

## **MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL 99 ASMAUL HUSNA UNTUK TPA ASSALAM II BATURAJA TIMUR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

**Popi Mikiria<sup>1</sup>, Didik Aripin<sup>2</sup>, Ari Sulfani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

<sup>2</sup>Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 267, Tj. Baru, Kec. Baturaja Timur, Kab. Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32121

Korespondensi Email : Popiputra327@gmail.com<sup>1</sup>, didikarifin@gmail.com<sup>2</sup>, ari.sulfani.unmaha@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Media Pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna Untuk TPA Assalam II Baturaja Timur Menggunakan Adobe Flash CS6.

Permasalahan yang ada tepatnya di TPA Assalam II Baturaja Timur tentang pembelajaran 99 Asmaul Husna adalah mudah bosanya siswa dalam mempelajari 99 asmaul husna ini dikarenakan masih manual atau dalam media buku. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang efektif bagi siswa siswi di TPA Assalam II Baturaja Timur

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan metode wawancara yaitu tanya jawab secara langsung dengan pembina dan pengurus TPA Assalam II dan Ustad yang mengajar. Teknik observasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung tentang bagaimana proses belajar mengajar antara siswa dan ustad dan ustadza dan referensi.

Didalam media pembelajaran yang telah dibuat ini menghasilkan beberapa tampilan seperti tampilan halaman awal, halaman pertama, halaman kedua, halaman ketiga, dan sebagainya. Hasil dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran 99 Asmaul Husna ini adalah file. Swf menggunakan aplikasi Adobe Flash.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS6*, 99 Asmaul Husna.

### **Abstract**

*Learning Media to Know 99 Asmaul Husna for TPA Assalam II East Baturaja Using Adobe Flash CS6*

*The problem that exists precisely at TPA Assalam II East Baturaja about learning 99 Asmaul Husna is that students are easily bored in learning 99 asmaul husna because it is still manual or in book media. The purpose of this research is to make effective learning media for students at TPA Assalam II East Baturaja.*

*The method used by researchers in this study is to use the interview method, namely direct question and answer with the supervisor and management of TPA Assalam II and the Ustad who teaches. Observation technique, researchers make direct observations about how the teaching and learning process between students and ustad and ustadza and references.*

*In this learning media that has been made, it produces several displays such as the initial page display, the first page, the second page, the third page, and so on. The results of this study produce learning media 99 Asmaul Husna is a file. Swf file using the Adobe Flash application.*

*Keywords: Learning Media, Adobe Flash CS6, 99 Asmaul Husna.*

*Keywords: Information System, PHP and MySQL, Ponpes Modern Ma'arif Baturaja*

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi saat ini terjadi sangat pesat baik teknologi informasi maupun komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan dunia teknologi dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Komputer tidak hanya digunakan sebagai sarana pendukung dalam aktivitas dan penyelesaian tugas, komputer juga digunakan sebagai sarana edukasi, seperti pembuatan tugas tutorial pembuatan media pembelajaran, yang dapat memudahkan seseorang dalam memahami suatu materi.

Media pembelajaran adalah salah satu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi kegiatan belajar mengajar.

TPA Assalam II Baturaja Timur adalah salah satu TPA di Baturaja yang mempunyai fungsi dan menerapkan nilai-nilai agama. TPA Assalam II Baturaja Timur selalu melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik dan tepat waktu. Namun dalam proses belajar mengajar di TPA Assalam II ini memiliki masalah.

Masalah yang sering terjadi yaitu dalam proses penyampaian materi Pengenalan 99 Asmaul Husna, di TPA Assalam II adalah masih menggunakan media belajar yang masih manual berupa buku-buku, menurut penulis belajar menggunakan media buku memiliki kekurangan seperti, tidak menarik sehingga siswa mudah bosan. Dan salah satu usaha untuk meningkatkan proses belajar mengenal 99 Asmaul Husna adalah memanfaatkan teknologi berbasis komputer dimana komputer dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pekerjaan dan dapat digunakan oleh ustad dan ustadza sebagai media pembelajaran.

Melihat permasalahan diatas penulis tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran yang membantu ustad dan ustadza dalam menyampaikan sebuah materi pengenalan 99 Asmaul Husna yaitu sebuah "Media Pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna untuk TPA Assalam II Baturaja Timur Menggunakan *Adobe Flash CS6*".

## 2. Batasan Masalah

Agar proposal ini lebih terarah maka penulis membatasi masalah yang akan di bahas. Pembatasan masalah yang penulis bahas adalah :

1. Materi pokok dalam media pembelajaran ini adalah materi mengenal 99 asmaul husna.
2. *Software* utama yang digunakan adalah Aplikasi *Adobe Flash CS6*. *Software* pendukung yang digunakan adalah aplikasi *adobe photoshop cs3*.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan permasalahannya adalah bagaimana cara membuat animasi Media Pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna untuk TPA Assalam II Baturaja Timur Menggunakan *Adobe Flash CS6*.

## 4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah : daripenelitian

1. Membuat media pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna yang efektif bagi murid-murid di TPA Assalam II.
2. Untuk menghasilkan sebuah karya berupa media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri, anak-anak maupun masyarakat luas.

## 5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diharapkan dari penelitian

Tugas Akhir ini adalah :

### 1. Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat penelitian bagi mahasiswa adalah sebagai berikut :

- a. Dapat menambah wawasan khususnya dibidang pembuatan media pembelajaran menggunakan *adobe flash cs6*.
- b. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat untuk proses belajar mengajar Ustad dan Utadza dengan siswa di TPA Assalam II Baturaja Timur.

## 2. Bagi Universitas Mahakarya Asia Kampus Baturaja

Adapun manfaat penelitian ini bagi perguruan tinggi adalah sebagai berikut:

- Dapat membuktikan bahwa mahasiswa Universitas Mahakarya Asia
- Memiliki kemampuan sehingga bisa menjadi kebanggaan bagi masyarakat
- Sebagai alternatif dalam dunia pendidikan agar mengembangkan kreativitas siswa.

## 3. Bagi Pondok Pesantren Modern Ma'arif

Adapun manfaat penelitian bagi murid-murid TPA Assalam II Baturaja Timur adalah Mempermudah cara belajar dan menambah pengalaman murid-murid tentang duniateknologi

## KAJIAN TEORI

### A. Pengertian Media

Menurut Septi Nurfadillah (2021:7), Media berarti perantara yang berarti suatu hal yang membangun kondisi siswa sehingga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Gilar Gandama (2019:4), media adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

### B. Pengertian Belajar

Menurut Ragina Ade Darman (2020:9), belajar adalah proses interaksi, proses melihat, proses mengamati dan memahami sesuatu yang diharapkan mampu mencapai tujuan yang melalui sebuah pengalaman.

### C. Pengertian Pembelajaran

Menurut Makki Ismail M dan Aflahah (2019:4), suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, pelengkap dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran atau merupakan proses pengaturan yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun.

### D. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Septi Nurfadillah (2021:13), Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk menyalurkan pesan kepada penerima pesan untuk tercapainya tujuan pendidikan.

### E. Sejarah singkat TPA Assalam II Baturaja Timur

TPA Assalam II Baturaja Timur adalah Taman Pendidikan AL Qur'an dibawah naungan pengurus masjid Taufiq Baturaja Timur yang muncul sebagai solusi keresahan sebagian masyarakat muslim yang menginginkan adanya Taman Pendidikan Al-Qur'an untuk anak-anak yang berkomitmen mengamalkan nilai-nilai Islam dalam sistemnya dan bertujuan agar siswa- siswinya mempunyai kompetensi melahirkan generasi muda muslim yang berilmu, berwawasan luas dan bermanfaat bagi umat.

TPA Assalam II Baturaja Timur didirikan sekitar tahun 2000-2001 yang bertujuan untuk menerapkan nilai-nilai agama pada anak-anak disekitar lingkungan masjid Taufiq sejak dini. TPA Assalam II Baturaja Timur berdiri di atas tanah seluas 50-70m<sup>2</sup> yang terletak di lingkungan Kampung Baru Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu.

Adapun tujuan TPA Assalam II adalah sebagai berikut :

- a. Mencetak pemimpin-pemimpin bangsa berkarakter Islami.
- b. Memiliki jiwa nasionalisme dan patriotisme.
- c. Memiliki hafalan Qur'an minimal 3 juz.
- d. Memiliki kemampuan membaca Qur'an.
- e. Mampu berkomunikasi Lisan Bahasa Indonesia dan Arab.

## F. Sistem Perangkat Lunak yang digunakan

### a. Adobe Flash CS6

Menurut Pulang Nurtanto & Ary Maulana Syarif (2013 : 3), Adobe Flash merupakan program animasi yang menggunakan action script yang berfungsi untuk mengembangkan multi media pembelajaran interaktif yang mendukung pembuatan animasi, gambar, teks dan pemrograman.

Berikut adalah tampilan pada aplikasi adobe flash cs6 :



Gambar2.1 Tampilan Awal

### b. Menu file

Tampilan menu file yang ada pada aplikasi adobe flash cs6 adalah sebagai berikut :



Gambar2.2 Tampilan Menu file

Dibawah ini adalah penjelasan masing-masing mengenai menu pada menu file sebagai berikut :

#### a). *File*

Berfungsi untuk menambahkan gambar, audio dan video kedalam dokumen lembar kerja. (Ichwan.K 2015 :4)

#### b) *Edit*

Berfungsi untuk mengatur timeline atau menggunakan ALT+Edi keyboard. (Ichwan.K 2015: 4)

#### c) *View*

Berfungsi untuk mengatur tampilan pada lembar kerja. (Ichwan.K2015 : 4)

#### d) *Insert*

Berfungsi untuk menambahkan symbol dan scene.(Ichwan.K2015 : 4)

#### e) *Modify*

Berfungsi untuk memodifikasi dokumen, konversi kesymbol. (Ichwan.K2015 : 4)

#### f) *Text*

Berfungsi untuk mengatur teks yang digunakan. (Ichwan.K2015 : 4)

#### g) *Command*

Berfungsi untuk mengatur perintah yang digunakan pada action script.(Ichwan.K 2015:4)

#### h) *Control*

Berfungsi untuk menjalankan teks pada filedocument. (Ichwan.K 2015:4)

#### i) *Debug*

Berfungsi untuk mengatur *debug* yang akan digunakan. (Ichwan.K2015 : 4)

#### j) *Window*

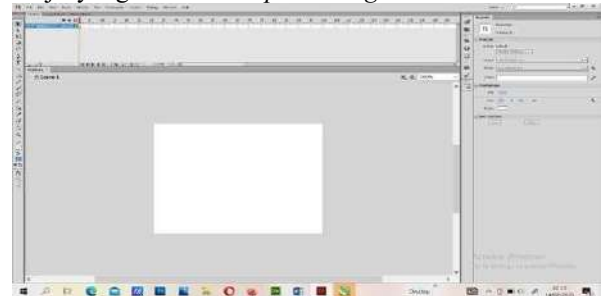
Berfungsi untuk mengatur windows pada lembar kerja. (Ichwan.K2015 : 4)

#### k) *Help*

Berfungsi untuk melihat bantuan dan informasi pada flash. (Ichwan.K2015 : 4)

## c. Stage

Menurut ichwan.K (2015:6), *stage* adalah lembar kerja yang terlihat saat *publishing*



Gambar2.3 Tampilan Stage

## d. Tools Panel

Menurut ichwan.K (2015:6), tool panel berfungsi untuk membuat teks dan menggambar grafis vector.

## e. Timeline

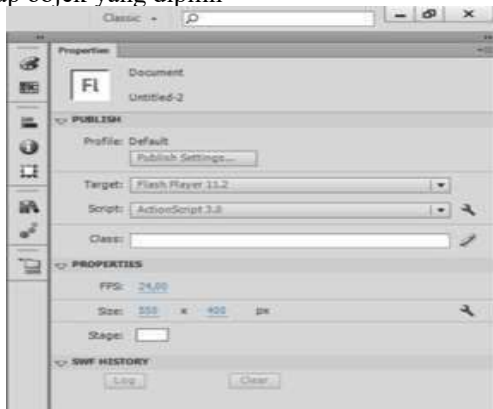
Menurut ichwan.K (2015:9), timeline adalah perhitungan waktu dalam pembuatan movie.



Gambar2.4 Tampilan Timeline

**f. Properties**

Menurut ichwan. K (2015 : 10), properties berfungsi untuk menampilkan informasi attribute dari setiap objek yang dipilih



Gambar2.5 Tampilan Properties

**g. Library**

Menurut ichwan. K (2015 : 9), library adalah tempat penyimpanan elemen media dan symbol untuk membuat sebuah project.

**METODOLOGI PENELITIAN**

**A. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi dan juga ustad dan ustadza di TPA Assalam II Baturaja Timur.

**B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023 sampai dengan selesai di TPA Assalam II yangberalamatkandi Jalan Letkol M.Arief Kelurahan Kemalaraja Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Provinsi SumateraSelatan.

**C. Metodologi Peneliatan**

Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini, penulis sangat banyak sekali membutuhkan data.Untuk itu, penulis juga menggunakan berbagai metode yang digunakan untuk pengumpulan data. Berbagai metode pengumpulan data yang digunakan antara lain sebagai berikut :

**a. Metode Interview**

Metode *interview* atau wawancara yaitu pengumpulan data dengan tanyajawab langsung kepada yang bersangkutan yaitu Pembina Yayasan dan, Ustad yang mengajar di TPA Assalam II.

**b. Metode Observasi**

Metode *Observasi* yaitu pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung pada subjek penelitian

**c. Referensi**

Referensi yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber-sumber yang diperoleh dari buku-buku dan situs internet yang berhubungan dengan penelitianyang dirancang.

**D. Alat Penelitian**

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa peralatan, yang terbagi dalam dua bagian, yaitu perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak(Software) :

**a. Hardware**

Yaitu satu unit labtop Acer dengan spesifikasi sebagaiberikut:

1. Laptop Acer 20H2
2. Memori RAM 4 GB.
3. Hardisk 931,51 GB.

**b. Spesifikasi Software**

1. Sistem Oprasi Windows 10.
2. Processor ntel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10GHz.

**E. Analisis dan Perancangan**

**a. Analisis**

Selama ini media yang digunakan dalam proses belajar siswa pada pelajaran mengenal 99 asmaul husna hanya mendengarkan materi penjelasan dari Ustad atau Ustadza. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang efektif agar dapat mempermudah siswa-siswi dalam belajar Mengenal 99 Asmaul Husna.

**b. Perancangan**

Dalam pembuatan media pembelajaran ini dibagi menjadi dua proses, yaitu proses pengumpulan bahan dan proses editing dengan menggunakan aplikasi pendukung yaitu Adobe Photoshop CS6.



Gambar 3.1 Proses Perancangan

**1. Pengumpulan Bahan**

Materi yang dimaksud adalah tentang materi–materi yang dibutuhkan pada pengenalan 99 Asmaul Husna berdasarkan arti dan penjelasan tentang 99 Asmaul Husna dan untuk perancangan suara yang dibutuhkan dalam pembuatan Media Pembelajaran 99 Asmaul Husna.

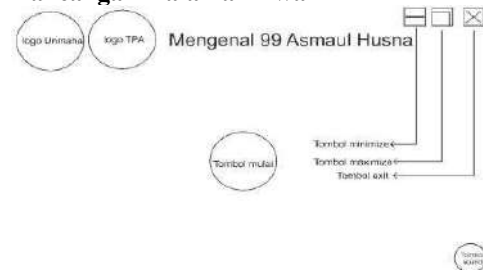
**2. Proses Editing**

Didalam proses perancangan editing aplikasi pendukung untuk membuat desain gambar adalah aplikasi *Adobe Photoshop CS6*

**F. Hasil Rancangan Program**

Berikut ini adalah rancangan tampilan disaat kita menjalankan aplikasi tersebut :

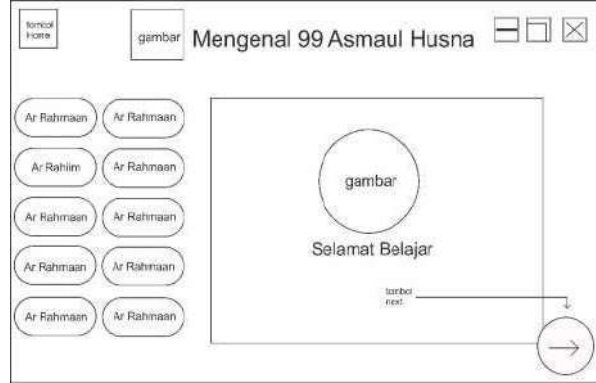
**a. Rancangan Halaman Awal**



Gambar 3.2 Tampilan Rancangan Awal

Pada tampilan Halaman Awal terdapat tombol mulai yang berfungsi untuk langsung masuk ke program, dan ada juga tombol *exit* untuk keluar dari program, tombol *maximize* untuk memperbesar layar dan juga tombol *minimize* untuk memperkecil layar dan tombol *sound* untuk mematikan dan menghidupkan musik.

**b. Rancangan Halaman Pertama**



Gambar 3.3 Tampilan Rancangan Halaman Pertama

Pada rancangan halaman pertama, terdapat 10 tombol yang dimana tombol ini mewakili masing-masing dari nama 99 Asmaul Husna yang berfungsi untuk memunculkan kaligrafi beserta arti dari 99 Asmaul Husna tersebut, dan ada juga tombol panah kearah kanan atau tombol *next* yang berfungsi untuk menuju kehalaman selanjutnya yang terdapat pada halaman awal, dan ada juga tombol *home* untuk kembali ke halaman awal serta *exit* untuk keluar dari program, tombol *Maximize* untuk memperbesar layar dan juga tombol *minimize* untuk memperkecil layar

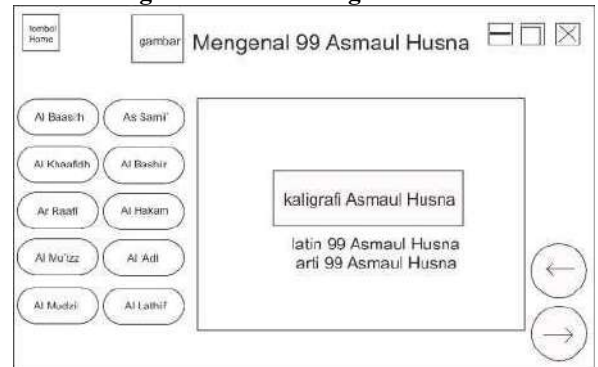
**c. Rancangan Halaman Kedua**



Gambar 3.4 Tampilan Rancangan Halaman Kedua

Pada rancangan halaman kedua, terdapat 10 tombol yang dimana tombol ini mewakili masing-masing dari nama 99 Asmaul Husna yang berfungsi untuk memunculkan kaligrafi beserta arti dari 99 Asmaul Husna tersebut, dan ada juga tombol panah kearah kanan atau tombol *next* yang berfungsi untuk menuju kehalaman selanjutnya dan sebaliknya ada juga tombol panah kearah kiri yang fungsinya untuk kembali kehalaman pertama, tombol *home* untuk kembali ke halaman awal, serta *exit* untuk keluar dari program, tombol *maximize* untuk memperbesar layar dan juga tombol *minimize* untuk memperkecil layar.

**d. Rancangan Halaman Ketiga**



Gambar 3.5 Tampilan Rancangan Halaman Ketiga

Pada rancangan halaman ketiga terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

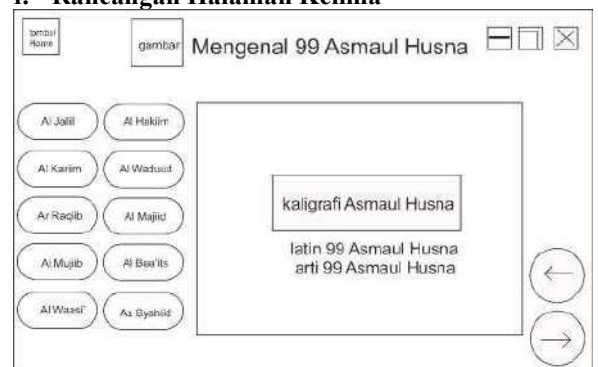
**e. Rancangan Halaman Keempat**



Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Halaman Keempat

Pada rancangan halaman keempat terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

**f. Rancangan Halaman Kelima**



Gambar 3.7 Tampilan Rancangan Halaman kelima

Pada rancangan halaman kelima terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

**g. Rancangan Halaman Keenam**



Gambar 3.8 Tampilan Rancangan Halaman Keenam

Pada rancangan halaman keenam terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

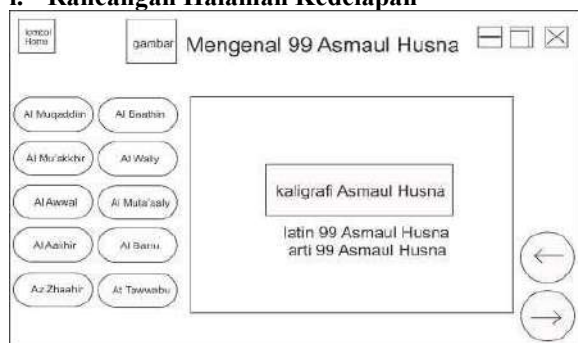
**h. Rancangan Halaman Ketujuh**



Gambar 3.9 Tampilan Rancangan Halaman Ketujuh

Pada rancangan halaman ketujuh terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

**i. Rancangan Halaman Kedelapan**



Gambar 3.10 Tampilan Rancangan Halaman Kedelapan

Pada rancangan halaman kedelapan terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

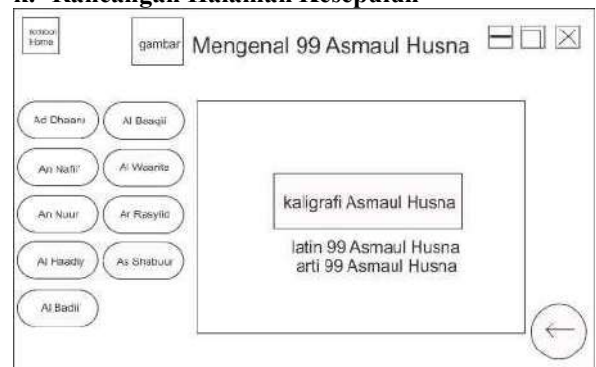
**j. Rancangan Halaman Kesembilan**



Gambar 3.11 Tampilan Rancangan Halaman Kesembilan

Pada rancangan halaman kesembilan terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

**k. Rancangan Halaman Kesepuluh**



Gambar 3.12 Tampilan Halaman Kesepuluh

Pada rancangan halaman kesepuluh terdapat 9 tombol yang juga mewakili nama dari 99 Asmaul Husna dan juga berfungsi untuk memunculkan kaligrafi dan arti dari 99 Asmaul Husna tersebut, dan tombol panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil**

Berdasarkan semua kegiatan yang telah dilakukan penulis pada penelitian ini, maka dihasilkan sebuah Media Pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna untuk TPA Assalam II Baturaja Timur menggunakan *Adobe Flash CS6*. Didalam Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa halaman yang saling berhubungan satu sama lain. Berikut ini adalah hasil tampilan Media Pembelajaran 99 Asmaul Husna menggunakan *Adobe Flash CS6* yang sudah dibuat.

1. Tampilan Halaman Awal



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal

Tampilan halaman awal merupakan tampilan pembukaan untuk memulai media pembelajaran. Pada tampilan Halaman Awal terdapat tombol mulai yang berfungsi untuk langsung masuk ke program, dan ada juga tombol *exit* untuk keluar dari program, tombol *maximize* untuk memperbesar layar dan juga tombol *minimize* untuk memperkecil layar, dan tombol *sounds* untuk mematikan dan menghidupkan lagu.

2. Tampilan Halaman Pertama

Pada tampilan halaman pertama terdapat 10 tombol yang dimana tombol ini mewakili masing-masing dari nama 99 Asmaul Husna yang berfungsi untuk memunculkan kaligrafi beserta arti dari 99 Asmaul Husna tersebut, dan ada juga tombol panah kearah kanan atau tombol *next* yang berfungsi untuk menuju kehalaman selanjutnya yang terdapat pada halaman awal serta *exit* untuk keluar dari program, tombol *Maximize* untuk memperbesar layar dan juga tombol *minimize* untuk memperkecil layar.



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Pertama

3. Tampilan Halaman Kedua

Pada tampilan halaman kedua, terdapat 10 tombol yang dimana tombol ini mewakili masing-masing dari nama 99 Asmaul Husna yang berfungsi untuk memunculkan kaligrafi beserta arti dari 99 Asmaul Husna tersebut, dan ada juga tombol panah kearah kanan atau tombol *next* yang berfungsi untuk menuju kehalaman selanjutnya dan sebaliknya ada juga tombol panah kearah kiri yang fungsinya untuk kembali kehalaman pertama, tombol *home* untuk kembali ke halaman awal, serta *exit* untuk keluar dari program, tombol *maximize* untuk memperbesar layar dan juga tombol *minimize* untuk memperkecil layar.



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Kedua

4. Tampilan Halaman Ketiga

Pada tampilan halaman ketiga terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Ketiga

5. Tampilan Halaman Keempat

Pada tampilan halaman keempat terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* and tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Keempat

6. Tampilan Halaman Kelima

Pada tampilan halaman kelima terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Kelima

7. Tampilan Halaman Keenam

Pada tampilan halaman keenam terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Keenam

8. Tampilan Halaman Ketujuh

Pada tampilan halaman ketujuh terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Ketujuh

9. Tampilan Halaman Kedelapan

Pada tampilan halaman kedelapan terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Kedelapan

10. Tampilan Halaman Kesembilan

Pada tampilan halaman kesembilan terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Kesembilan

11. Tampilan Halaman Kesepuluh

Pada tampilan halaman kesembilan terdapat 10 tombol dan juga tombol panah kanan dan panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Kesepuluh

Pada tampilan halaman kesepuluh terdapat 9 tombol yang juga mewakili nama dari 99 Asmaul Husna dan juga berfungsi untuk memunculkan kaligrafi dan arti dari 99 Asmaul Husna tersebut, dan tombol panah kiri, tombol *home*, tombol *exit*, tombol *maximize* dan tombol *minimize* yang fungsinya sama seperti pada halaman sebelumnya.

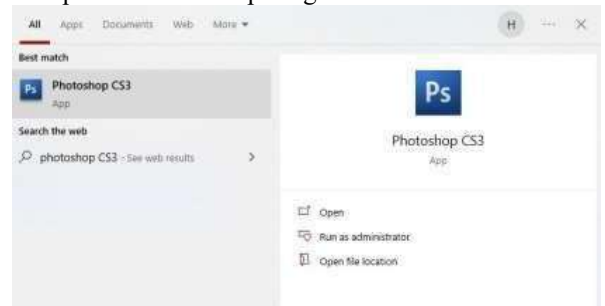
**B. Pembahasan**

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan animasi media pembelajaran pada *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan bahan

Pengumpulan bahan seperti tombol, gambar kaligrafi dan lain-lain bisa dilakukan dengan cara mencari mentahan yang ada di media internet atau bisa menggunakan *Adobe FOTOSHOP CS3*. Berikut cara pembuatan tombol menggunakan *Adobe photoshop CS3* :

a. Buka aplikasi adobe photoshop pada laptop dengan cara klik tombol pencarian kemudian buka aplikasitersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. 12 Pencarian



- b. Klik *Create new*, opsi ini berada pada panel kiri. Jendela *New Document* akan dibuka atur ukuran kanvas awal pada jendela tersebut.

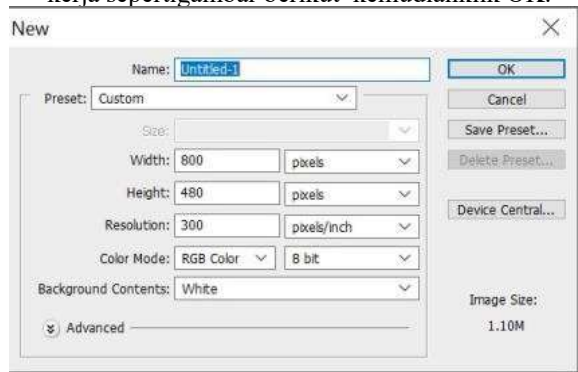


Gambar4. 13 Tampilan Create New



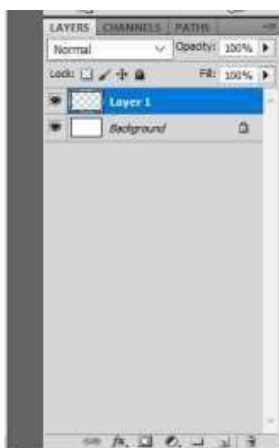
Gambar4. 16 Tampilan *Rounded Rectangular Tool*

- c. Merubah resolusi gambar dan ukuran lembar kerja sepertigambar berikut kemudianklik OK.



Gambar4. 14 Atur *Resolusi*

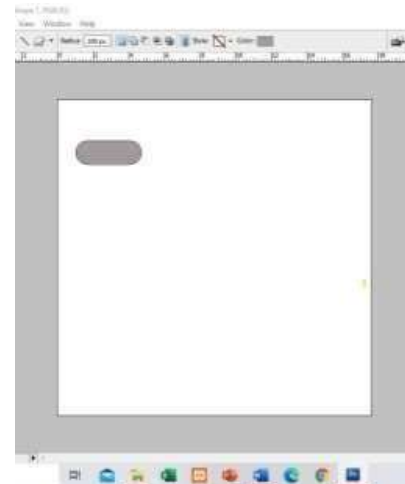
- d. Setelah muncul tampilan lembar kerja, kemudian tambahkan layer dengan cara klik *create new layer* di panel sebelah kiri bawah gambar dibawah ini.



Gambar4. 15 Tampilan *Layer*

- e. Setelah menambahkan layer kemudia buatlah objek contoh membuat tombol cara yang pertama adalah dengan menggunakan *rounded rectangular marquee tool* yang akan membuat objek lingkaran seperti gambar dibawah ini.

- f. Kemudian atur warna pada objek tersebut dengan menggunakan menggunakan color yang ada diatas.



Gambar4. 17 Tampilan Contoh Bentuk Tombol

- g. Setelah semua objek terbuat, kemudian masuk ke langkahcara menyimpan yaitu dengan cara *klik file - save as - berinama - save*.



Gambar4.18 Tampilan Cara Save

2. Membuat Dokumen Baru di *Adobe FlashCS6*

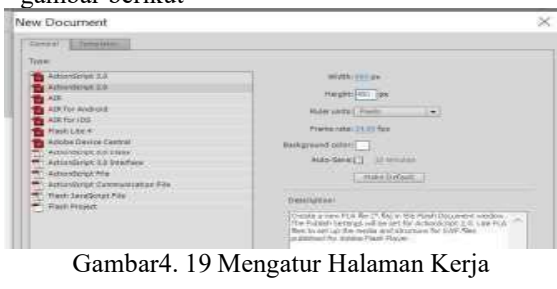
Tampilan desain di aplikasi adobe flash cs6 memiliki banyak beberapa tampilan mulai dari halaman awal, menu pertama, menu kedua, halaman ketiga, dan sebagainya. Berikut adalah cara untuk membuat tampilan desain di aplikasi *adobe flash CS6*

- a. Buka program aplikasi *adobe flash cs6* – kemudian klik *file new*.



Gambar4. 18 Tampilan *File New*

- b. Setelah itu kemudian atur lembar kerja seperti gambar berikut

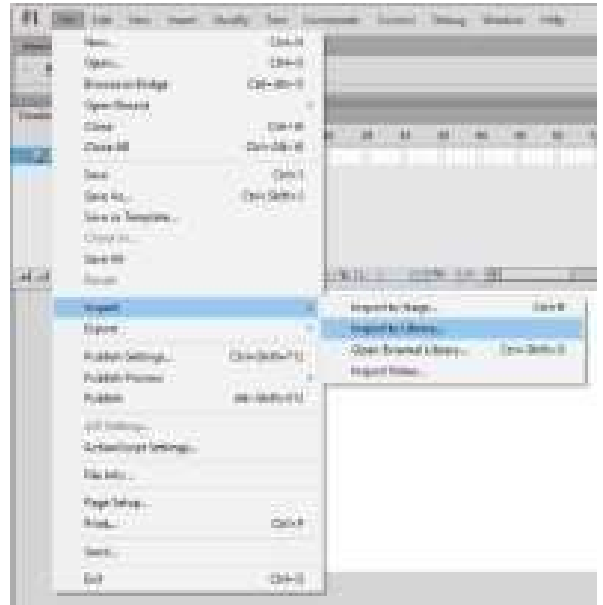


Gambar4. 19 Mengatur Halaman Kerja

3. Cara Menambahkan Gambar di *Adobe Flash CS6*

Bahan – bahan gambar sangat dibutuhkan terutama untuk menarik tampilan dari media pembelajaran yang akan dibuat. Peneliti membutuhkan banyak gambar untuk mendukung terbentuknya media pembelajaran ini. Berikut adalah cara untuk menambahkan gambar kedalam lembar kerja *Adobe Flash CS6*.

- a. Setelah masuk kedalam lembar kerja *adobe flash*, kemudian pilih menu *import – import to library* seperti gambar dibawah ini.



Gambar4. 20 *Import*

- b. Kemudian pilih gambar yang akan ditambahkan, kemudian klik *open*.



Gambar4. 21 Pilih Gambar

4. Menambahkan Suara di *Adobe Flash CS6*

Bahan suara sangat dibutuhkan terutama untuk membuat media pembelajaran.

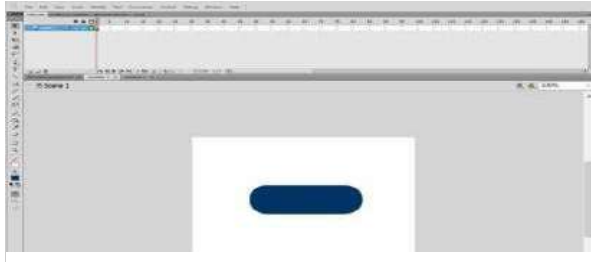
Berikut adalah cara untuk menambahkan suara kedalam lembar kerja adobe flashcs6.

- a. Klik file – *import – import to library*.
- b. Pilih suara yang diinginkan.
- c. Setelah itu buat layer baru misalnya “suara” kemudian tarik dan tahan filesuara yang ada pada bagian *library*

5. Cara Membuat Tombol di *Adobe FlashCS6*

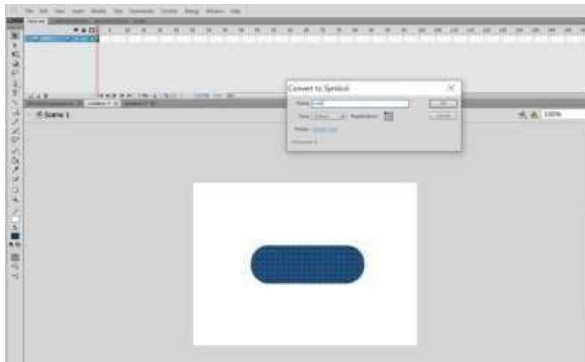
Media pembelajaran ini memiliki berbagai macam tombol yang berfungsi untuk menampilkan ke menu-menu yang dipilih. Berikut adalah cara untuk membuat tombol di adobe flash cs6.

- a. Langkah pertama adalah dengan membuat tampilan tombol yang diinginkan misalkan dengan membuat tampilan tombol dengan menggunakan *rectengle tool* seperti gambar dibawah ini.



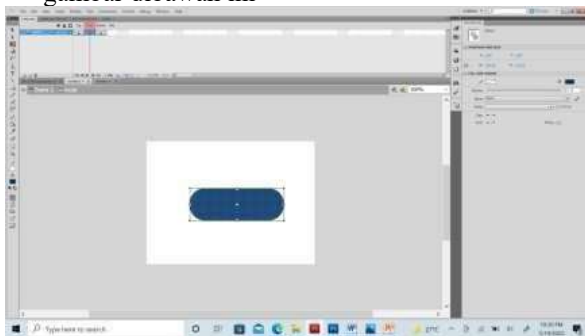
Gambar4. 22 Membuat Tombol

- b. Setelah itu ubah gambar menjadi symbol dengan cara klik kanan gambar convert to symbol – beri nama tombol – klik ok.



Gambar4. 23 Ubah Menjadi Simbol

- c. Setelah itu double klik gambar dan akan muncul tampilan seperti *up* , *over*, *down* dan *hit*. Untuk dibagian hit pilih posisi gambar *button* yang diinginkan , untuk dibagian over klik kanan lalu pilih insert keyframe lakukan hal yang sama seperti pada bagian *over*, *down* dan *hit*. Seperti gambar dibawah ini



Gambar4. 24 Membuat Tombol

6. Cara Menambahkan *Action* di Tombol

*Action* adalah tempat untuk menuliskan *script* pada tombol agar bisa berjalan menuju menu lainnya. Berikut ini adalah langkah untuk menambahkan *action script* di tombol. Klik kanan pada gambar yang telah dijadikan sebagai tombol, kemudian pilih *action* – lalu tuliskan *script* yang dibutuhkan.



Gambar4. 25 Menambahkan *Action*

7. Cara Menyimpan *File* di *Adobe Flash*.

Berikut adalah cara untuk menyimpan proyek di *adobe flash cs5* adalah dengan cara *Klik file* – pilih *save as* – beri nama *file* – klik *save*

8. Cara Mempublikasikan Hasil

Berikut adalah cara untuk mempublikasikan hasil akhir media pembelajaran yang telah dibuat adalah dengan cara *klik file* – pilih *publish setting* – ubah nama hasil dari proyek *file* yang telah dibuat – kemudian pilih *publish* seperti gambar dibawah ini

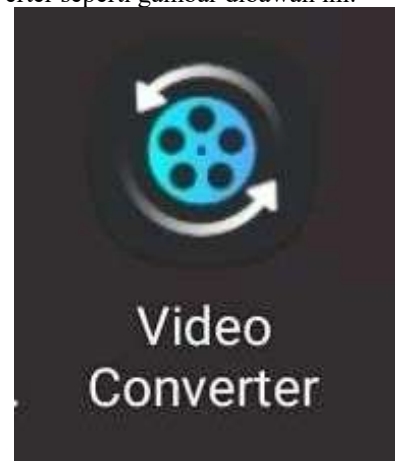


Gambar4. 26 Mempublikis Hasil

9. Cara Mengubah Video Ke Musik

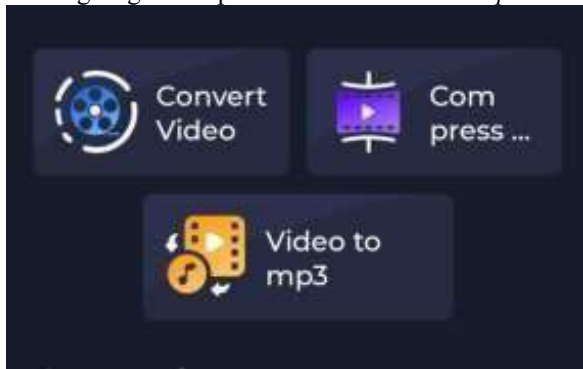
Berikut adalah cara untuk mengubah video ke musik :

- Cari video musik suara atau lagu yang ingin digunakan, lalu rekam layar menggunakan rekam layar yang ada di *hanphone*.
- Setelah mendapatkan video yang diinginkan *converter* video menggunakan aplikasi video converter seperti gambar dibawah ini.



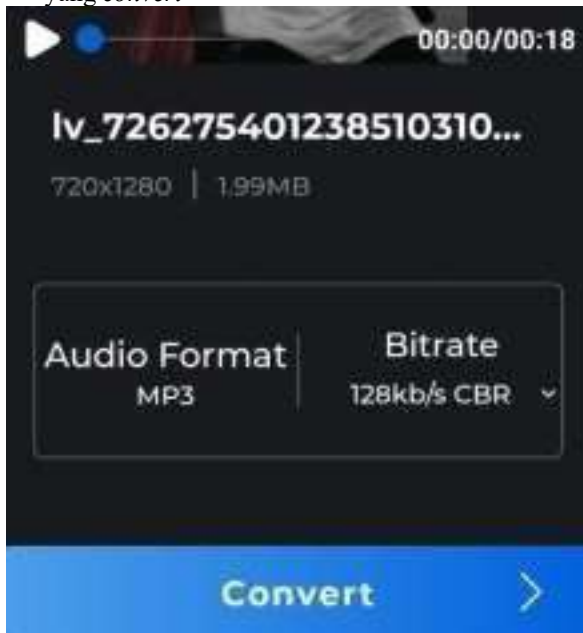
Gambar4. 27 Video Converter

c. langsung buka aplikasi lalu klik video to mp3



Gambar4. 28 Video To Mp3

d. ingin di pilih lalu klik setelah di klik pilih video yang convert



Gambar4. 29 Convert Video

e. Setelah diconvert ubah nama musik akan langsung tersimpan dan bisa langsung dipindahkan.



Gambar4. 30 Hasil

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan karena mudah bosanya siswa untuk belajar atau menghafal asmaul husna di TPA Assalam II Baturaja Timur, pengaruh mudah bosanya siwa dalam membaca buku. Adapun teori yang mendukung penelitian ini adalah teori tentang pengertian media, pembelajaran dan media pembelajaran.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah aplikasi *adobe flash professional cs6* sebagai aplikasi utama, aplikasi *photoshop* yang berfungsi untuk membuat desain gambar, aplikasi *Video Converter* yang dapat digunakan di *android* yang berfungsi untuk membuat musik atau suara yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran.

Dari hasil penelitian ini menghasilkan beberapa tampilan seperti menu tampilan halaman awal, halaman pertama, halaman kedua, halaman ketiga, dan beberapa tampilan lainnya. Untuk media pembelajaran 99 Asmaul Husna ini hasil akhirnya adalah bentuk *file. swf* yang diharapkan bisa membantu Ustad dan Ustadza untuk menyampaikan materi 99 Asmul Husna dengan cara yang berbeda dari sebelumnya dan membantu siswa untuk memahami dan lebih berminat dengan materi yang telah disampaikan.

### 2. Saran

Setelah peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan kepada pembaca adalah sebagai berikut.

- Untuk membuat media pembelajaran ini seharusnya mempunyai kapasitas ruang penyimpanan yang besar dikarenakan memori untuk aplikasi *adobe flash* saja sudah cukup berat terlebih lagi jika ditambahkan komponen - komponen gambar yang bisa membuat kinerja *adobe flash* lambat.
- Jika akan membuat program hendaknya carilah juga bahan- bahan yang menarik dan mudah dicari dan juga pakailah aplikasi pembantu, yang benar- benar berkualitas dan membantu.

## DAFTAR PUSTAKA

Darman Ade Regina. 2020. Belajar dan Pembelajaran. Padang. Guepedia

[https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=aNZQG7MAAAAJ&citation\\_for\\_view=aNZQG7MAAAAJ:eOOLeE2rZwMC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=aNZQG7MAAAAJ&citation_for_view=aNZQG7MAAAAJ:eOOLeE2rZwMC)

K. Ichwan. 2015. *Membuat Metode Pembelajaran dengan Adobe Flash*. Yogyakarta. CV Andi Offset

[https://books.google.co.id/books/about/Membuat\\_Metode\\_Pembelajaran\\_dengan\\_Adobe.html?id=E4ACwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Membuat_Metode_Pembelajaran_dengan_Adobe.html?id=E4ACwAAQBAJ&redir_esc=y)

Makki Ismail. M, Aflahah. 2019. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. DutaMedia

[https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=VnxxMv0AAA&citation\\_for\\_view=VnxxMv0AAAAJ:UeHWp8X0CEI\\_C](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=VnxxMv0AAA&citation_for_view=VnxxMv0AAAAJ:UeHWp8X0CEI_C)

Nur fadhilla Septi. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak