BAB I

PENDAHULUAN

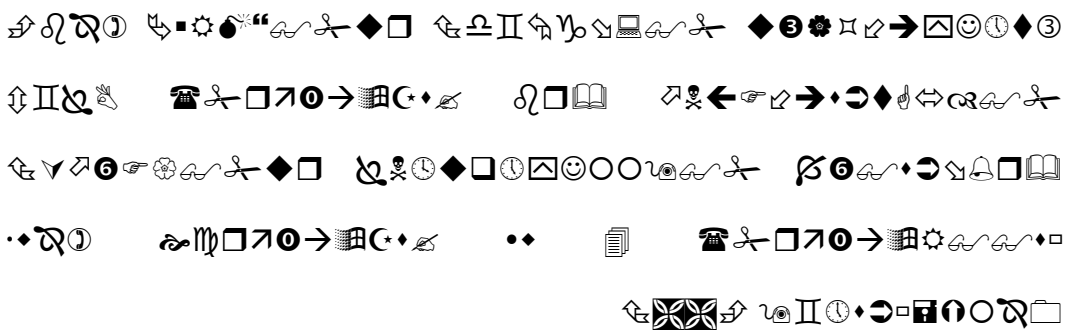
A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif terhadap suatu negara. Orang-orang dari berbagai negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi.

Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efesien terhadap penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia. Teknologi informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori, komunikasi, dan teknologi yang menunjang terhadap praktek kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction*), Pembelajaran Berbasis Web (*e-learning*), Pembelajaran berbantukan komputer (*Computer Assited Instruction*), Pembelajaran berbasis Audio Visual Aids, serta penggunaan media pembelajaran adalah bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang perlu dilaksanakan dalam dunia pendidikan dewasa ini.

Allah SWT telah memberikan gambaran sebelum kemajuan teknologi ini terjadi. Sebagaimana tercantum dalam QS. Ar-rahman: 33 sebagai berikut:



Artinya: *"Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan."(*QS. Arrahman:33)[1]

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran tersebut.[2]

Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan

[1] Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah/Pentafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung, Cv Penerbit Diponegoro,2003) hal. 434

[2] Dr. Rusman, M.Pd, Dr. Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis TIK (Jakarta:Rajawali Pers, 2010, hal. 95

link dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berienteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Media pembelajaran berbasiskan multimedia ini dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran pada umumnya yang kebanyakan hanya berorientasi pada satu objek media saja. Keunggulan dari penggunaan media ini yaitu dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran kearah yang lebih dinamis. [3]

Media pembelajaran berbasiskan multimedia memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran. Media ini banyak digunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) maupun Sosial, untuk mata pelajaran sosial, bisa digunakan pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI).

SKI merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MTs S Guguak Randah. Pada pembelajaran SKI kelas VIII di MTs S Guguak Randah, siswa diajarkan salah satu materi tentang "Berdirinya Dinasti Daulah Abbasiyah". Pada materi ini dibahas tentang berdirinya dinasti Daulah Abbasiyah, kedatangan Dinasti Bani Umayah dan Dinasti Abbasiyah merupakan pemerintahan Islam yang besar,Islam memasuki masa yang dalam sejarah dikenal dengan masa pertengahan sekitar tahun 1250-1800M.[4]

Rancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran SKI ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan

---

[3] M. Suyanto. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta: Andi, 2005) hal 21

[4] Herimanto dan Eko Targiyatmi, *Sejarah 1* (Solo:PT Wangsa Jatra Lestari, 2011) h. 188

dan menarik serta tidak membuat siswa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasiskan multimedia ini dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran pada umumnya yang kebanyakan hanya berorientasi pada satu objek media saja.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada hari Senin 18 Juli di MTs S Guguak Randah penulis melihat bahwa guru mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam dalam penyampaian materi pelajaran menggunakan metode ceramah. Padahal materi SKI merupakan materi yang runutan Sejarah suatu Negara Bangsa Khalifah membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan sehingga siswa terkadang bosan mendengarkan penjelasan guru dan media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam adalah buku panduan dan LKS. Cenderung proses pembelajaran masih bersifat satu arah serta guru mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam belum menggunakan media pembelajaran berbasis computer. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif, siswa menjadi mudah bosan dan kurang menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain melakukan Observasi penulis juga melakukan wawancara dengan salah seorang siswa yang bernama Nadia Latifah bahwa guru di MTs S Guguak Randah hanya menggunakan media berupa buku panduan dan LKS sehingga hal ini menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti proses

pembelajaran.hal ini terlihat pada nilai siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, masih di bawah nilai KKM (KKM = 70)

"Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Menggunakan Adobe Flash CS 6 DI MTs S Guguak Randah".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi SKI, padahal materinya membutuhkan waktu yang cukup lama menjelaskan nya .
2. Guru menggunakan buku panduan dan LKS dalam menjelaskan materi SKI.
3. Belum adanya media yang berbasis komputer untuk materi pelajaran SKI

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII semester 1 Menggunakan Adobe Flash CS 6 di MTs S Guguak Randah.
2. Materi pembelajaran yang berkenaan pada produk penelitian ini adalah pokok bahasan tentang Berdirinya Dinasti Daulah Abbasiyah.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Menggunakan Adobe Flash CS 6 di MTs Guguak Randah?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Rancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran SKI kelas VIII dengan materi Berdirinya Dinasti Daulah Abbasiyah menggunakan *Adobe Flash CS 6.*

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, untuk melengkapi tugas dan syarat mencapai gelar sarjana Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah IAIN Bukittinggi
2. Bagi guru, untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam memberikan materi pembelajaran dengan cara memanfaatkan media yang berbasis multimedia.

3. Bagi siswa, untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta membantu peserta didik untuk mempercepat pemahaman terhadap materi yang diberikan.

G. Penjelasan Judul

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

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

Media Pembelajaran : adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).[5]

Sejarah : 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.[6]

Kebudayaan : kebudayaan artinya segala upaya yang di lakukan oleh umat manusia untuk menghasilkan dan mengembakan sesuatu, baik yang sudah ada maupun

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

[6] http://fairuzzaman.blogspot.com/p/blog-page_14.html diakses tanggal 29 Maret 2014 jam 09.00

yang belum ada agar memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.

Islam : 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. 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.

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

H. Sistematika Penulisan

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

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

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

Bab II merupakan landasan teoritis yang terdiri dari media pembelajaran, multimedia, ilmu sejarah, *adobe flash profesional CS6*

Bab III merupakan metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, model pengembangan penelitian, tahapan penelitian, dan uji validitas, praktikalitas, efektifitas produk.

Bab IV merupakan hasil dan pembahasan yang terdiri dari *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, *distribution*.

Bab V merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media dan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari berasal dari bahasa Latin medius yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar’. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. [8]

Gagne’ dan Briggs secara implisit mengatakan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

---

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

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudi Bretz mengklasifikasi 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 (tranmisi) dan media rekam *(recording),* sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yaitu:[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, dan
h. Media cetak.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

---

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

4. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:[10]

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati melakukan, mendemontrasikan, memerankan, dan lain-lain.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media ada yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkannya agar dapat mempertinggi kualitas pembelajaran, diantaranya adalah guru sebagai penggunaan media pembelajaran seperti manfaat dan cara penggunaan media dalam proses pembelajaran peserta

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

didik serta yang terpentingnya guru harus mampu menentukan kriteria-kriteria dalam memilih memilih media pembelajaran.

Kriteria-kriteria yang harus diperhatikan antara lain, sebagai berikut:[11]

a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan, serta berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, dan konsep sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
c. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat mengajar.
d. Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran, karena nilai dan manfaat bukan dilihat dari media tetapi dari dampak penggunaan oleh guru, pada saat terjadinya interaksi belajar peserta didik dengan lingkungannya.

Sesuai dengan kriteria diatas maka diharapkan kepada guru agar dapat memilih media yang tepat guna sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

---

[11] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung, Sinar Baru Algesindo, 2011) h.4-5

B. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “ multi ”yang berarti banyak; bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

1. Sesuai dengan pendapat Vaughan multimedia adalah berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya..
2. Rada berpendapat bahwa multimedia merujuk ke perpaduan sinkronisasi aliran media any synchronized media stream. Sebagai contoh dari multimedia adalah gambar bergerak yang sinkron dengan suara termasuk siaran televisi dan film modern Green & Brown.
3. Heinich, Molenda, Russell & Smaldino berpendapat, “multimedia menunjuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi..

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media format file yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan atau informasi.Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu

a) Multimedia linear. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

b) Multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD interaktif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensin energikan semua media yang terdiri dari: a. teks, b. grafik c audio, dan d.interaktivitaGreen&Brown.

a. Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS, berbagai macam ukuran dan wana. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari length dan size. Length biasanya menyatakan banyaknya teks dalam

sebuah kata atau halaman. Size menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar size suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

b. Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di render dalam bentuk tiga dimensi (3D), biasanya tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk ikonik. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto, dan contoh grafik yang berbentuk ikonik adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan.

c. Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, soundeffect,backsound.

d. Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan

lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*.

Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

2. Jenis Multimedia

Multimedia terdiri dari tiga jenis, yaitu:[12]

a. Multimedia

Multimedia adalah media yang terdiri dari banyak komponen media yang saling terintegrasi yang mampu untuk berinteraksi dengan penggunaannya. Selain itu pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan dan ditampilkan.

b. Multimedia Hiperaktif

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

c. Multimedia Linear

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

[12] Binanto,iwan, *Multimedia Digital Dasar Teori +Pengembangannya* (Yogyakarta: ANDI ,2010) hal 259-263

3. Keunggulan dan kelebihan

Kelebihan media audio :

a. Dapat membuat siswa fokus mendengarkan suara rekaman yang tersedia sehingga siswa tidak akan sibuk melakukan hal-hal yang lain seperti mengobrol dengan temannya dll.
b. Penggunanan media audio lebih praktis karena mudah dipindahkan dari satu suara ke suara lainnya .
c. Dapat digunakan bersama – sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat rekaman dapat diulang atau diputar kembali.
d. Dengan menggunakan media ini maka rekaman-rekaman suara yang ada dapat digandakan sehingga antara kelas yang satu dengan kelas lainnya dapat belajar dalam kelas yang berbeda dan dalam waktu yang bersamaan.
e. Dalam pengoperasian rekaman suara relatif sangat mudah

Kekurangan media audio :

a. Kemampuan siswa dalam mendengarkan kecepatan suara rekaman biasanya tidak sama antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya , misalnya ada siswa yang cepat menangkap materi dari suara rekaman itu dan ada pula siswa yang lemah dalam menangkap materi .

b. Kecepatan suara rekaman biasanya tidak sama dengan kecepatan guru menjelaskan sehingga antara guru dengan rekaman suara cenderung kejar-kejaran dan hal itu dapat membuat siswa bingung dengan apa yang harus diperhatikan antara penjelasan guru atau rekaman suara.

c. Suara rekaman biasanya tidak akan terdengar dengan jelas oleh siswa yang duduk dibelakang sehingga untuk mengantisipasi hal tersebut digunakan pengeras suara (speaker).

C. Ilmu Sejarah Kebudayaan Islam

1. Ruang Lingkup Ilmu Sejarah

sejarah berarti riwayat atau kisah. Dalam bahasa Arab, sejarah disebut dengan tarikh, yang mengandung arti ketentuan masa atau waktu. Sebagian orang berpendapat bahwa sejarah sepadan dengan kata syajarah yang berarti pohon kehidupan. Sedangkan menurut istilah, sejarah ialah proses perjuangan manusia untuk mencapai penghidupan kemanusiaan yang lebih sempurna dan sebagai ilmu yang berusaha mewariskan pengetahuan tentang masa lalu suatu masyarakat tertentu.".[13]

Sejarah juga merupakan gambaran tentang kenyataan-kenyataan masa lampau yang dengan menggunakan indranya serta memberi kepahaman makna yang terkandung dalam gambaran itu.

---

[13] http://fairuzzaman.blogspot.com/p/blog-page_14.html diakses tanggal 29 Maret 2014 jam 09.00

2. Manfaat Belajar Ilmu Sejarah Kebudayaan Islam

a. Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.

b. memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

c. Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.

d. Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri,masyarakat,lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.

e. Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.[14]

3. Berdirinya Dinasti Daulah Abbasiyah.

Kekuasaan dinasti Bani Abbas atau khalifah Abbasyiah sebagaimana disebutkan melanjutkan kekuasaan dinasti Bani Umayyah. Dinamakan Dinasti Abbasiyah karena para pendiri dan penguasa dinasti ini adalah keturunan Al-Abbas paman nabi Muhammad saw. Dinasti Abbasiyah didirikan oleh Abdullah al-Saffah ibnu Muhammad ibnu Ali ibnu Abdullah ibnu al-Abbas. Kekuasaannya berlangsung dalam rentang waktu yang panjang dari tahun 132 H 750 M s/d 656 H 1258. Selama

[14] http://fairuzzaman.blogspot.com/p/blog-page_14.html diakses tanggal 29 Maret 2014 jam 09.00

dinasti ini berkuasa pola pemerintahan yang diterapkan berbeda-beda sesuai dengan perubahan politik, sosial, dan budaya.

Ketika Dinasti Umayyah berkuasa Bani Abbas telah melakukan usaha perebutan kekuasaan. Bani Abbas telah mulai melakukan upaya perebutan kekuasaan sejak masa khalifah Umar bin Abdul Aziz 717-720 M berkuasa. Khalifah itu dikenal liberal dan memberikan toleransi pada kegiatan keluarga Syi'ah. Gerakan itu didahului oleh saudara-saudara dari Bani abbas, seperti Ali bin Abdullah bin Abbas, Muhammad serta Ibrahim al-Imam, yang semuanya mengalami kegagalan meskipun belum melakukan gerakan yang bersifat politik. Sementara itu Ibrahim meninggal dalam penjara karena tertangkap setelah menjalani hukuman kurungan karena melakukan gerakan makar. Barulah usaha perlawanan itu berhasil ditangan Abu Abbas setelah melakukan pembantaian terhadap seluruh Bani Umayyah termasuk khalifah Marwan yang sedang berkuasa.[15]

Pergantian kekuasaan Dinasti Umayyah oleh Dinasti Bani Abbasiyah diwarnai dengan pertumpahan darah. Meskipun kedua dinasti ini berlatar belakang agama Islam akan tetapi dalam pergantian posisi pemerintahan melalui perlawanan yang panjang dalam sejarah Islam.

[15] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (Ciracas, Jakarta, Erlangga,2008) hal..2

Adapun rincian susunan penguasa pemerintahan Bani Abbasiyah ialah sebagai berikut[16].

a. Bani Abbas 132-232 H/750-847 M

1. Abul Abbas As-Saffah 133-137 H/750-754 M
2. Abu Ja'far Al-Mansur 137-159 H/754-775 M
3. Al-Mahdi 159-169 H/775-785 M
4. Harun Al-Rasyid 170-194 H/786-809 M

Daulah Bani Abbasiyah diambil dari nama Al-Abbas bin Abdul Mutholib, paman Nabi Muhammad SAW. Pendiriny ialah Abdullah As-Saffah bin Ali bin Abdullah bin Al-Abbas, atau lebih dikenal dengan sebutan Abul Abbas As-Saffah. Kata As-Saffah pertama kali muncul adalah dalam khutbah ketika penobatannya di Masjid Kufah, khalifah Abbasiyah pertama ini menyebut dirinya As-saffah (penumpah darah) yang kemudian menjadi julukannya[17].

Dari tahun 132 - 656 H / 750 - 1258 M. Lima setengah abad lamanyakeluarga Abbasiyah menduduki singgasana khilafah Islamiyah. Pusat pemerintahannya di kota Baghdad. Setelah pemerintahan Dinasti Umayyah jatuh, kekuasaan khilafah jatuh ke tangan Bani Abbas. Berdirinya Dinasti Abbasiyah ini merupakan hasil perjuangan gerakan politik yang dipimpin oleh Abu al-Abbas yang dibantu oleh kaum Syi'ah dan orang-orang Persi.Gerakan politik ini berhasil menjatuhkan Dinasti

[16] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*),… hal..31
[17] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

Umayyah di tahun 750 M. Dalam mempertahankan kekuasaan, sebagaimana Bani Umayyah, dilakukan dengan cara kekerasan dan politik. Dinasti Bani Abbas ditegakkan secara revolusi di atas sisa-sisa kekuatan Bani Umayyah pada tahun 750 M. Abu al-Abbas al-Saffah memproklamirkan berdirinya kerajaan Bani Abbas.[18]

Abbasiyah adalah suatu dinasti (bani abbas) yang mengusai Negara Islam pada masa klasik dan pertengahan Islam. Negara Islam ketika berada di bawah kekuasaan ini juga disebut dengan Daulah Abbasiyah, yang melanjutkan kekausan daulah Umayyah. Dinamakan Daulah Abbasiyah karena karena pendiri dan penguasa dinasti ini adalah dari keturunan bani Abbas., paman Nabi Muhammad SAW. Pendiri dinasti ini adalah Abbas as-Saffah.Dan zaman keemasan Islam terletak pada kekuasaan dinasti ini. Sejarah peralihan kakuasaan dari daulah Umayyah pada Daulah Abbasiyah dimulai ketika Bani Hasyim menuntut kekuasaan Islam berada ditangan mereka karena mereka adalah Keluarga Nabi Muhammad SAW yang terdekat. Tuntutan itu sebenarnya sudah sejak lama, tapi baru menjelma menjadi sebuah gerakan ketika Bani Umayyah naik takhta dengan mengalahkan Ali Bin Abi Thalib dan bersikap keras keturunan Banff Hasyim. Propaganda baru mulai terjadi ketiak Umar Bin Abdul Aziz (717-720) menjadi Khalifah Bani Umayyah. Stabilitas negara dan sistem pemerintahan berjalan dengan baik, kesejahteraan dan keadilan begitu merata terhadap daulah dan rakyatnya. Ketentraman yang memicu Abbas

[18] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

untuk memulai gerakan yang berbasis di daerah al-Humaymah, yang pada saat itu dipimpin seorang zahid yang bernama Abdullah bin Abbas, yang kemudian digantikan oleh anaknya yang bernama muhammad yang memperluas gerakan untuk meruntuhkan kekuasaan dari bani umayyah pada saat itu. Dia menetapkan tiga daerah untuk menjadi pusat gerakannya[19]:

1. Al-Humaymah menjadi pusat perencanaan dan organisasi
2. Kufah sebagai tempat penghubung
3. Khurasan sebagai pusat gerakan praktis

Pada tahun.132 H / 750 M berdirilah Daulah Abbasiyah dengan Khalifah yang pertama adalah Abu Abbas as-Saffah. Daulah ini berlangsung cukup lama, hingga tahun 656 H / 1258 M. berdasarkan perubahan politik dan sosial dan budaya maka pola pemerintahannya berupa pula, dan para pakar membaginya dalam lima periode :Peride Pertama Walaupun khalifah yang pertama adalah Abu Abbas beliau hanya memimpin dengan relatif sangat singkat kurang lebih hanya empat tahun saja. Kemudian Daulah ini diteruskan oleh Abu Ja'far Al-Mansyur, beliaulah yang dengan sekuat tenaga melawan lawan-lawannya dari Bani Umayyah, Khawarij, Syia'ah yang merasa dikucilkan dari kepemerintahan Bani Abbasiyah. Untuk mengamankan kekuasaanya maka orang yang dianggap dapat merusak stabilitas negara di depak jauh-jauh

[19] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

dari daulah tersebut. Pamannya sendiri dan Abu Muslim di hukum mati, untuk mengamankan posisinya dari para pesaing. Untuk kepentingan internal kepemerintahan maka ibukota ke Baghdad pada tahun 767, dan membentuk lembaga eksekutif dan yudikatif. Dalam lembaga eksekutif dia mengangkat seorang wazir menteri sebagai koordinator departemen; dia juga membentuk lembaga negara, sekretaris negara, kepolisisan dan melanjutkan angkatan bersenjata. Dia menunjuk Abdur Rahman sebagai hakim pada lembaga kehakiman negara.

Pada masanya konsep khalifah berubah, beliau berkata "saya adalah kekuasaan Tuhan di buminya" yang menandakan bahwa Khalifah bukan dari pilihan manusia tetapi merupakan mandat dariTuhan, seperti zaman Khalifah Rasyidin. Dan nama gelar mereka lebih populer dari nama asli mereka. Pucak keemasan Daulah ini dibangun oleh Abu Abbas Ja'far al-Mansyur, dan diteruskan oleh tujuh generasi berikutnya dari zaman Khalifah Mahdi hingga Khalifah al-Wasiq.Dan puncak popularitas daulah ini adalah pada zaman Khalifah Harun ar-Rasyid dan putranya al-Ma'mun.[20]

Dinasti Bani Umayyah mengalami masa kemunduran, ditandai dengan melemahnya sistem politik dan kekuasaan karena banyak persoalan yang dihadapi para penguasa dinasti ini. Antaranya adalah masalah politik, ekonomi, dan sebagainya.

---

[20] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

b. Kebangkitan kebudayaan

Dalam setiap pemerintahan pada khususnya tentu memiliki perkembangan dan kemajuan, sebagaimana halnya dalam pemerintahan yang dipegang oleh dinasti Abbasiyah. Dinasti ini mempunyai kemajuan bagi kelangsungan agama islam, sehingga masa dinasti Abbasiyah ini dikenal dengan "The Golden Age of Islam[21].

Khilafah di Baghdad yang didirikan oleh Saffah dan Mansur mencapai masa keemasannya mulai dari Mansur sampai Wathiq dan yang paling jaya adalah periode Harun dan puteranya, Ma'mun. Istana khalifah Harun yang identik dengan megah dan penuh dengan kehadiran para pujangga, ilmuwan, dan tokoh-tokoh penting dunia. Dengan Harun tercatat buku legendaries cerita 1001 malam. Baik segi politik, ekonomi, dan budaya, periodenya tercatat sebagai The Golden Age of Islam.

Kemajuan-kemajuan yang dicapai oleh Dinasti Bani Abbasiyah, sebagai berikut[22]:

1. Administrasi

Sebelum Abbasiyah, dalam pemerintahan pos-pos terpenting diisi oleh Bani Umayyah bangsa arab, namun pada masa abbasiyah orang non-arab mendapat fasilitas dan menduduki jabatan strategis. Khalifah sebagai kepala pemerintahan penguasa tertinggi sekaligus menguasai jabatan keagamaan, pemimpin sacral. Disebut juga bahwa para khalifah

[21] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

[22] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

tidak peduli dan mentaati suatu aturan atau cara yang tetapuntuk mengangkat putera mahkota, yaitu sejak masa al-Amin. Pada masa ini jabatan penting diisi oleh seorang wazir yang menjalankan tugasnya sesuai dengan aturan yang digariskan oleh hukum Islam untuk mengangkat dan menurunkan para pegawai. Wazir adalah pelaksana non-militer yang diserahkan sang khalifah kepadanya. Ada dua macam wazir, yaitu wazir yang memiliki kekuasaan yang sangat tinggi (tafwid) dan wazir (tanfiz) yang kekuasaannya terbatas. Yang pertama disebut juga wazir utama atau sekarang sama dengan perdana menteri yang dapat bertindak tanpa harus direstui khalifah, termasuk mengangkat dan memecat para gubernur dan hakim. Pada saat para khalifah lemah, kekuasaan dan kedudukan wazir meningkat tajam. Sementara wazir tidak berkuasa penuh, hanya mentaaati perintah khlifah saja.

Demi kelancaran admiinistrasi wilayah kekuasaan Abbasiyah dibagi dalam beberapa wilayah administrasi yang dapat disebut provinsi dan masing-masing provinsi yang dikepalai seorang *Amir* yang melaksanakan tugas khalifah dan bertanggung jawab kepadanya. Khalifah yang mengangkat dan memecat atau memindahkan ke Provinsi lain. Pada umumnya, pendapatan provinsi digunakan untuk provinsi dan sisanya di kirim ke pemerintah pusat[23].

[23] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

2. Sosial

Philip Khore Hitti, bahwa para sejarawan Arab lebih berkonsentrasi pada persoalan Khalifah Abbasiyah, lebih mengutamakan persoalan politik dibandingkan dengan persoalan lain, yang menyebabkan mereka tidak begitu memberikan gambaran memadai tentang kehidupan sosial-ekonomi. Dengan adanya asimilasi, Aab-Mawali membawa dinasti ini kehilangan jati diri sebagai bangsa Arab menjadi bangsa majemuk. Untuk memperlancar proses pembaruan antara Arab dengan rakyat taklukan, lembaga poligami, selir, dan perdagangan budak terbukti efektif. Saat unsur Arab murni surut, orang Mawali dan anak-anak perempuan yang dimerdekakan, mulai menggantikan posisi mereka. Aristokrasi Arab mulai digantikan oleh hierarki pejabat yang mewakili berbagai bangsa, yang semula didominasi oleh Persia dan kemudian oleh Turki.

3. Kegiatan Ilmiah

Pada periode Abbasiyah adalah baru dan identik dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dari segi pendidikan, ilmu pengetahuan termasuk science, kemajuan peradaban, dan kultur pada zaman ini bukan hanya identik sebagai masa keemasan Islam, akan tetapi era ini mengukur dengan gemilang dalam kemajuan peradaban dunia. Semasa dinasti Umayyah kegiatan dan aktivitas nalar ilmu yang ditanam itu berkembang pesat yang mencapai puncakya pada era Abbasiah. Sebelum Dinasti Abbasiyah, pusat kegiatan Dunia Islam selalu bermuara pada masjid. Masjid dijadikan

centre of education. Pada Dinasti Abbasiyah inilah mulai adanya pengembangan keilmuan dan teknologi diarahkan kedalam ma'had.

Abad 10 Masehi disebut abad pembangunan daulah Islam,iyah dimana dunia Islam, mulai dari Cordon di Spanyol sampai ke Multan di Pakistan, mengalami kebangunan di segala bidang, terutama dalam bidang berbagai macam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Duni Islam, pada waktu itu dalam keadaan maju, jaya dan makmur.

Diantara pusat-pusat ilmu pengetahuan dan filsafat yang terkenal ialah Damaskus, Alexandria, Qayrawan, Fustat, Kairo, al-Madaain, Jundeshahpur, dan lain-lain. Banyaknya cendekiawan yang diangkat menjadi pegawai pemerintahan dan istana para kahlifah Abbasiyah, misalnya Mansur yng banyak mengangkat pegawai pemerintahan dan istana dari cendekiawan-cendekiawan Persia. Yang terbesar dan banyak berpengaruh pada mulanya ialah keluarga Barmak dan kemudian, seperti jabatan wazir yang diberikan Mansur kepada Khalid ibn Barmak, kemudian ke anak dan cucu-cucunya. Mereka ini berasal dari Bactra, dikenal sebagai keluarga yang gemar pada ilmu pengetahuan dan filsafat, yang condong kepada paham Mu'tazilah. Mereka disamping sebagai wazir, juga menjadi pendidik anak-anak Khalifah. Diakuinya Mu'tazilah sebagai mazhab resmi Negara pada masa Khalifah Ma'mun (827 M). Mu'tazilah adalah aliran yang menganjurkan kemerdekaan dan kebebasan berfikir kepada manusia. Aliran ini telah berkembang dalam masyarakat

terutama pada masa awal Dinasti Abbasiyah, yang banyak memajukan kegiatan intelektual dengan lebih menggunakan rasio baik dalam penerjemahan ilmu-ilmu luar maupun memadukan dengan ajaran Islam. Inilah faktor utama jasa mereka memelihara Yunani dan selanjutnya dikembangkan melalui Kairo, dan selanjutnya di transfer melalui pusat-pusat kegiatan ilmiah di Eropa Barat Daya seperti Seville, Cordova, al-Hamra.

Pribadi beberapa Khalifah terutama pada masa awal Abbasiyah seperti Mansur, Harun, dan Ma'mun adalah kutu buku dan sangat mencintai ilmu pengetahuan sehingga terpengaruh dalam kbijaksanaannya yang banyak ditujukan kepada peningkatan ilmu pengetahuan. Selain itu semua, karena permasalahan yang dihadapi oleh umat Islam semakin kompleks dan berkembang, oleh karena itu perlu dibuka ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang, khususnya ilmu-ilmu naqli eperti ilmu agama, bahasa, dan adab. Adapun ilmu aqli seperti kedokteran, Manthiq, olahraga, ilmu angkasa luar dan ilmu-ilmu yang lain telah dimulai oleh umat Islam dengan metode yang teratur. Kegiatan ilmiah dikalangan umat Islam, semasa Abbasiyah yang menandakan Islam memperoleh kemajuan disegala bidang. Adapun ilmu yang berkembang pada masa Dinasti Abbasiyah terdiri dari perkembangan ilmu naqli (sumber dari Al-Qur'an dan Hadis) yaitu seperti ilmu tafsir, ilmu hadis, ilmu kalam,ilmu tasawuf, ilmu bahasa, ilmu fiqih,serta pembukuan kitab-kitab hukum. Sedangkan

perkembangan ilmu aqli diantaranya ilmu kedokteran dan ilmu filsafat, dan lain lain[24]

Pada 832 M, Ma'mun mendirikan Bait al-HIkmah di Baghdad sebagai akademi pertama, lengkap dengan teropong bintang, perpustakaan, dan lembaga penerjemahan. Kepala akademi ini yang pertama adalah Yahya ibnu Musawaih (777-857 M) murid Gibril ibn Bakhtisyu, kemudian diangkat Hunain ibn Ishaq, murid Yahya sebagai ketua kedua[25].

Sekitar akhir abad ke-10 m, kegiatan kaum muslim bukan hanya menerjemahkan, bahkan mulai memberikan syarahan (penjelasan), dan melakukan tahqiq (pengeditan). Pada mulanya muncul dalam bentuk karya tulis yang ringkas, lalu dalam wujud yang lebih luas dan dipadukan dalam berbagai pemikiran dan petikan, analisis dan kritik yang disusun dalam bentuk bab-bab dan pasal-pasal. Dengan kepekaan mereka, hasil kritik dan analisis itu memancing lahirnya teori-teori baru sebagai hasil renungan mereka sendiri. Misalnya apa yang yang telah dilakukan oleh Muhammad ibn Musa al-Khawarizmi dengan memisahkan aljabar dari ilmu hisab yang pada akhirnya menjadi ilmu tersendiri secara sistematis. Pada masa inilah lahir karya-karya ulama yang telah tersusun rapi. Semasa Abbasiyah muncul ulama-ulama besar.

---

[24] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007) hal..31

[25] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

Diantara kebanggaan zaman pemerintahan Abbasiyah adalah terdapatnya 4 imam yaitu Abuu Hanifah, Malik, Syafi'i, dan Ahmad ibn Hanbal, mazhab fikih yang ulung ketika itu. Mereka merupakan para Ulama fikih yang paling agung dan tiada bandingannya di dunia Islam[26]

c. Tokoh –Tokoh Ilmuwan Muslim dan Para ulama Dinasti bani Abbasiyah

Masa kekuasaan dinasti abbasiyah merupakan masa keemasan bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Pemikiran filsafat masuk ke dalam islam melalui filsafat yunani yang di jumpai kaum muslimin pada abad ke-8 M di suriah, mesopotamia, persia, dan mesir. Diantara penguasa Abbasiyah yang termasuk tokoh ilmuwan muslim adalah Abu ja'far Al-mansur, Harun Ar-Rasyid, dan Al-makmun.peranan mereka selain melakukan kegiatan penerjemah,juga mendukung dan memfalitasi kegiatan penerjemah yang dilakukan ilmuwan-ilmuwan yang lain.

1. bidang kedokteran

Tokoh-tokohnya adalah :

a. Abu zakaria Ar-Arazi seorang dokter yang paling termasyur di zamannya beliau seorang kepala Rumah sakit di Baghdad.

b. Ibnu sina adalah seorang ilmuwan muslim yang di kenal dengan julukan "Raja diraja Dokter" dan Raja Obat" serta di anggap sebagai perintis tentang penyakit syaraf dan berbagai macam penyakit.selain di bidang kedokteran, ibnu sina sangat terkenal di Barat terutama di

[26] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

berbagai perguruan tinggi di perancis, salah satu karyanya yaitu Al-Qanun fi At-Tibb dan Asy- Syifa.

c. Ibnu saha adalah seorang di rektur Rumah sakit Yudi sapur[27].

2. Bidang filsafat

a. Al-kindi banyak menjelaskan pikiran-pikiran filsafat Aristoteles. Maka tidak heran jika ada yang memberinya gelar sebagai penggerak filosof Arab.

b. Al-Farabbi lebih kenal sebagai seorang filosof dari pada ilmuwan.

c. Ibnu Sina selain seorang tokoh di bidang kedokteran dia juga seorang filosof.

3. Bidang matematika

a. Al-khawarizmi adalah tokoh utama dalam kajian matematika Arab, maka tidak heran jika ada yang memberinya gelar sebagai penggerak filosof Arab.

b. Abu Kamil Sujak telah mengetahui perkembangan aljabar di eropa. Tulisan-tulisannya tentang geometri telah memberikan pengaruh dan

[27] Mahrus As'ad, ayo mengenal sejarah kebudayaan islam, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

kontribusi besar terhadap geometri barat. Terutama uraian-uraian aljabar terhadap geometri.[28]

4. Bidang Astronomi

a. Musa ibrahim Al-Farazi di tugaskan oleh Khalifah Al-Mansur untuk menerjemahkan berbagai risalah astronomi dan india yaitu Brahmasoutrasidanta dan hasil risalahnya berjudul Al-Magest yang mengalami dua kali penyempurnaan

b. Al-Farghani adalah seorang tokoh yang turut ambil bagian dalam pengukuran derajat garis lintang bumi dan pada masa khalifah Al-Mutawakkil ia di tugaskan untuk mengawasi pembangunan Nilometer di Fustat, Mesir.

c. Al-Battani yaitu seorang tokoh astronom Arab terbesar penerus Al-Faraghani, ia berhasil menemukan garis lenkung dan kemiringan ekliptik, panjangnya tahun tropis, lamanya satu musim, dan tepat nya orbit matahari serta orbit utama planet[29].

5. Bidang Bahasa dan sastra.

a. Ibnu Muqaffa sebelum masuk islam bergelar Abu Amir, ia adalah orang pertama yang menerjemahkan karya-karya sastra dari luar kedalam bahasa arab.

---

[28] Mahrus As'ad, ayo mengenal sejarah kebudayaan islam, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

[29] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam,* (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

b. Imam Sibawayhi adalah seorang ahli gramatika pada masa khalifah Harun Ar-Rasyid, ia juga di kenal sebagai imam ahli nahwu.
c. Abu Nawas adalah pentair arab termashur dizaman Harus Al- Rasyd. Syair- syairnya dihimpun dalam dewan Abu Nawas.

6. Bidang sejarah dan Geografi

Al mas'ud adalah seorang sejawan yang dijuluki sebagai pemimpin para sejarawan, ia juga seorang ahli geografi

7. Bidang Tafsir Al- Quran

Pada masa sebelumnya para ulama enggan menafsirkan Al-Quran karena takut salah. Dimasa Abbasiyah, mereka bersedia menafsirkan Al- Quran karena tuntutan generasi penerus. Dalam ilmu tafsir, terdapat dua pola tradisional dan Rasional[30]

a. Tafsir Bil Ma'sur, yaitu Al- Quran yang ditafsirkan dengan hadist-hadist Nabi adapun para mufassirinya adalah:
    1. Ibnu Jarir At- Tabari
    2. Inbu attiyah al-andalusi (abu muhammad abdul hak bin atiyah)
    3. Assudi yang berdasarkan tafsirnya ada ibnu abbas dan ibnu mas'ud.
    4. Mukhatil bin sulaiman, tafsirnya sangat berpengaruh kitab taurat
    5. Muhammmad bin ishaq, tafsirnya banyak mengutip cerita israilah.

[30] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

b. Tafsir birra'yi, yaitu al- quran yang ditafsirkan berdasarkan akal pikiran (rasional).
    1. Abu bakar asam
    2. Abu muslim muhammad bin bihr isfahani
    3. Ibnu jaru al asadai
    4. Abu yunus abdussalam (penafsiran Al- quran yang sangat luas sehingga ia menafsirkan surah alfatihah saja sampai tujuh jilid)

1. Ilmu Hadist

Hadist merupakan sumber hukum kedua setelah Al- Quran. Sedangkan kitabnya terbagi kepada tujuh kategori yaitu berdasarkan gaya bahasa, gramatika bahasa, kisah- kisah, ilmu hukum, ilmu kalam, tasawuf dan kata- kata asing dalam Al- Quran[31]

a. Imam bukhari karyanya adalah kitab jami'ak shahih Al bukhari
b. Imam muslim kitab karangan shahih muslim
c. Ibnu majah karyanya sunan ibnu majah
d. Abu daud karyanya sunan abu daud
e. Imam tarmizi karyanya sunan at tirmizi
f. Imam nasa'i karyannya sunan an- nasya'i

[31] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

9. ilmu tasawuf yaitu ilmu syari'at yang inti ajarannya menjauhkan diri dari kesenangan dunia dan mendekatkan diri kepada Allah diantara ulama ahli tasawuf adalah

   a. al qhusyairi karyanya risatul khusyairiyah

   b. sihabuddin karyanya awariful ma'rif

   c.imam Ghazali karyanya ihya ulumuddin

10. Ilmu kalam, perkembangan Ilmu kalam terjadi seiring dengan gencarnya serangan orang- orang non muslin yang ingin menjatuhkan Islam melalui olah pikir filsafat dan ulama yang terkenal dibidang ini adalah Hasan Ashari Wasil Bin Atha dan Imam Syafi'i

11. Ilmu figih. Ilmu fiqih dimasa abbasiyah mengalami perkembangan yang cukup baik, ulama- ulama yang muncul pada saat itu dikenal dengan sebutan imam mashab. Karena kekuatan dan kemampuan mereka dalam menyimpulkan hukum-hukum dari berbagai masalah yang ada mashab- mazhab fiqih yang banyak diikuti oleh kaum muslimin didunia yang muncul pada masa abbasiyah adalah

    a. imam abu hanifah karyanya fiqhu akbar, al'alim walmusta'an dan alma sad.

    b. imam malik, karyanya kitab al muwatta, dan al usul as sagir.

    c. imam shafi'i, karyanya al umm, al isyara, dan ushul fiqih

d.imam ahmad ibnu hambal, karyanya almusnad, jami' as sagir dan jami' al khabir[32]

D. Adobe Flah Profesional CS 6



2.1. Logo *Adobe Flash Profesional CS6*

1. Sejarah *Adobe Flash Profesional CS 6*

Adobe Flash dulu dikenal dengan Macromedia Flash, merupakan platform multimedia yang awalnya dikembangkan oleh Macromedia dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh Adobe System.[33]

Riwayat produk Flash sampai awal 2010, yaitu:

- FutureSplash Animator (10 April 1996);
- Flash 1 (Desember 1996);
- Flash 2 (Juni 1997);
- Flash 3 (31 Mei 1998);
- Flash 4 (15 Juni 1999);
- Flash 5 (24 Agustus 2000) – ActionScript 1.0;
- Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002);

---

[32] Mahrus As'ad, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (ciracas, Jakarta, Erlangga,2007)

[33] Binanto,iwan, *Multimedia* ..... hal 321

- Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) – ActionScript 2.0;
- Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003);
- Flash Basic 8 (13 September 2005);
- Flash Professional 8 (13 September 2005);
- Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007) – ActionScript 3.0;
- Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008);
- Adobe Flash CS5 Professional (sebagai versi 11, 2010);
- Dan yang terbaru adalah Adobe Flash Professional CS6.

2. Pengertian *Adobe Flah Profesional CS 6*

Adobe Flash Professional CS 6 merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat digemari oleh para Animator. Dalam perkembangannya, program *Adobe Flash Pro* melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. *Adobe Flash* juga merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*, *Adobe Flash* sebelumnya bernama *Macromedia Flash*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar.Sekarang ini program *Adobe Flash CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.[34]

Banyak fasilitas yang terdapat pada Adobe *Flash Pro versi CS* 6 untuk membuat animasi 2D berbasis vektor. Dengan Program *Adobe*

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

Flash Professional CS 6 kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita. Dan kini Flash didukung dengan kemampuannya dalam membuat animasi transformasi 3D, serta panel yang khusus untuk pembuatan animasi dengan Actions Script yang lebih mudah pemakaiannya.

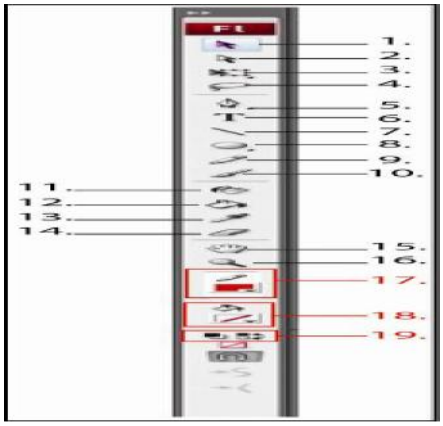
3. Komponen-Komponen *Adobe Flah Profesional CS 6*

Beberapa komponen kerja program *Adobe Flash Pro CS6* telah ditampilkan sebagai tampilan standart. Masih banyak lagi komponen yang masih tersembunyi sehingga memerlukan perintah tertentu untuk menampilkannya. Anda dapat mengatur komponen didalam program *Adobe Flash Pro CS6* sesuai dengan yang anda inginkan. Berikut ini adalah beberapa komponen kerja dari *Adobe Flash Pro CS6* :[35]

a. Toolbox

Toolbox adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, *text*, *3D Rotation*, dan lain-lain.

[35] Andi, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2012), h. 1-5



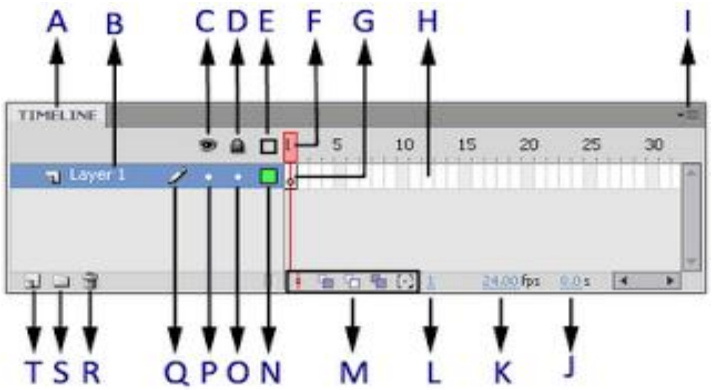
Gambar 2.2 *Toolbox Adobe Flash CS6*

1. *Arrow tool* atau disebut juga dengan *selection tool* brfungsi untuk melihat atau menyeleksi suatu objek.
2. *Subselection Tool* berfungsi untuk menyeleksi bagian objek lebih detail dari *selection tool.*
3. *Gradian transform tool* berfungsi untuk mentranformasikan warna dari *fill* objek yang terseleksi.
4. *Lasso Tool* berfungsi untuk menyeleksi objek dengan pola seleksi bebas
5. *Pen Tool* berfungsi untuk menggambar objek.
6. *Text Tool* berfungsi untuk mengetik teks dan paragraf.
7. *Line Tool* berfungsi untuk menggambar objek garis lurus.
8. *Rectangle Tool* berfungsi untuk menggambar objek kotak.
9. *Pencil Tool* berfungsi untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil.
10. *Brush Tool* berfungsi untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.

11. *Ink tool* digunakan untuk mengubah warna garis, lebar garis dan s*tyle* garis.
12. *Paint Bucket Tool* berfungsi untuk memberi warna bidang objek.
13. *Brush Tool* berfungsi untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.
14. *Eyedropper Tool* berfungsi untuk mengambil sampel warna dari sebuah *object*.
15. *Hand Tool(H)* berfungsi untuk menggeser area lembar kerja atau stage.
16. *Zoom Tool(M, Z)* berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau stage.
17. *Stroke Color* berfungsi untuk menentukan warna garis.
18. *Fill Color* berfungsi untuk menentukan warna bidang *object*.
19. *Black and White* berfungsi untuk mengubah warna garis dan bidang menjadi hitam dan putih. *Swap Color* berfungsi untuk membalikan warna antara warna garis dan warna bidang *object*.

b. Timeline

Timeline berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang Anda buat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam *timeline*.



Gambar 2.3 ***Timeline Adobe Flash CS6***

A. *Timeline*, tabulasi dari lembar kerja atau *stage* yang sedang dikerjakan.

B. *Layer*, lembar kerja yang menampung objek yang akan dianimasikan didalam timeline.

C. *Show or Hide All Layers*, untuk menyembunyikan atau menampilkan semua isi layer.

D. *Lock or Unlock All Layers*, untuk mengunci atau melepas kunci objek dari semua layer.

E. *Show All Layer as Outlines*, untuk menampilkan objek pada semua layer dalam bentuk *outline.*

F. *Playhead*, jarum untuk membaca frame pada saat animasi dijalankan.

G. *Blank Keyframe*, sebuah simbol lingkaran kosong yang menampung suatu objek.

H. *Frame*, suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.

I. Tombol Menu, untuk mengatur tampilan *frame.*

J. *Elapsed Time*, menunjukkan durasi atau lamanya animasi.

K. *Frame Rate*, untuk mengatur kecepatan gerak animasi dalam tiap detiknya.

L. *Current Frame*, menunjukkan posisi frame aktif.

M. *Onion Skinning Button* , untuk mengatur tampilan animasi di dalam *stage*

N. Kotak *Outline,* kilik untuk menampilkan objek dalam layer aktif menjadi bentuk *outline.*

O. Titik kunci, klik untuk mengunci atau melepas kunci layer yang aktif.

P. Titik *Show or Hide*, klik untuk menampilkan atau menyembunyikan layer aktif.

Q. Simbol Pensil, menunjukkan bahwa layer dalam kondisi terpilih atau aktif.

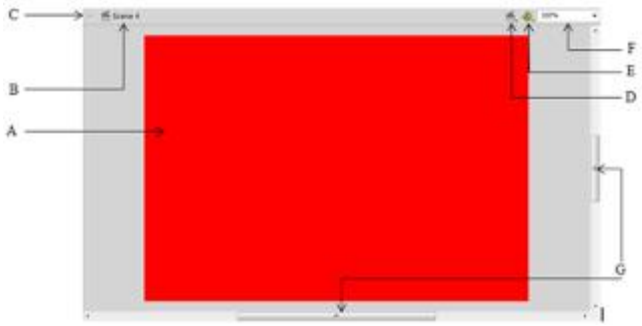
R. *Delete*, untuk menghapus layer.

S. *New Folder*, untuk menambah folder baru.

T. *New Layer*, untuk menambah layar baru

c. Stage

Stage adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek vektor, *movie klip*, *text*, *button*, dan lain-lain.



Gambar 2.3 *Stage Adobe Flash CS6*

A. *Stage*, lembar kerja untuk menyusun objek yang akan dianimasikan.

B. *Scene*, menunjukan nama *scene* yang aktif.

C. Panah yang digunakan untuk berpindah dari lembar kerja simbol ke lembar kerja utama.

D. *Edit Scene*, untuk memilih nama scene yang akan diedit.

E. *Edit Symbols*, untuk memilih nama simbol yang akan diedit.

F. *Zoom*, untuk mengatur besarnya tampilan stage atau lembar kerja.

G. *Scrollbar*, untuk menggulung lembar kerja secara horisontal dan vertikal.

d. Layer

Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakkan objek, sehingga jika ingin membuat gerakkan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer yang berbeda.

e. Frame

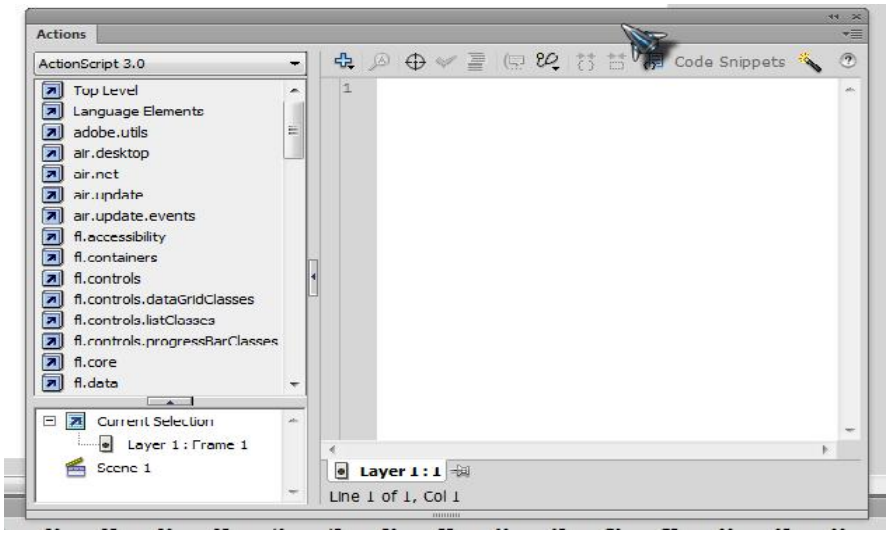
Bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi

f. Keyframe

Suatu tanda berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakkan animasi.[36]

4. *Action Script*

Salah satu kelebihan Flash dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *action script*. *Action Script* adalah bahasa pemrograman Adobe Flash yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi. *Action Script* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Kita bisa memunculkan panel *actionScript* dengan cara menekan tombol F9 pada keyboard. Atau melalui menubar dengan cara klik *Window* > *Actions*



Gambar 2.3. Panel *Action Script*

[36] Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6* (Yogyakarta:Andi, 2012) h.3-20

a. Pengertian *Action Script*

Action Script adalah bahasa pemrograman visual berorientasi objek yang digunakan untuk animasi dalam Adobe Flash. Pembuatan visualisasi di segala bidang terutama aplikasi interaktif dengan basis web dapat menggunakan *Action Script.* Seperti *Java Script, Action Script* mempunyai sintaks, tata bahasa dan struktur yang mirip dengan bahasa pemrograman C++. [37]

Action Script merupakan suatu perintah yang menghasilkan suatu aksi atau gerakan pada objek. Perintah *Action Script* digunakan untuk membuat animasi yang lebih kompleks dan interaktif. Selain itu dalam pengertian lain disebutkan bahwa *Action Script* yaitu suatu perintah dalam animasi Flash yang digunakan untuk membuat animasi yang atraktif.

b. Dasar-Dasar *Action Script*

Dasar-dasar dari bahasa pemograman action script adalah sebagai berikut : [38]

1) *Method*

Perintah *Script* ini berhubungan langsung dengan apa yang akan dikerjakan sebuah objek di dalam *frame* dan *timeline* pada sebuah animasi. Perintah *script* dalam kategori *Method* beberapa diantaranya yaitu: *Stop(); Play(); gotoAndstop(); gotoAndplay();*.

---

[37] Madcoms, *Adobe Flash CS3 untuk Pemula,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), h.185
[38] Madcoms, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS 3…,* h.212-218

2) *Event*

Merupakan sebuah *action* yang dipengaruhi oleh sebuah proses. Sebagai contoh *event* yang berlaku pada proses *mouse* antara lain: *Mouse Event.Click*, *Mouse Event.Mouse_Over*, *Mouse Event. MOUSE_Out*.

3) *Syntax*

Berhubungan dengan aturan bentuk kode-kode *script* di dalam jendela *Action Script* yang meliputi penulisan bentuk huruf besar dan kecil pada sebuah kode *Script.*

4) Commenting *Code*

Merupakan sebuah teks keterangan pada serangkaian kode *script,* teks keterangan ini akan mempermudah kita dalam mempelajari dan memahami alur atau perintah dari kode-kode *script* yang kita ketikkan. *Commenting code* tidak akan terbaca sebagai kode *script* yang harus dijalankan.

5) *Dot Notasi*

Yaitu tanda baca titik yang mewakili sub objek dari sebuah objek. Pembacaannya hampir sama dengan *sub folder* di dalam *folder* yang diwakili dengpan tanda baca *backslash.*

6) *Variables*

Variables merupakan sebuah komponen yang digunakan untuk mendiskusikan sebuah nilai.

7) *Data Types*

Yaitu tipe-tipe data dalam kode *script.* Pengelompokan tipe data digunakan untuk menghindari kesalahan dalam input dan pembacaan data tersebut, seperti data karakter atau teks *(string)* tidak akan bisa digunakan untuk proses perhitungan, sedangkan data angka *(numeric)* juga tidak akan bisa digunakan untuk proses *input* data bertipe teks.

8) *Operators*

Yaitu operator pembanding dan fungsi matematik di dalam kode *script* seperti operator perkalian (*), pengurangan (-), penjumlahan (+), pembagian (/), kurang dari (*Less than*: <), lebih dari (*Greater than*: >), kurang dari sama dengan (*Less than or equal to* : < =), lebih dari sama dengan (*Greater than or equal to* : > =) dan *operator script* lainnya.

E.*Storyboard*

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan alur cerita elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi.

1. Dalam kata lain storyboard dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana.

2. Storyboard berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya, ini merupakan cetak biru atau algoritma dari apa yang akan kita bangun. Pada awalnya storyboard merupakan kumpulan dari kertas gambar yang berisi rangkaian-rangkaian kejadian dalam sebuah produksi film, termasuk film animasi. Hal ini akan menjadi kerangka dasar bagi sutradara atau pembuat scenario tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan. Begitu pula halnya dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Biasanya pembuatan Multimedia interaktif melibatkan beberapa orang dalam sebuah tim, setidaknya melibatkan dua orang pakar, seorang pakar yang mengerti konten materi pembelajaran dan seorang lagi seorang pakar dalam cooding program atau yang mengkompilasi materi pembelajaran menjadi suatu program aplikasi multimedia pembelajaran yang interaktif. Jadi diharapkan dengan sebuah format storyboard yang dibangun bisa dibaca dengan mudah baik oleh sang pembuat ataupun oleh orang-orang yang terlibat dalam pembuatan produk tersebut dan mengerti urutan kejadian yang dimaksudkan oleh storyboard tersebut. Secara lebih rinci storyboard dalam pembuatan multimedia interaktif diperlukan agar dapat:
    a. Memahami alur gambar/cerita yang dibuat secara sistematis sehingga kecil kemungkinan ada bagian penting yang terlewatkan.
    b. Tidak lupa dengan alur gambar/cerita yang sudah kita rencanakan sebagai pedoman atau pengingat) pada saat pengambilan gambar atau video maupun editing gambar atau video yang telah diambil.

c. Mudah membaca isi cerita secara visual.
d. Dapat memilih rekaman yang akan diambil sesuai kebutuhan sehingga tidak akan terjadi pemborosan bahan baku shooting (kaset) Sehingga video/animasi yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan keinginan kita.

Pada umumnya penulisan storyboard dan storyline sering menjadi satu kesatuan yang saling mendukung terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan didalamnya terdapat :

a. Bentuk adegan/potongan-potongan gambar sketsa
b. Bentuk alur cerita untuk memperjelas gambar sketsa
c. Bentuk dramatisasi adegan yang berisi tentang adegan karakter tertentu

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan MTs S di Guguak Randah Mei sampai Juli 2017. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut cukup memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

Penelitian akan dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data dan materi tentang Sejarah Kebudayaan Islam dan perbandingan pemikiran untuk kelas VIII jurusan program keagamaan yang akan diolah sebagai bahan dalam pembuatan media pembelajaran interaktifilmu kalam.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[39]

Research and Development (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnaan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.[40]

---

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

[40]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.164

Dalam dunia pendidikan R&D mulai diperkenalkan pada sekitar tahun 60-an. Pada tahun 1965 *United States Office of Education*, sebuah lembaga pendidikan di Amerika, melalui R&D seperti yang dikembangkan dalam dunia industri mengembangkan produk, bahan ajar dan prosedur dalam bidang pendidikan yang dapat dijadikan *prototipe* hasil pendidikan, selanjutnya *prototipe* itu di tes, direvisi dan dapat di sesuaikan dengan tujuan tertentu.[41]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tahapan 4-D yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran).

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)

[41] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 131

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Dalam konteks pembuatan media pembelajaran ilmu kalam, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan isi media(materi, gambar, animasi) 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 media melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap media yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya media itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.[42]

C. Model Pengembangan Media

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.[43] Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design*

---

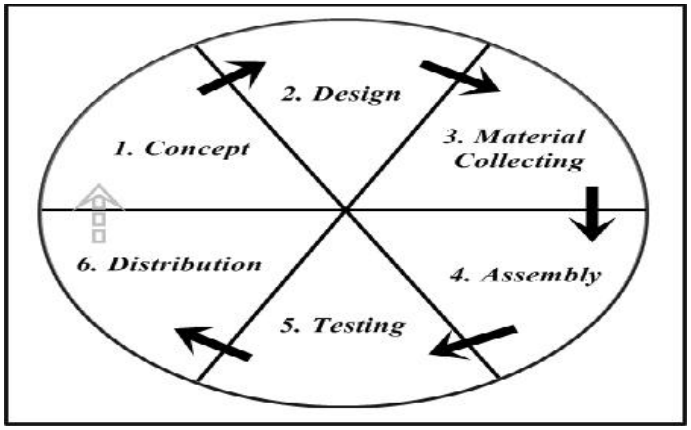
[42] Multatiningsih ,Endang pengembangan model pembelajaran, h. 2-4

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

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

(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:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan yang meliputi identifikasi audience, jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk

kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

2. ***Design***

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly,* pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

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

4. ***Assembly***

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

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*

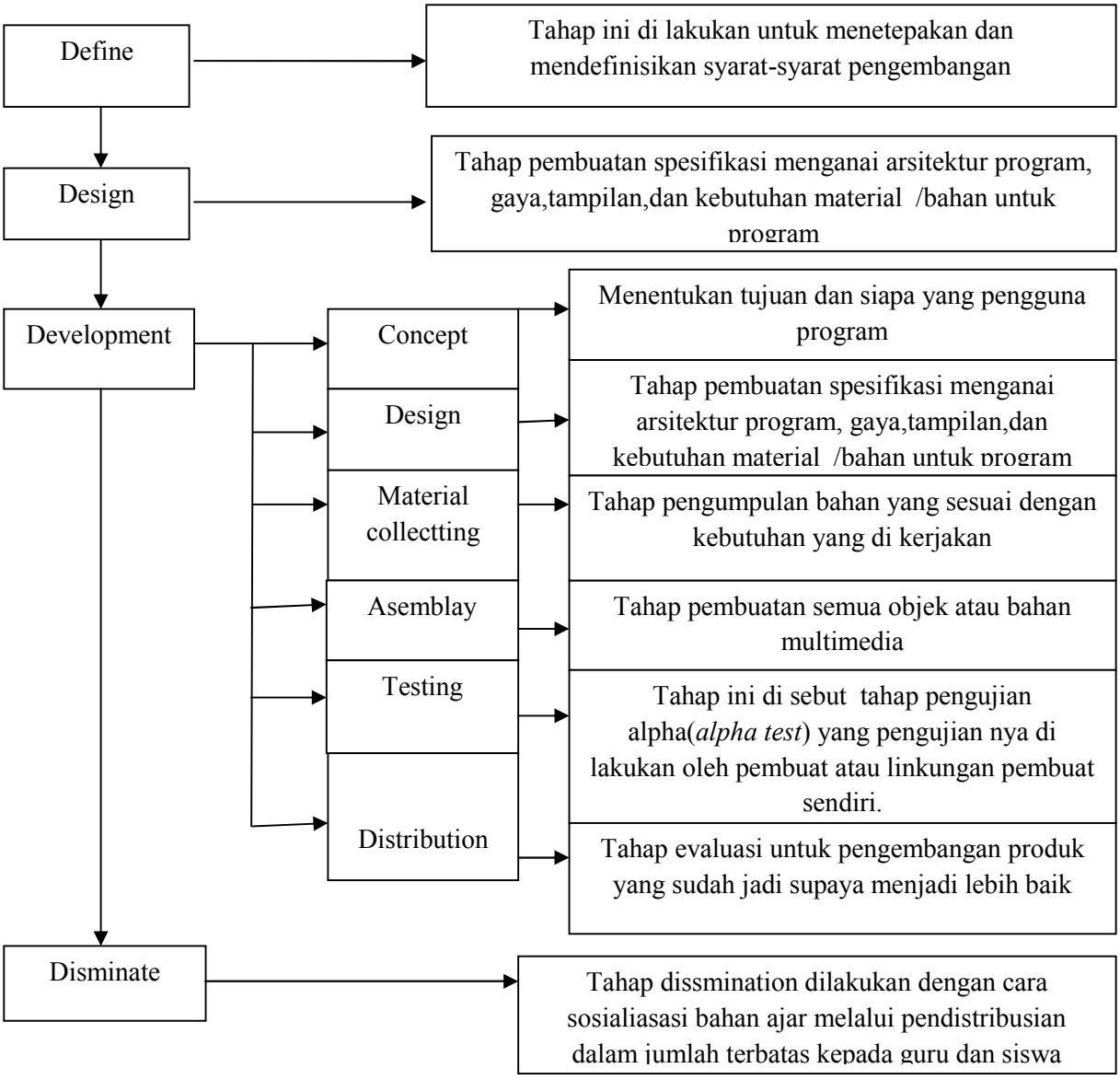
Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. Tahapan Penelitian

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

Metode R&D **Model Pengembangan Sistem Luther sutopo** **Keterangan**

Versi 4-D



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

a. Define

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi awal ke Sekolah yang di maksud, untuk mencari informasi mengenai mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pelajaran tersebut, serta mengetahui kebutuhan-kebutuhan terhadap perbaikan. Pencarian informasi ini dilakukan dengan wawancara dan observasi di sekolah tersebut

b. Design

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

c. Development

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

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

1. Tahap *Design*

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

a. Struktur navigasi

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

b. *Storyboard*

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

c. *User Interface*

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

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

2. Tahap *Material Collecting*

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

3. Tahap *Assembly*

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

4. Tahap *Testing*

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

5. Tahap *Distribution*

   Merupakan tahap menyimpanan aplikasi ke media penyimpanan. Media penyimpanan yang bisa digunakan adalah *Compact Disc* (CD). Proses penyimpanan dilakukan dengan proses *burning* menggunakan *software* tertentu seperti Nero StartSmart, Cyberlink Power2Go dan lain-lain.

a. *Disseminate*

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

E. Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Produk

a. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van den akker 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[44].Penelitian ini, nantinya uji validitas akan dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dilakukan dengan memberikan angket yang berisi tentang penilaian dari produk.

Analisis validitas media pembelajaran berupa aspek isi media pembelajaran, sajian dalam media pembelajaran, dan manfaat media pembelajaran berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut :

a) Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala likert :

Nilai Angka (NA)	Ketentuan Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Tabel 3.1Skor Jawaban

b) Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, dilakukan dengan rumus :

[44] M. Haviz, *research and development penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna*.h.33

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

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, BM merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.Perhitungan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala likert :

Tabel 3.2Penilaian Validitas

Nilai Angka (NA)	Presentasi	Kategori
1	0-20	Tidak valid
2	21-40	Kurang Valid
3	41-60	Cukup valid
4	61-80	Valid
5	81-100	Sangat valid

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

b. Uji Praktikalitas

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

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

Nieven juga menjelaskan, produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika :

1) Praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan
2) Tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori "baik"

Istilah "baik" ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan indikator tersebut adalah dengan melihat kebaikan pelaksanaan komponen-komponen model[45].

Tabel 3.3Skor Jawaban

Nilai Angka (NA)	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju(STS)
2	Tidak Setuju (S)
3	Netral (N)
4	Setuju (TS)
5	Sangat Setuju (SS)

Data hasil uji praktikalitas dianalisis dengan persentase peritmenya dengan rumus :

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

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

[45] M. Haviz, research and development...h.35

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala likert sebagai berikut :

Tabel 3.4Penilaian Praktikalitas

Nilai Angka (NA)	Presentasi	Kategori
1	0-20	Tidak Praktis
2	21-40	Kurang Praktis
3	41-60	Cukup Praktis
4	61-80	Praktis
5	81-100	Sangat Praktis

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

c. Uji efektifitas

Aspek kefektifan dalam pengembangan, sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut[46].

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon siswa apakah produk media media pembelajaran ini membangkitkan keinginan siswa untuk terus menggunakan aplikasi ini nantinya.

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari siswa yang telah mempelajari mata pelajaranilmu kalam. Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

[46] M. Haviz,research and development...h.34

Tabel 3.5 Skor Jawaban

Nilai Angka (NA)	Ketentuan Skor
1	Sangat Tidak Setuju(STS)
2	Tidak Setuju (S)
3	Netral (N)
4	Setuju (TS)
5	Sangat Setuju (SS)

Data hasil uji efektivitas dianalisis dengan persentase peritmenya dengan rumus :

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

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

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala likert sebagai berikut :

Tabel 3.6Penilaian Efektifitas

Nilai Angka (NA)	Presentasi	Kategori
1	0-20	Tidak Efektif
2	21-40	Kurang Efektif
3	41-60	Cukup Efektif
4	61-80	Efektif
5	81-1000	Sangat Efektif

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PEMBAHASAN

1. Define (pendefenisian)

Pada tahapan *define* atau pendefenisian, terdapat tahapan *concept* (pengonsepan). Bertujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam dalam menerangkan materi kepada siswa untuk mudah mengerti dan memahami materi tentang Sejarah Kebudayaan Islam. Dimana siswa sekolah madrasah lebih tertarik kepada hal yang bernuansa animasi, disertai gambar-gambar animasi, suara, dan kombinasi warna yang menarik.

Perancangan media pembelajaran 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 materi yang disajikan, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik* tombol yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses ke tahap berikutnya.

Perancangan media pembelajaran ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, , , *Adobe Ilustrator CS6*, *Adobe Photoshop CS4, CorelDraw, Swismax4 dan Cubase 5*.

2. Design (Perancangan)

Dalam melakukan sebuah design produk penulis membutuhkan bebarapa komponen. Dimana komponen itu berupa hardware dan *software*, dalam desaign komponen ini nantinya penulis menentukan kebutuhan *minimum.* Adapun kubutuhan yaitu:

a. *Hardware*

Spesifikasi minimal *hardware* untuk menjalankan system ini adalah :

i.Komputer/ laptop

ii. *Mouse*

iii. *Keyboard*

iv. *monitor*

b. *Software*

Software yang digunakan untuk bisa menjalankan sistem ini adalah sebagai berikut :

i. Adobe Flash CS6
ii. Adobe Photoshop
iii. Corel Draw X4
iv. Swish max4

c. SK/KD pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII Semester 1

d. Materi

Materi yang dibutuhkan dalam pembuatan media ini adalah sebagai berikut:

i. Tool yang ada pada photoshop

ii. Video penggunaan tool pada photoshop

iii. Pewarnaan pada photoshop

iv. Video tentang pewarnaan pada photoshop

v. Video tentang memodifikasi gambar dengan photoshop

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

3.*Development (Pengembangan)*

a) Concept

Pada tahapan ini penulis mengidentifikasi tujuan media dan apa yang dibutuhkan dalam media. Pada tahapan ini user juga mengidentifikasi bagaimana bentuk dari media yang akan dibuat.

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

b) Design (perancangan)

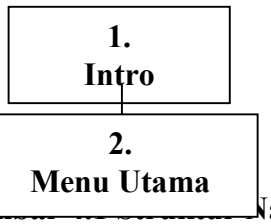
Pada tahapan ini di lakukan perancangan struktur navigasi, *storyboard* dan *interface.*

a) Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran Serajarh Kebudayaan Islam ini menggunakan struktur navigasi campuran karena menggabungkan model *linie*r dan model *hirarki.*

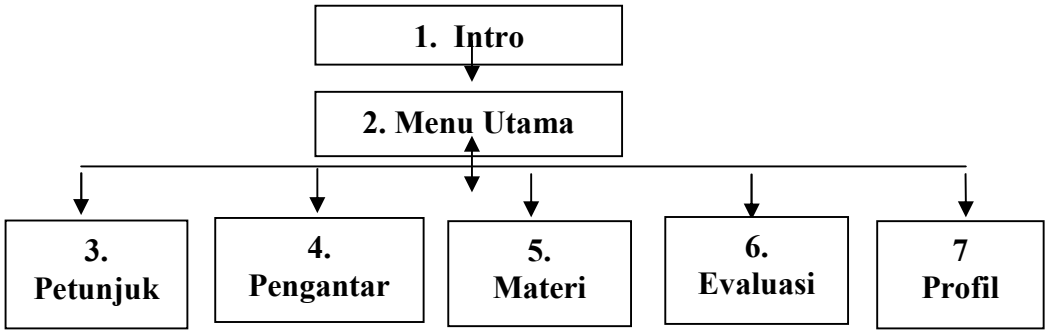
a. Struktur Navigasi Menu Intro

Struktur navigasi menu intro ini menjelaskan halaman pertama dan dilanjutkan ke menu utama, dan menu utama menjelaskan sub menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



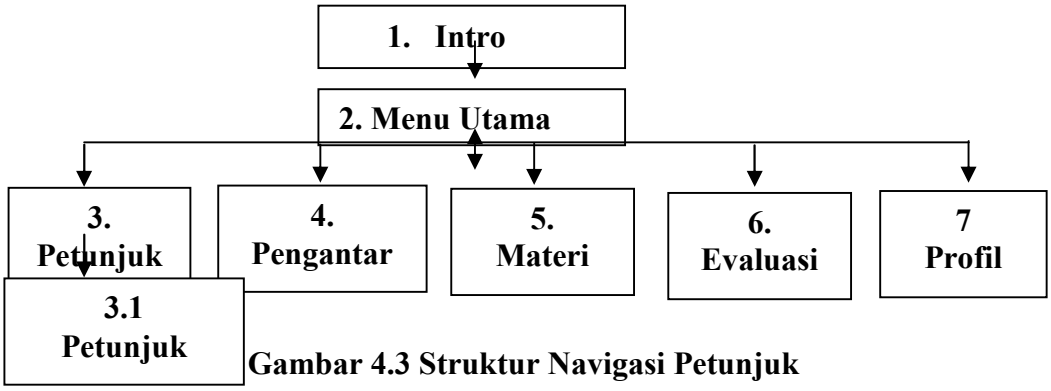
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Intro

b. Struktur Navigasi Menu Utama



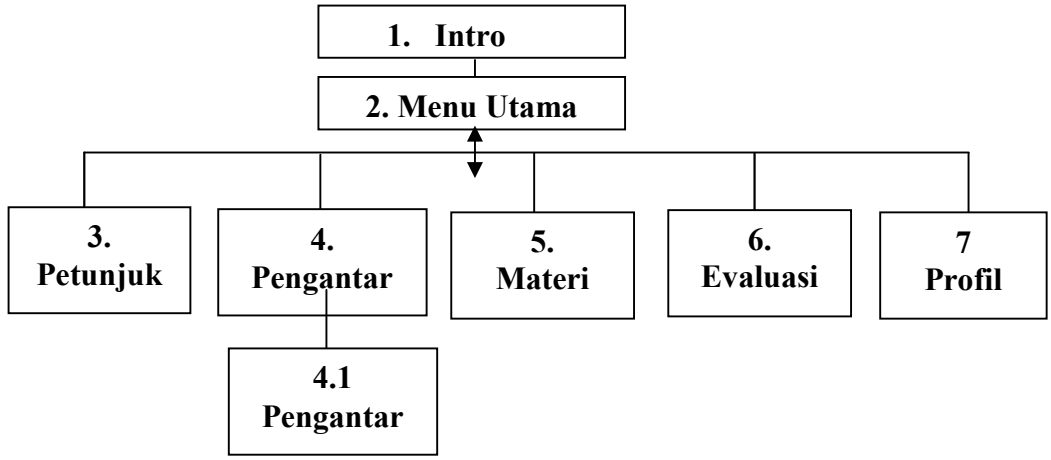
Gambar 4.2 Struktur navigasi Menu Utama

c. Struktur Navigasi Petunjuk



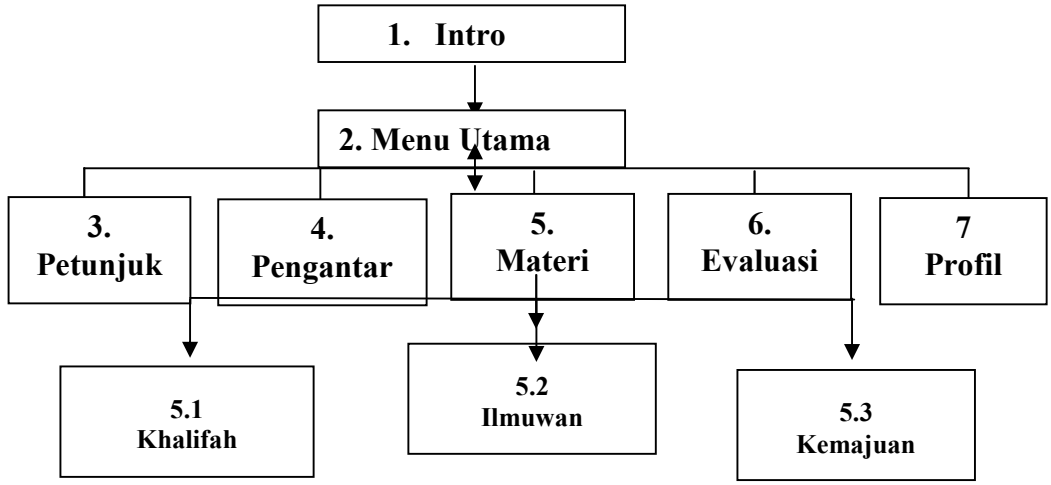
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Petunjuk

d. Struktur Navigasi Pengantar



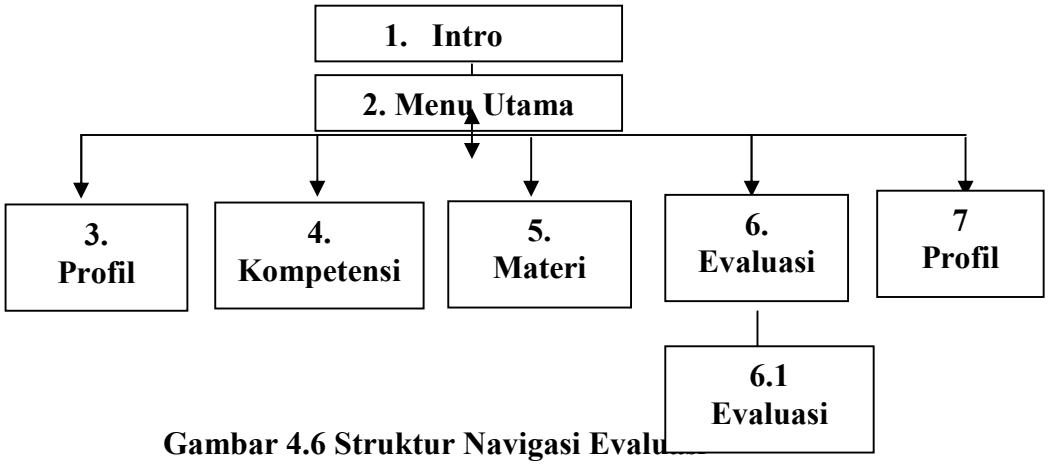
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Pengantar

e. Struktur Navigasi Materi



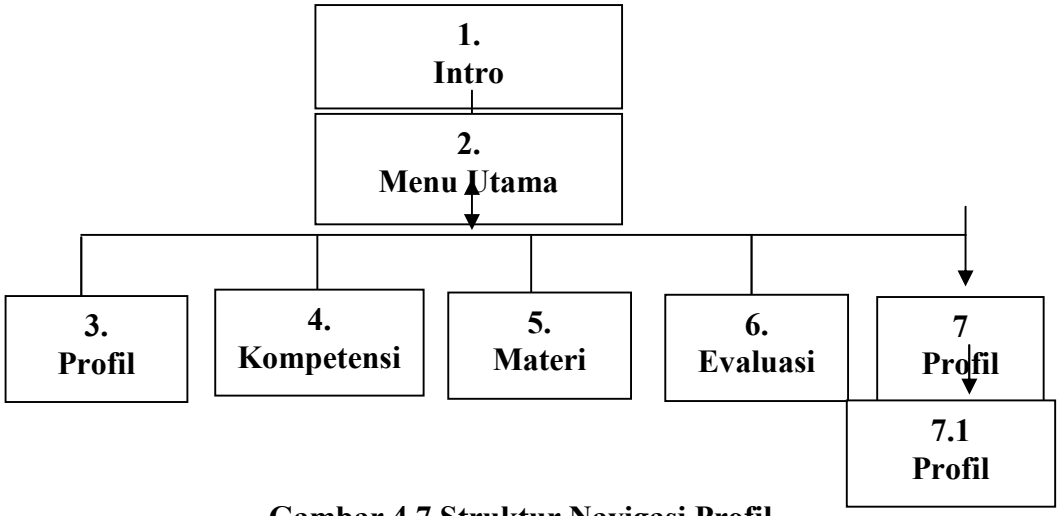
Gambar 4.5 Struktur Navigasi Materi

f. Struktur Navigasi Evaluasi



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Evalu...

g. Struktur Navigasi Profil



Gambar 4.7 Struktur Navigasi Profil

b) Desain *Storyboard*

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

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

*Movie*1	*Intro*
Movie 2	Menu Utama
*Movie*3	Petunjuk
*Movie*4	Pengantar
*Movie*5	Materi
Movie 6	Evaluasi
Movie 7	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Movie* 1 Intro, merupakan menu awal masuk kedalam media pembelajaran sejarah kebudayaan islam.
2. *Movie* 2 Menu utama, merupakan menu yang terdapat dalam media pembelajaran ilmu kalam yang terdiri atas beberapa sub menu yaitu, petunjuk, pengantar, materi, evaluasi, dan profil.
3. *Movie* 3 Petunjuk, merupakan sub menu yang didalamnya terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran.
4. *Movie* 4 Pengantar, merupakan sub menu yang berisikan pengantar pembelajaran.
5. *Movie* 5 Materi, yang merupakan sub menu yang akan menampilkan materi yang akan dijelaskan di dalam media tersebut.
6. *Movie* 6 Evaluasi, merupakan menu yang berisikan soal-soal latihan tentang sejarah kebudayaan islam.

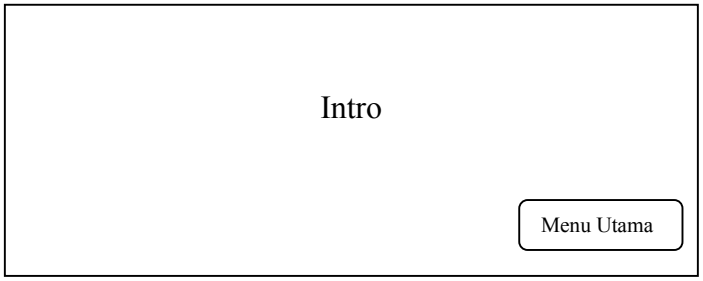
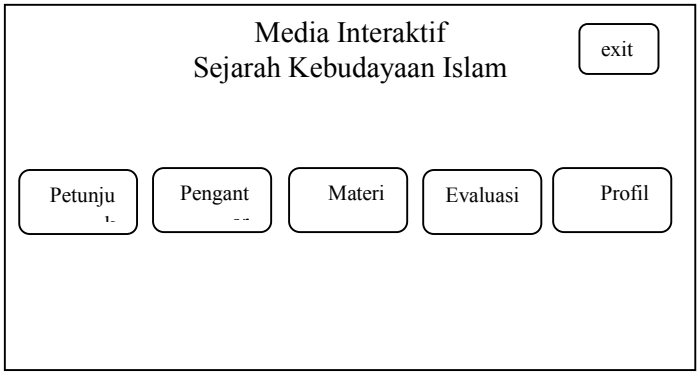
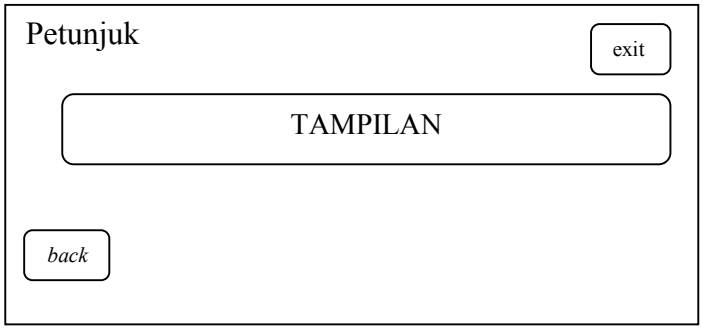
7. *Movie* 7 Profil, merupakan sub menu yang didalamnya terdapat sekilas tentang biografi penulis.

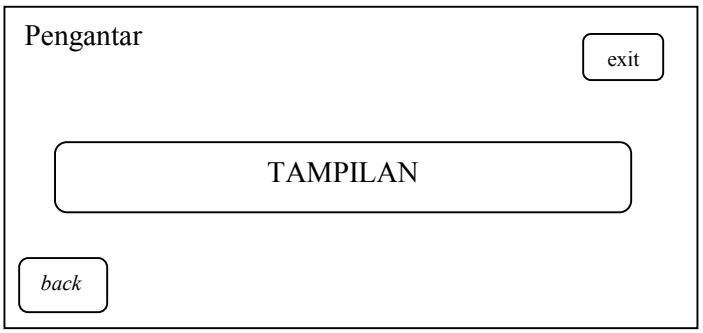
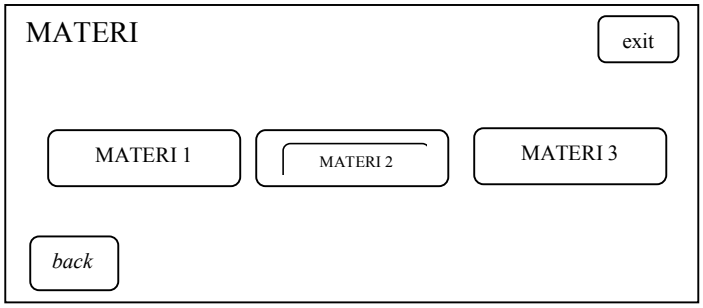
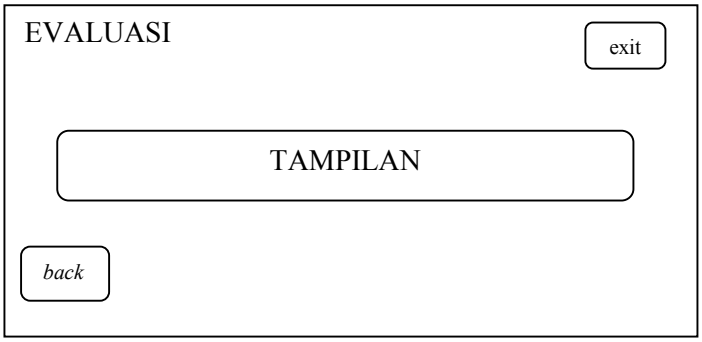
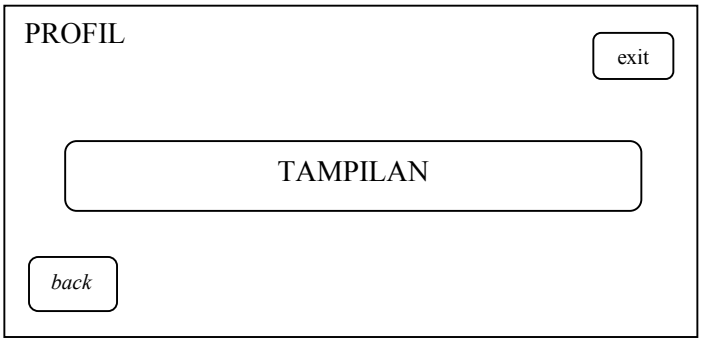
c) Desain *Interface*

Media ini dirancang untuk membantu guru bidang studi sejarah kebudayaan islam untuk menerangkan pelajaran kepada siswa, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur animasi diantaranya animasi teks, animasi gambar, animasi masking dan musik agar siswa tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar tentang materi sejarah kebudayaan islam.

Berikut adalah beberapa contoh desain antarmuka aplikasi ini

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Movie	***Visual***
1	
2	
3	

4	
5	
6	
7	

c. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, *background*, dan *image-*

image pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

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

a. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran sejarah kebudayaan islam

b. Data audio yang digunakan adalah musik yang digunakan sebagai latar.

c. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background*.

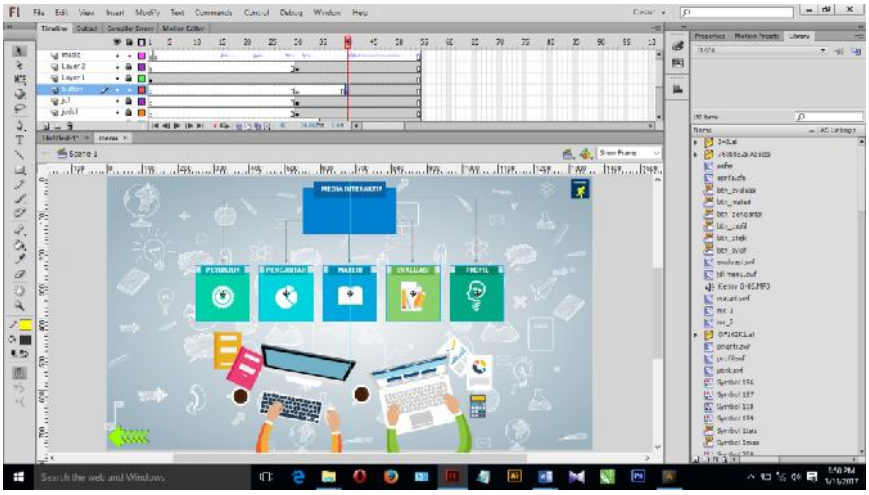
d. *Assembly* (Pembuatan)

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

1. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek dan background pada aplikasi ini digambar secara manual dengan CorelDraw dan Adobe Ilustrator CS6. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *masking,* merubah *alpha, shape tween* dan *motion tween.*. Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *movie clip*,

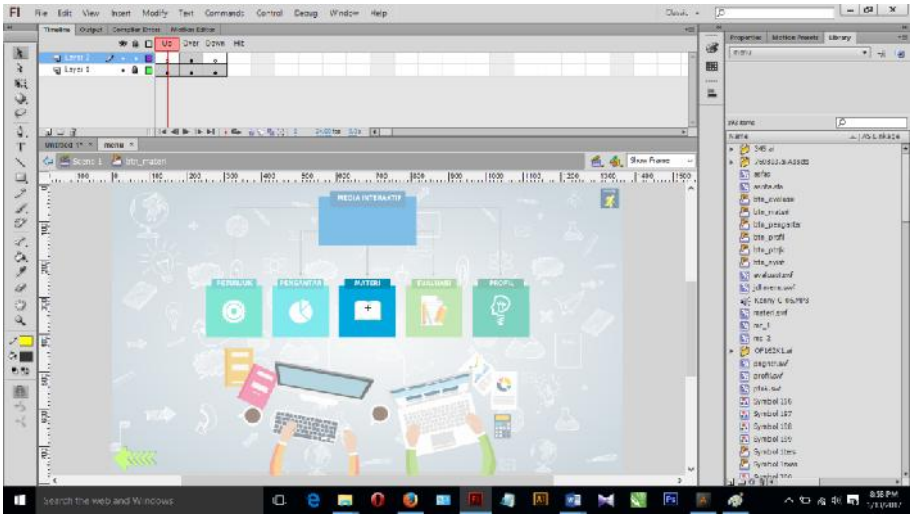
Hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah *background* menuutamayang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.8 Proses Pembuatan Menu Utama

2. Pembuatan Tombol Navigasi

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



Gambar 4.9 Proses Pembuatan Tombol pada Menu Utama

3. Pemograman 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) {loadMovieNum("menu.swf",0);}

b) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu petunjuk

on (release) { loadMovieNum("Petunjuk.swf",1);}

c) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol pengantar

on (release) { loadMovieNum("Pengantar.swf",1);}

d) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi

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

e) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi

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

f) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil

on (release) { loadMovieNum("Profil.swf",1);}

g) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol keluar

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

h) *Actionscript* yang digunakan untuk membuat windows *fullscreen*

fscommand("fullscreen", "true");

4. Pembuatan Musik Latar

Musik latar pada aplikasi ini dibuat dengan menggunakan cubase 5. Cubase adalah serangkaian MIDI, musik digital audio sequencer dan aplikasi audio editing digital. Sederhananya cubase merupakan sebuah program komputer untuk produksi musik / rekaman.



Gambar 4.10 Proses Pembuatan Musik Latar

5. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat 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 aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

6. Tampilan Hasil

a) Halaman Intro

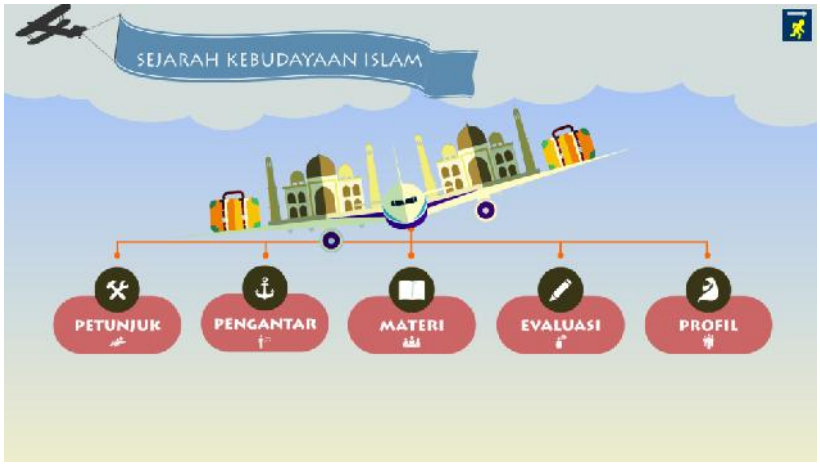
Halaman intro merupakan halaman awal ketika media pembelajaran ditampilkan. Halaman intro berisi animasi, musik, suara dan terdapat tombol login yang berfungsi untuk menampilkan menu utama.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman *Intro*

b) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama ini, terdapat 6 buah tombol submenu yaitu menu petunjuk, pengantar, materi, evaluasi, profil, dan tombol *exit*. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Utama

c) Halaman Petunjuk

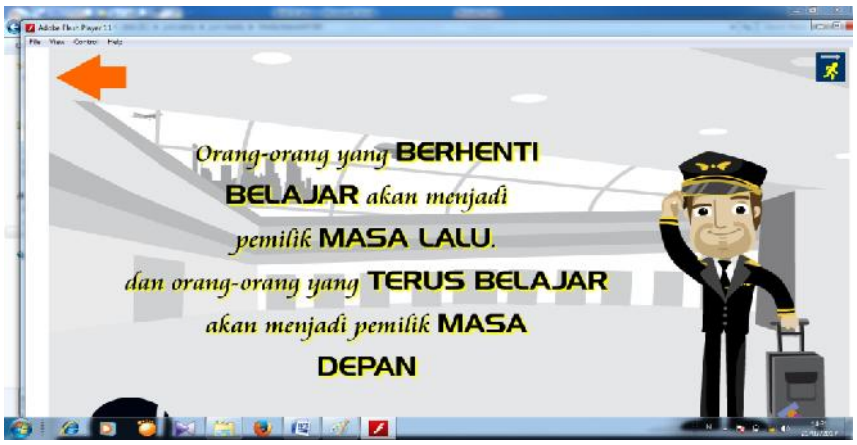
Pada halaman petunjuk ini, terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran. Pada halaman petunjuk terdapat tombol *back* untuk kembali ke menu utama, dan tombol *exit*.Halaman tersebut terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Petunjuk

d) Halaman Menu Pengantar

Pada halaman pengantar ini, terdapat serangkaian kalimat motivasi untuk siswa. Pada halaman pengantar terdapat tombol *back* untuk kembali kemenu utama, dan tombol *exit*.



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu Pengantar

e) Halaman Menu Materi

Pada halaman materi terdapat dua sub materi yaitu, materi khalifah, ilmuwan dan kemajuan dinasti Abbasyiah.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menu Materi

f) Halaman Menu Evaluasi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi soal-soal latihan tentang materi dinasti abbasyiah.



Gambar 4.16Tampilan Halaman Menu Evaluasi

g) Halaman Profil

Pada halaman profil ini, terdapat profil tentang penulis. Halaman tersebut terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu Profil

e. *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 Petunjuk	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Menu Pengantar		
		Menu Materi		
		Menu Evaluasi		
		Menu Profil		
		Menu Keluar		
3	Pengujian Menu Petunjuk	Menu Petunjuk	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian Menu pengantar	Menu Pengantar	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Materi	Menu Materi	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian Menu Evaluasi	Menu Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*
8	Pengujian Menu Keluar	Menu Keluar	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 *Menu*	Menampilkan menu utama	Menu utama tampil	Diterima

2. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol petunjuk	Menampilkan menu petunjuk	Menu petunjuk tampil	Diterima
Klik tombol pengantar	Menampilkan menu pengantar	Menu pengantar tampil	Diterima
Klik tombol materi	Menampilkan menu materi	Menu materi tampil	Diterima
Klik tombol evaluasi	Menampilkan menu evaluasi	Menu evaluasi tampil	Diterima
Klik tombol profil	Menampilkan menu profil	Menu profil tampil	Diterima
Klik tombol keluar	Keluar dari menu utama	Keluar dari menu utama	Diterima

3. Pengujian menu petunjuk adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pengujian Menu Petunjuk

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol petunjuk	Menampilkan menu petunjuk	Menu petunjuk tampil	Diterima

4. Pengujian menu pengantar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Pengantar

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol pengantar	Menampilkan menu pengantar	Menu pengantar tampil	Diterima

5. Pengujian Menu Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol sejarah kebudayaan islam	Menampilkan menu materi sejarah kebudayaan islam	Menu materi sejarah kebuyaan islam tampil	Diterima
Klik tombol sejarah kebuyaan islam	Menampilkan menu materi sejarah kebudayaan islam	Menu materi sejarah kebuyaan islam	Diterima

6. Pengujian Menu Evaluasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik Tombol Evaluasi	Menampilkan Menu Evaluasi	Menu EvaluasiTampil	Diterima

7. Pengujian Menu Profil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik Tombol Profil	Menampilkan Menu Profil	Menu ProfilTampil	Diterima

8. Hasil Pengujian Fungsionalitas

Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas

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

b. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari media pembelajaran interaktif sejarah kebudayaan islam ini telah sesuai dengan perencanaan.

f. Distribusi

Dalam tahapan proses *distribusi* ini media yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan perangkat *Nero 2016 Platinum* 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
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), Eight (8), Ten (10)*.

g. *Disseminate*

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

B. Hasil Uji Produk

Hasil uji produk yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Uji Validitas Produk

Validasi dari media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan oleh tiga orang *expert,* dimana dua orang ahli dalam bidang komputer yaitu Bapak Agus Nur Khomaruddin, M.Kom,dan Bapak Fandhy Sikumbang, M.Kom serta satu orang dosen ahli dalam bidang kependidikan yaitu Bapak Muhiddinur Kamal, M.Pd.

Hasil analisis angket lembar validasi dari validator tergambar dalam tabel 4.10 berikut :

Tabel. 4.12 Hasil Uji Validitas

No	Jenis Instrumen	Nilai	Kategori
1	Isi Media	94	Sangat Valid
2	Sajian Media	92,2	Sangat Valid
3	Manfaat Media	90,8	Sangat Valid
Rata-Rata Akhir		**92,3**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diuraikan bahwa instrumen Isi media dinyatakan sangat valid kerena mempunyai nilai 94. Sajian media dan manfaat media juga Sangat Valid. Dimana nilai masing – masingnya 92,2 dan 90,8. Untuk Nilai rata – rata akhir uji validitas atas produk media pembelajaran sejarah kebudayaan islam adalah 92,3 dengan kategori Sangat valid.

b. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat

dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu ibu Yulia Rafika, S.Sos dan guru mata pelajaran keagamaan yaitu ibu Mira Husni, S.Pd dan bapak Fadlin, S.Pd.

Hasil analisis angket lembar praktikalitas dari *user* (guru) tergambar dalam tabel 4.11 berikut :

Tabel. 4.13 Hasil Uji Praktikalitas

No	Instrumen	Nilai	Kategori
1	Tampilan Media	100	Sangat Praktis
2	Isi Media	81,3	Sangat Praktis
3	Manfaat Media	81,3	Sangat Praktis
Rata-rata Akhir		**87,5**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diuraikan bahwa instrumen tampilan media dinyatakan sangat praktis kerena mempunyai nilai 100. Isi media dinyatakan sangat praktis karena memiliki nilai 81,3. Dan manfaat media dinyatakan sangat praktis karena memiliki nilai 81,3. Untuk persentase rata – rata akhir uji praktikalitas atas produk media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam adalah 87,5 dengan kategori sangat praktis.

c. Uji Efektifitas Produk

Efektifitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi perserta didik. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektifitas peneliti tujukan beberapa siswa kelas VIII yang pernah belajar mata pelajaran sejarah kebudayaan islasm yaitu Indah Gusti Putri, Muhammad Rahmadani, Ahmad ilyas, Nadilla sari, ANNISA.

Hasil analisis angket lembar efektifitas dari *user* (siswa) tergambar dalam tabel 4.12 berikut :

Tabel. 4.14 Hasil Uji Efektifitas

No	Jenis Instrumen	Nilai	Kategori
1	Isi Media	94,2	Sangat Efektif
2	Sajian Media	96	Sangat Efektif
3	Manfat Media	93,8	Sangat Efektif
Rata-rata Akhir		**94,6**	**Sangat Efektif**

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diuraikan bahwa instrumen Isi Media dinyatakan sangat efektif kerena mempunyai nilai 94,2. Sajian media dan manfaat juga sangat efektif. Dimana nilai masing – masingnya 96 dan 93,8. Untuk Nilai rata – rata akhir uji efektifitas atas produk media pembelajaran interaktif sejarah kebudayaan islam adalah 94,6 dengan kategori sangat efektif.

Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan *user*(guru dan siswa) yang akan menggunakan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dirancang dengan menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)*, dan tahapan yang digunakan yaitu tahap4D yang terdiri dari empat tahap yaitu: *Define* **(Pendefinisian),** *Design* **(Perancangan),** *Develop* **(Pengembangan),** *Disseminate* **(Penyebaran).**

Media ini dirancang sebagai media yang bisa digunakan oleh siswa sebagai media panduan dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Setelah melakukan uji produk didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas kepada tiga orang dosen, didapatkan hasil 91,6 dan berdasarkan skala likert maka media pembelajaran ini sudah sangat valid.
2. Hasil uji praktikalitas tiga orang praktisi didapatkan hasil 87,5maka media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan.
3. Hasil uji efektifitas dari 10 orang siswa, didapatkan hasil 94,6 maka media pembelajaran ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan oleh siswa MTs S Kelas VIII.

B. Saran

Dalam media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam penulis menyarankan kepada :

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang tahap pendidikan agar penelitian dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaanmedia pembelajaran ini.
2. Bagi pengguna agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada penulis agar media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini bisa lebih disempurnakan lagi.