txt.text = _root.array_pilihan_b[x];
_root.pilihanjwb_c_txt.text = _root.array_pilihan_c[x];
_root.pilihanjwb_d_txt.text = _root.array_pilihan_d[x];
_root.jawaban = _root.array_jwb[x];
_root.nobaru = x;
_root.nomorsoal_txt.text = x+1+".";
} else {
hitung_nilai();
_root.gotoAndStop(1);
}
}

//----cek jawaban
```

```
function cek_jwb():Void {

//--membandingkan antara jawabku dengan jawaban
if (_root.jawabku == _root.jawaban) {

//-- bila benar maka nilai bertambah
_root.benar += 1;
_root.nilai_txt.text = _root.benar;
}
}

//----hitung nilai akhir
function hitung_nilai():Void {
_root.nilaiakhir = Math.ceil((100/_root.array_tanya.length)*_root.benar);
}
```

Narration : Merupakan halaman menu evaluasi, dimana pada menu ini user dapat memilih A, B, C, D yang akan menampilkan hasil jawaban, dan memilih tombol lihat nilai kamu untuk menuju ke halaman nilai yang diperoleh.

LAMPIRAN H
STORY BOARD PROFIL

Project : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak**

Module	: *Profil*	***Create by***	: Yogi Kristian Nurdi
Scene	: 1	***Date***	: 1 februari 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu profil aplikasi. Terdapat tombol keluar *home*

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna biru, hijau, hitam, merah, biru
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : logo
Audio :
Video : -
Button : *home*
Script :

```
- on(release){
      fscommand("quit","true");
  }
- on(release)
  {
      if(this == Number(this)){
            loadMovieNum("menu.swf",this);
      } else {
            this.loadMovie("menu.swf");
      }
- }
```

Narration : Merupakan halaman menu profil, dimana pada menu ini user dapat melihat Profil perancang dan dapat memilih tombol home untuk keluar.

Analisis Hasil Validitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Validator 1: Agus Nur Khomarudin, M.Kom

No	Pernyataan	Sk	K	C	B	SB	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**												
1	Kesesuaian media pembelajaran IPA dengan kompetensi dasar				✓					4		4	80
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**												
1	Urutan sajian materi pembelajaran IPA sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				✓					4		4	80
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓					4		4	80
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* mudah dipahami					✓					5	5	100
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa			✓					3			3	60
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓					4		4	80
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				✓					4		4	80
	NilaiIndikator												**80**
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI**												
1	Background sederhana, konsisten				✓					4		4	80

	dan jelas												
2	Ukuran font proposional dan konsisten				✓					4		4	80
3	Tipe font sederhana dan jelas			✓					3			3	60
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				✓					4		4	80
5	Layout menarik dan proporsional				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**76**
D	**ASPEK KEBAHASAAN**												
1	Sederhana dan mudah dimengerti					✓				4		4	80
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan						✓				5	5	100
3	Menggunakan Bahasa Indonesia yang benar					✓				4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

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

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

Nilai Validator I = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$

$= \frac{80+80+76+86,6}{4}$ = **80,65 (Kriteria Valid)**

Analisis Hasil Validitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Validator 2: Supratman Zakir, M. Pd., M. Kom

No	Pernyataan	Sk	K	C	B	SB	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**												
1	Kesesuaian media pembelajaran IPA dengan kompetensi dasar				✓					4		4	80
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**												
1	Urutan sajian materi pembelajaran IPA sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					✓					5	5	100
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					✓					5	5	100
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* mudah dipahami				✓					4		4	80
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					✓					5	5	100
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓					4		4	80
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**90**
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI**												
1	Background sederhana, konsisten				✓				4			4	80

	dan jelas												
2	Ukuran font proposional dan konsisten				✓					4		4	80
3	Tipe font sederhana dan jelas					✓					5	5	100
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					✓					5	5	100
5	Layout menarik dan proporsional					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**92**
D	**ASPEK KEBAHASAAN**												
1	Sederhana dan mudah dimengerti				✓					4		4	80
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				✓					4		4	80
3	Menggunakan Bahasa Indonesia yang benar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**86,6**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

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

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

Nilai Validator II = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$

$= \frac{80+90+92+86,6}{4}$

= **87,1 (Kriteria Valid)**

Analisis Hasil Validitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Validator 3: DR. H. Darul Ilmi, M. Pd

No	Pernyataan	Sk	K	C	B	SB	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**												
1	Kesesuaian media pembelajaran IPA dengan kompetensi dasar				✓					4		4	80
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**												
1	Urutan sajian materi pembelajaran IPA sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				✓					4		4	80
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓					4		4	80
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* mudah dipahami			✓					3			3	60
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				✓					4		4	80
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓					4		4	80
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**76,6**
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI**												
1	Background sederhana, konsisten				✓					4		4	80

	dan jelas												
2	Ukuran font proposional dan konsisten				✓					4		4	80
3	Tipe font sederhana dan jelas				✓					4		4	80
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				✓					4		4	80
5	Layout menarik dan proporsional				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
D	**ASPEK KEBAHASAAN**												
1	Sederhana dan mudah dimengerti				✓					4		4	80
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan			✓						3		3	60
3	Menggunakan Bahasa Indonesia yang benar				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**73,3**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

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

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

Nilai Validator III = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$

$= \frac{80+76,6+80+73,3}{4}$

= **77,4**

Kesimpulan Uji Validitas secara keseluruhan:

Nilai Uji Validitas $= \frac{\text{Validator I+II+III}}{3}$

$= \frac{80{,}65+87{,}1+77{,}4}{3}$

= 81,7 (Kriteria Valid)

Analisis Hasil Praktikalitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 1: Syafrizal, S. Pd. I

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Tampilan**						1	2	3	4	5		
1	Teks dapat terbaca dengan baik					✓					5	5	100
2	Kesesuaian proporsi warna				✓					4		4	80
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna					✓					5	5	100
4	Mudah digunakan					✓					5	5	100
5	Media memiliki tampilan yang menarik					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**96**
B	**Isi**												
1	Kesesuaian materi dengan bahan ajar				✓					4		4	80
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓					4		4	80
3	Ketepatan penggunaan bahasa				✓					4		4	80
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
C	**Manfaat**												
1	Memper mudah pembelajaran IPA tentang Proses Terjadinya hujan				✓					4		4	80
2	Meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**90**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Guru I} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{96+80+90}{3}$$

$$= \mathbf{88,6}$$

Analisis Hasil Praktikalitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 2: Marwan Abbas, S. Pd. I

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Tampilan**						1	2	3	4	5		
1	Teks dapat terbaca dengan baik					✓					5	5	100
2	Kesesuaian proporsi warna					✓					5	5	100
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				✓					4		4	80
4	Mudah digunakan					✓					5	5	100
5	Media memiliki tampilan yang menarik				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**92**
B	**Isi**												
1	Kesesuaian materi dengan bahan ajar				✓					4		4	80
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓					4		4	80
3	Ketepatan penggunaan bahasa				✓					4		4	80
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					✓					5	4	100
	Nilai Indikator												**85**
C	**Manfaat**												
1	Memper mudah pembelajaran IPA tentang Proses Terjadinya hujan				✓					4		4	80
2	Meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.					✓				5		5	100
	Nilai Indikator												**90**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Guru II} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{92+85+90}{3}$$

$$= \mathbf{89}$$

Kesimpulan Uji Praktikalitas secara keseluruhan:

$$\text{Nilai Uji Validitas} = \frac{\text{Validator I+II}}{2}$$

$$= \frac{84,3+87,3}{2}$$

= 90,3 (Kriteria Sangat Praktis)

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 1: Muhammad Fadlan

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**95**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa I} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{93{,}3+95+100}{3}$$

$$= 96{,}1$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 2: Abdul Fajri

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓					4		4	80
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**90**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓				5		5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓				5		5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa II} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{86{,}6+90+100}{3}$$

$$= 92{,}2$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 3: Eka Ayu Anggraini

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
													90
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓				5		5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓				5		5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa III} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{93{,}3+90+100}{3}$$

$$= 94{,}43$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 4: Indah Sri Utami

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai					✓					5	5	100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**95**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa IV} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

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

$$= 96{,}1$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 5: Rahmat Zaki Perdana

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai					✓					5	5	100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran				✓					4		4	80
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa V} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{100+100+80}{3}$$

$$= 93{,}3$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 6: Putri Salsabila

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**85**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa VI} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{93,3+85+100}{3}$$

$$= 92,76$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 7: Fatmawati Ramadhani

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**85**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa VII} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{93{,}3+85+100}{3}$$

$$= 92{,}76$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 8: Muhammad Adam

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓					4		4	80
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓					4		4	80
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**90**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa VIII} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{86{,}6+90+100}{3}$$

$$= 92{,}2$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 9: Firman Maulana

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**95**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Siswa IX} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{93{,}3+95+100}{3}$$

$$= 96{,}1$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Perancangan Media Pembelajaran SKI Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Untuk Kelas VIII (Delapan) MTsS Darul Makmur

Penguji 10: Rengga Januardi

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan pada proses pembelajaran SKI sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**90**
C	**Manfaat**												
1	Media Pembelajaran SKI ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Media gerak pada pembelajaran SKI ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{BP}}{\text{BM}} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai Guru I} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{\text{Indikator}}$$

$$= \frac{93{,}3+90+100}{3}$$

$$= 94{,}43$$

Kesimpulan Uji Efektifitas secara keseluruhan:

$$\text{Nilai Uji Efektifitas} = \frac{\text{Siswa I+II+III+IV+V+VI+VII+VIII+IX+X}}{3}$$

$$= \frac{96{,}1+92{,}2+94{,}43+96{,}1+93{,}3+92{,}76+92{,}76+92{,}2+96{,}1+94{,}43}{3}$$

= 94,08 (Kriteria Sangat Efektif)

L

S

D E

N

SILABUS

Madrasah : MTsS
Mata Pelajaran : SKI
Kelas/Semester : VIII/ I

Standar Kompetensi : 1. Memahami perkembangan masyarakat Islam pada masa Bani Abbasiyah

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Menceritakan sejarah berdirinya Bani Abbasiyah	• Sejarah *berdirinya* Bani Abbasiyah • Proses terbentuknya sejarah Bani Abbasiyah • Tokoh tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Bani Abbasiyah • Faktor pendukung sejarah berdirinya Bani Abbasiyah	• Membaca/menceritakan materi sejarah *berdirinya* Bani Abbasiyah • Membaca proses terbentuknya sejarah Dinasti Al Ayyubiyah • Membuat peta konsep mengidentifikasi tokoh tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Bani Abbasiyah • Tanya jawab tentang faktor pendukung sejarah berdirinya Bani Abbasiyah	• Menjelaskan sejarah *berdirinya* Bani Abbasiyah • Menyebutkan proses terbentuknya sejarah Bani Abbasiyah • Menampilkan tokoh tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Bani Abbasiyah • Mengidentifikasi faktor pendukung sejarah berdirinya Bani Abbasiyah	TesTulis TesTulis Penugasan Tes lisan	4 X 40’	1. Buku SKI Depag 2. SKI Toha Putra 3. SKI Tiga Serangkai 4. Sejarah Hidup Muhammad SAW 5. Ensiklopedi Islam

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2. Mendeskripsikan perkembangan kebudayaan /peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	• Perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah • Sebab perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah • Lahirnya tokoh dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	• Membaca/ meceritakan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah • Mengidentifkasi sebab perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah • Learning start with question tentanglahirnya tokoh dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	• Menjelaskan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah • Menunjukkan sebab perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah • Mengidentifikasi munculnya tokoh dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada Bani Abbasiyah	TesTulis TesTulis Tes lisan	4 X 40’	1. Buku SKI Depag 2. SKI Toha Putra 3. SKI Tiga Serangkai 4. Sejarah Hidup Muhammad SAW 5. Ensiklopedi Islam

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.3. Mengidentifikasi tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan dan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	• Tokoh ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah • Peran tokoh ilmuwan muslim pada pada masa Bani Abbasiyah • Kemajuan ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah • Kebudayaan/perada-ban Islam pada masa Bani Abbasiyah	• Membuat peta konsep tokoh tokoh ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah • Simulasi tentang peran tokoh ilmuwan muslim pada pada masa Bani Abbasiyah • Tanya jawab tentang kemajuan ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah • Berdiskusi tentang kebudayaan /peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	• Mengklasifikasi Tokoh ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah • Menunjukkan peran tokoh ilmuwan muslim pada pada masa Bani Abbasiyah • Mengklasifikasi kemajuan ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah • Mengidentifikasi kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	Penugasan Penugasan Tes lisan Penugasan	4 X 40’	1. Buku SKI Depag 2. SKI Toha Putra 3. SKI Tiga Serangkai 4. Sejarah Hidup Muhammad SAW 5. Ensiklopedi Islam

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.4. Mengambil ibrah dari perkembangan kebudayaan /peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini dan yang akan datang	• Ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini • Ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa yang akan datang	• Membuat peta konsep tentang nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini dan yang akan datang • Studi komperatif (membandingkan) tentang nilai positif dan negatif perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini dan yang akan datang	• Mengaitkan ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah untuk masa kini • Menunjukkan ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa yang akan datang	Penugasan Tes lisan	4 X 40’	1. Buku SKI Depag 2. SKI Toha Putra 3. SKI Tiga Serangkai 4. Sejarah Hidup Muhammad SAW 5. Ensiklopedi Islam

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.5. Meneladani ketekunan dan kegigihan perkembangan kebudayaan /peradaban Islam Bani Abbasiyah	• Meneladani ketekunan nilai nilai positif perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah • Mengubah prilaku nilai nilai negatif ke positif perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah • Kegigihan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah	• Berdiskusi tentang nilai nilai yang bisa diteladani dari ketekunan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah • Membuat resum dari kegigihan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah sekarang • Memerankan nilai nilai yang bisa diteladani dari ketekunan dan kegigihan para tokoh perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah dalam kehidupan sehari hari	• Mengelompokkan nilai nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan perkem-bangan kebuda-yaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah • Mengubah prilaku nilai-nilai negatif ke nilai-nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan perkem-bangan kebudayaan-/peradaban Islam Bani Abbasiyah • Mendemonstrasikan kegigihan para tokoh perkembangan kebu-dayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah	TesTulis Penugasan Tes unjuk kerja	2 X 40’	1. Buku SKI Depag 2. SKI Toha Putra 3. SKI Tiga Serangkai 4. Sejarah Hidup Muhammad SAW 5. Ensiklopedi Islam

Mengetahui,
Kepala Madrasah

RIDHA ALBIY, S. Pdl., M. Pd
NIP. 19790801 200501 2 005

……, ...
Guru Mata Pelajaran

SYAFRIZAL, S. Pdl
NIP. 19740116 200901 1 003

L

D E

S

D E

I N

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Madrasah : **MTsS Darul Makmur**

Mata Pelajaran : **Sejarah Kebudayaan Islam**

Kelas : **VIII / 1**

Standar Kompetensi : **1. Memahami perkembangan masyarakat Islam pada masa Bani Abbasiyah**

Kompetensi Dasar : **1.1 Menceritakan sejarah berdirinya Bani Abbasiyah**

Alokasi Waktu : **2 x 40 menit**

A. Tujuan Pembelajaran

- Membaca/menceritakan materi sejarah berdirinya Bani Abbasiyah
- Membaca proses terbentuknya sejarah Dinasti Al Ayyubiyah
- Membuat peta konsep mengidentifikasi tokoh tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Bani Abbasiyah
- Tanya jawab tentang faktor pendukung sejarah berdirinya Bani Abbasiyah

B. Materi Pembelajaran

- Sejarah berdirinya Bani Abbasiyah
- Proses terbentuknya sejarah Bani Abbasiyah
- Tokoh tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Bani Abbasiyah
- Faktor pendukung sejarah berdirinya Bani Abbasiyah

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan
- Diskusi

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➲ **Kegiatan awal**

- Siswa berdo'a bersama dengan bimbingan guru
- Guru memotivasi akan pentingnya kompetensi yang akan dipelajari

➲ **Kegiatan Inti**

- Siswa membentuk kelompok dengan bimbingan guru menjadi 5 / 6 kelompok
- Siswa mengidentifikasi bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa tanya jawab dengan anggota kelompoknya tentang bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa dengan anggota kelompoknya membandingkan bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa menjelaskan pemahaman masing-masing secara individual kepada kelompoknya
- Menempel hasil pekerjaan masing-masing kelompok untuk dipresntasikan
- Presentasi masing-masing kelompok secara bergantian selama 5menit dan kelompok lain menanggapi secara bersama-sama guru memberikan penguatan terhadap konsep yang dibahas pertanyaan

➲ **Kegiatan Akhir**

- Siswa dan guru merangkum dan menyimpulkan bentuk dan wujud kebudayaan Islam.
- Siswa dan guru melakukan refleksi
- Siswa dan guru merancang pembelajaran berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran saat itu

E. Sumber Belajar

- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Depag
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Toha Putra
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Tiga Serangkai
- Buku Sejarah Hidup Muhammad SAW
- Ensiklopedi Islam

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
➢ Menjelaskan sejarah *berdirinya* Bani Abbasiyah	TesTulis	Uraian	➢ Jelaskan sejarah *berdirinya* Bani Abbasiyah ?
➢ Menyebutkan proses terbentuknya sejarah Bani Abbasiyah	TesTulis	Jawab Singkat	➢ Sebutkan proses terbentuknya sejarah Bani Abbasiyah?
➢ Menampilkan tokoh tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Bani Abbasiyah	Penugasan	Tugas	➢ Tampilkan tokoh tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Bani Abbasiyah ?
➢ Mengidentifikasi faktor pendukung sejarah berdirinya Bani Abbasiyah	Tes lisan	Tugas	➢ Jelaskan faktor pendukung sejarah berdirinya Bani Abbasiyah ?

- Identifikasilah minimal tiga contoh bentuk / wujud kebudayaan Islam !

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 3 wujud kebudayaan Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 wujud kebudayaan Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan contoh wujud kebudayaan Islam	0

- Tentukan perbedaan bentuk/wujud kebudayaan Islam dan non Islam! (Minimal dua perbedaan)

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	0

Nilai = skor yang diperoleh / skor maksimal X 100

Mengetahui,
Kepala Madrasah

RIDHA ALBIY, S. Pdl. M. Pd
NIP. 19790801 200501 2 005

..... , ...
Guru Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam

SYAFRIZAL, S. Pdl
NIP.19740116 200901 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Madrasah : **MTsS Darul Makmur**

Mata Pelajaran : **Sejarah Kebudayaan Islam**

Kelas : **VIII / 1**

Standar Kompetensi : **1. Memahami perkembangan masyarakat Islam pada masa Bani Abbasiyah**

Kompetensi Dasar :**1.2 Mendeskripsikan perkembangan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah**

Alokasi Waktu : **2 x 40 menit**

A. Tujuan Pembelajaran

- Membaca/ meceritakan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah
- Mengidentifkasi sebab perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah
- Learning start with question tentanglahirnya tokoh dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah

B. Materi Pembelajaran

- Perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah
- Sebab perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah
- Lahirnya tokoh dari perkembangan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan
- Diskusi

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➲ **Kegiatan awal**

- Siswa berdo'a bersama dengan bimbingan guru
- Guru memotivasi akan pentingnya kompetensi yang akan dipelajari

➲ **Kegiatan Inti**

- Siswa membentuk kelompok dengan bimbingan guru menjadi 5 / 6 kelompok
- Siswa mengidentifikasi bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa tanya jawab dengan anggota kelompoknya tentang bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa dengan anggota kelompoknya membandingkan bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa menjelaskan pemahaman masing-masing secara individual kepada kelompoknya
- Menempel hasil pekerjaan masing-masing kelompok untuk dipresntasikan
- Presentasi masing-masing kelompok secara bergantian selama 5menit dan kelompok lain menanggapi secara bersama-sama guru memberikan penguatan terhadap konsep yang dibahas pertanyaan

➲ **Kegiatan Akhir**

- Siswa dan guru merangkum dan menyimpulkan bentuk dan wujud kebudayaan Islam.
- Siswa dan guru melakukan refleksi
- Siswa dan guru merancang pembelajaran berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran saat itu

E. Sumber Belajar

- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Depag
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Toha Putra
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Tiga Serangkai
- Buku Sejarah Hidup Muhammad SAW
- Ensiklopedi Islam

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
➢ Menjelaskan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	Tes lisan	Tugas	➢ jelaskan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah?
➢ Menunjukkan sebab perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	Tes lisan	Tugas	➢ Tunjukkan sebab perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah?
➢ Mengidentifikasi munculnya tokoh dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada Bani Abbasiyah	Tes lisan	Jawab Singkat	➢ Sebutkan munculnya tokoh dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada Bani Abbasiyah?

- Identifikasilah minimal tiga contoh bentuk / wujud kebudayaan Islam !

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 3 wujud kebudayaan Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 wujud kebudayaan Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan contoh wujud kebudayaan Islam	0

- Tentukan perbedaan bentuk/wujud kebudayaan Islam dan non Islam! (Minimal dua perbedaan)

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	0

Nilai = skor yang diperoleh / skor maksimal X 100

Mengetahui,
Kepala Madrasah

RIDHA ALBIY, S. Pdl. M. Pd
NIP. 19790801 200501 2 005

..... , ...
Guru Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam

SYAFRIZAL, S. Pdl
NIP.19740116 200901 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Madrasah : **MTsS Darul Makmur**

Mata Pelajaran : **Sejarah Kebudayaan Islam**

Kelas : **VIII / 1**

Standar Kompetensi : **1. Memahami perkembangan masyarakat Islam pada masa Bani Abbasiyah**

Kompetensi Dasar : **1.3 Mengidentifikasi tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan dan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah**

Alokasi Waktu : **2 x 40 menit**

A. Tujuan Pembelajaran

- Membuat peta konsep tokoh tokoh ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah
- Simulasi tentang peran tokoh ilmuwan muslim pada pada masa Bani Abbasiyah
- Tanya jawab tentang kemajuan ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah
- Berdiskusi tentang kebudayaan /peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah

B. Materi Pembelajaran

- Tokoh ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah
- Peran tokoh ilmuwan muslim pada pada masa Bani Abbasiyah
- Kemajuan ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah
- Kebudayaan / peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan
- Diskusi

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➲ **Kegiatan awal**

- Siswa berdo'a bersama dengan bimbingan guru
- Guru memotivasi akan pentingnya kompetensi yang akan dipelajari

➲ **Kegiatan Inti**

- Siswa membentuk kelompok dengan bimbingan guru menjadi 5 / 6 kelompok
- Siswa mengidentifikasi bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa tanya jawab dengan anggota kelompoknya tentang bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa dengan anggota kelompoknya membandingkan bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa menjelaskan pemahaman masing-masing secara individual kepada kelompoknya
- Menempel hasil pekerjaan masing-masing kelompok untuk dipresntasikan
- Presentasi masing-masing kelompok secara bergantian selama 5menit dan kelompok lain menanggapi secara bersama-sama guru memberikan penguatan terhadap konsep yang dibahas pertanyaan

➲ **Kegiatan Akhir**

- Siswa dan guru merangkum dan menyimpulkan bentuk dan wujud kebudayaan Islam.
- Siswa dan guru melakukan refleksi
- Siswa dan guru merancang pembelajaran berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran saat itu

E. Sumber Belajar

- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Depag
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Toha Putra
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Tiga Serangkai
- Buku Sejarah Hidup Muhammad SAW
- Ensiklopedi Islam

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
➢ Mengklasifikasi Tokoh ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah	Penugasan	Tugas	➢ Jelaskan Tokoh ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah ?
➢ Menunjukkan peran tokoh ilmuwan muslim pada pada masa Bani Abbasiyah	Penugasan	Tugas	➢ Sebutkan peran tokoh ilmuwan muslim pada pada masa Bani Abbasiyah?
➢ Mengklasifikasi kemajuan ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah	Tes lisan	Jawab Singkat	➢ Sebutkan kemajuan ilmuwan muslim masa Bani Abbasiyah ?
➢ Mengidentifikasi kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah	Penugasan	Tugas	➢ Sebutkan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah?

- Identifikasilah minimal tiga contoh bentuk / wujud kebudayaan Islam !

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 3 wujud kebudayaan Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 wujud kebudayaan Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan contoh wujud kebudayaan Islam	0

- Tentukan perbedaan bentuk/wujud kebudayaan Islam dan non Islam! (Minimal dua perbedaan)

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	0

Nilai = skor yang diperoleh / skor maksimal X 100

Mengetahui,
Kepala Madrasah

RIDHA ALBIY, S. Pdl. M. Pd
NIP. 19790801 200501 2 005

..... , ...
Guru Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam

SYAFRIZAL, S. Pdl
NIP.19740116 200901 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Madrasah : **MTsS Darul Makmur**

Mata Pelajaran : **Sejarah Kebudayaan Islam**

Kelas : **VIII / 1**

Standar Kompetensi : **1. Memahami perkembangan masyarakat Islam pada masa Bani Abbasiyah**

Kompetensi Dasar : **1.4 Mengambil ibrah dari perkembangan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini dan yang akan datang**

Alokasi Waktu : **2 x 40 menit**

A. Tujuan Pembelajaran

- Membuat peta konsep tentang nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini dan yang akan datang
- Studi komperatif (membandingkan) tentang nilai positif dan negatif perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini dan yang akan datang

B. Materi Pembelajaran

- Ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa kini
- Ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa yang akan datang

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah

- Tanya Jawab
- Penugasan
- Diskusi

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➲ **Kegiatan awal**

- Siswa berdo'a bersama dengan bimbingan guru
- Guru memotivasi akan pentingnya kompetensi yang akan dipelajari

➲ **Kegiatan Inti**

- Siswa membentuk kelompok dengan bimbingan guru menjadi 5 / 6 kelompok
- Siswa mengidentifikasi bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa tanya jawab dengan anggota kelompoknya tentang bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa dengan anggota kelompoknya membandingkan bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa menjelaskan pemahaman masing-masing secara individual kepada kelompoknya
- Menempel hasil pekerjaan masing-masing kelompok untuk dipresntasikan
- Presentasi masing-masing kelompok secara bergantian selama 5menit dan kelompok lain menanggapi secara bersama-sama guru memberikan penguatan terhadap konsep yang dibahas pertanyaan

➲ **Kegiatan Akhir**

- Siswa dan guru merangkum dan menyimpulkan bentuk dan wujud kebudayaan Islam.
- Siswa dan guru melakukan refleksi
- Siswa dan guru merancang pembelajaran berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran saat itu

E. Sumber Belajar

- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Depag

- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Toha Putra
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Tiga Serangkai
- Buku Sejarah Hidup Muhammad SAW
- Ensiklopedi Islam

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
➢ Mengaitkan ibrah nilai-nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah untuk masa kini	Penugasan	Tugas	➢ Kaitkan ibrah nilai-nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah untuk masa kini
➢ Menunjukkan ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa yang akan datang	Tes lisan	Jawab Singkat	➢ Sebutkan ibrah nilai nilai positif dan negatif dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah untuk masa yang akan datang ?

- Identifikasilah minimal tiga contoh bentuk / wujud kebudayaan Islam !

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 3 wujud kebudayaan Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 wujud kebudayaan Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan contoh wujud kebudayaan Islam	0

- Tentukan perbedaan bentuk/wujud kebudayaan Islam dan non Islam! (Minimal dua perbedaan)

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	0

Nilai = skor yang diperoleh / skor maksimal X 100

Mengetahui,
Kepala Madrasah

RIDHA ALBIY, S. Pdl. M. Pd
NIP. 19790801 200501 2 005

..... , ...
Guru Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam

SYAFRIZAL, S. Pdl
NIP.19740116 200901 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Madrasah : **MTsS Darul Makmur**

Mata Pelajaran : **Sejarah Kebudayaan Islam**

Kelas : **VIII / 1**

Standar Kompetensi : **1. Memahami perkembangan masyarakat Islam pada masa Bani Abbasiyah**

Kompetensi Dasar : **1.5 Meneladani ketekunan dan kegigihan perkembangan kebudayaan /peradaban Islam Bani Abbasiyah**

Alokasi Waktu : **2 x 40 menit**

A. Tujuan Pembelajaran

- Berdiskusi tentang nilai nilai yang bisa diteladani dari ketekunan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah
- Membuat resum dari kegigihan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah sekarang
- Memerankan nilai nilai yang bisa diteladani dari ketekunan dan kegigihan para tokoh perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah dalam kehidupan sehari hari

B. Materi Pembelajaran

- Meneladani ketekunan nilai nilai positif perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah
- Mengubah prilaku nilai nilai negatif ke positif perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah
- Kegigihan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan
- Diskusi

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➲ **Kegiatan awal**

- Siswa berdo'a bersama dengan bimbingan guru
- Guru memotivasi akan pentingnya kompetensi yang akan dipelajari

➲ **Kegiatan Inti**

- Siswa membentuk kelompok dengan bimbingan guru menjadi 5 / 6 kelompok
- Siswa mengidentifikasi bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa tanya jawab dengan anggota kelompoknya tentang bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa dengan anggota kelompoknya membandingkan bentuk / wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam
- Siswa menjelaskan pemahaman masing-masing secara individual kepada kelompoknya
- Menempel hasil pekerjaan masing-masing kelompok untuk dipresntasikan
- Presentasi masing-masing kelompok secara bergantian selama 5menit dan kelompok lain menanggapi
- secara bersama-sama guru memberikan penguatan terhadap konsep yang dibahas pertanyaan

➲ **Kegiatan Akhir**

- Siswa dan guru merangkum dan menyimpulkan bentuk dan wujud kebudayaan Islam.
- Siswa dan guru melakukan refleksi
- Siswa dan guru merancang pembelajaran berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran saat itu

E. Sumber Belajar

- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Depag
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Toha Putra
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Tiga Serangkai
- Buku Sejarah Hidup Muhammad SAW
- Ensiklopedi Islam

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
➢ Mengelompokkan nilai nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan perkem-bangan kebuda-yaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah	TesTulis	Tugas	➢ Kelompokkan nilai nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan perkem-bangan kebuda-yaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah ?
➢ Mengubah prilaku nilai-nilai negatif ke nilai-nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan perkem-bangan kebudayaan-/peradaban Islam Bani Abbasiyah	Penugasan	Tugas	➢ ubahkan prilaku nilai-nilai negatif ke nilai-nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan perkem-bangan kebudayaan-/peradaban Islam Bani Abbasiyah ?
➢ Mendemonstrasikan kegigihan para tokoh perkembangan kebu-dayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah	Tes unjuk kerja	Uraian	➢ Demonstrasikan kegigihan para tokoh perkembangan kebu-dayaan/peradaban Islam Bani Abbasiyah ?

- Identifikasilah minimal tiga contoh bentuk / wujud kebudayaan Islam !

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 3 wujud kebudayaan Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 wujud kebudayaan Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan contoh wujud kebudayaan Islam	0

- Tentukan perbedaan bentuk/wujud kebudayaan Islam dan non Islam! (Minimal dua perbedaan)

Pedoman Penskoran :

Aspek	Skor
Siswa menuliskan 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam dan kebudayaan non Islam	2
Siswa menuliskan 1 - 2 perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	1
Siswa tidak dapat menyebutkan perbedaan wujud kebudayaan Islam kebudayaan non Islam	0

Nilai = skor yang diperoleh / skor maksimal X 100

Mengetahui,
Kepala Madrasah

RIDHA ALBIY, S. Pdl. M. Pd
NIP. 19790801 200501 2 005

..... , ...
Guru Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam

SYAFRIZAL, S. Pdl
NIP.19740116 200901 1 003

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : 105/In.26.1/PP.02.3/12/2017

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Yogi Kristian Nurdi, NIM. 2512 246 tanggal 30 Januari 2017 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Mengunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
   NIP : 19750128 200801 2 012
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Komputer
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Jasmienti, M.Pd
   NIP : 19750401 200912 2 001
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Bahasa Indonesia
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah d diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 02 Februari 2017
Dekan,

H. Nunu Burhanuddin M

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax. (0752) xxxxx
Website : www.fitk.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : fitk@iainbukittinggi.ac.id

Nomor : 3197/In.26.1/PP.07/12/2016 — 6 Desember 2016
Lampiran : -
Hal : PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

Yth, Kepala MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, kami harapkan Bapak/Ibu untuk dapat kiranya memberi kesempatan penelitian kepada mahasiswa :

N a m a	:	Yogi Kristian Nurdi
NIM	:	2512.246
Jurusan	:	PTIK
Judul Skripsi	:	Desain Media Pembelajaran SK1 Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak
Lokasi Penelitian	:	MTsS Darul Makmur
Waktu	:	Desember 2016 - Januari 2017

Demikian surat ini disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
DEKAN

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

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KABUPATEN AGAM
MTsS DARUL MAKMUR SUNGAI CUBADAK
Alamat : Jln. Raya Bukittinggi – Payakumbuh KM-10 Komplek Darul Makmur Sungai Cubadak, Kecamatan Baso, Kab. Agam
e-mail : mtss-darul-makmur-sungaicubadak@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
NOMOR : 06/MTsS-DM/SC/II/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak, Kec. Baso, Kab. Agam menerangkan bahwa :

Nama : **YOGI KRISTIAN NURDI**
NIM : **2512.246**
Jurusan : **PTIK**
Judul Skripsi : **Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak.**

Telah melakukan Penelitian di MTsS Darul Makmur Sungai Cubadak Kec. Baso, Kab. Agam yang dilaksanakan dari Desember 2016 s/d Januari 2017.

Demikianlah Surat ini kami buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Sungai Cubadak, 05 Februari 2017
Kepala MTsS

Ridha Albiy, S. PdI, M. Pd
NIP. 197908012005012005

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

IAIN

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

NAMA : YOGI KRISTIAN NURDI
NIM : 2512.2466
JURUSAN : PTIK
DOSEN PEMBIMBING : 1. LIZA EFRIYANTI, S.Si., M.Kom
2. JASMIENTI, M.Pd

NO	Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan		Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	
		Pembimbing 1	Tanda Tangan		Pembimbing 2	Tanda Tangan
1		Lengkapi dokter isi dan daftar pustaka			Edit latar belakang	
2		Perjelas latar belakang dan tujuan			Tambahkan poin landasan teori	
3		Perhatikan lagi metode yang digunakan			Perbaiki metode penelitian dan materi pengembangan	
4		ACC proposal			ACC proposal	
5		Story Board			Perhatikan kembali susunan tabel	
6		Lampiran surat tanda penelitian			Surat izin penelitian, Lembar angket	
7		RPP			Praktek validitas, Praktikalitas	
8		Angket Validitas			Abstrak, kesimpulan	
9		Acc u/ munaqasyah			Acc munaqasyah	
10						

Bukittinggi, _____ 201___
Dekan FTIK

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

RIWAYAT PENULIS



Nama	:	Yogi Kristian Nurdi
Nim	:	2512.246
Tempat / Tanggal Lahir	:	Padang / 7 Januari 1993
Alamat	:	Payakumbuh, Lamposi Tigo Nagori
Kontak Pribadi	:	

HP	-	081266799216
Email	-	imalonetralala@gmail.com
WhatsApp	-	082220282006
Line	-	imalone001
BBM	-	D239B70C

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 18 Padang Pasir, Tamat pada tahun 2004
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) 2 Padang, Tamat pada tahun 2007
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Payakumbuh, Tamat pada tahun 2010