

CD INTERAKTIF PENGENALAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA MADRASAH IBTIDAIYAH

Nurdin, Noviana, Munar, Taufiq

Dosen Teknik Informatika Universitas Malikussaleh Lhokseumawe

Jl. Cot Tgk Nie-Reulet, Aceh Utara, 141 Indonesia

» Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

Abstrak — Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya komputer, membawa dampak dalam dunia pendidikan dalam memanfaatkan komputer. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak-anak maka materi ini dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur bagi anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi CD Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak MI dengan konsep *edutainment*.

Sesuai dengan tujuan penulis untuk memperoleh data yang dibutuhkan, Penulisan menggunakan metode pengamatan (observasi), wawancara (interview) dan studi pustaka yang dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait. Aplikasi yang dikembangkan mempunyai konsep pembelajaran sebagai tutorial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam ini telah berhasil dibuat

Kata Kunci— *CD Interaktif, Sejarah Kebudayaan Islam, Adobe Professional CS6.*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan perangkat lunak multimedia berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya, namun sangat sedikit sekali pemanfaatan aplikasi multimedia dalam dunia pendidikan untuk mendukung sistem belajar mengajar disekolah. Sehingga peserta didik/pelajar mempunyai asumsi khususnya mata pelajaran sejarah bahwa “belajar itu membosankan, belajar itu menghapal, belajar itu catat buku sampai habis”, dan asumsi lain yang negatif dari pengertian belajar dan membaca buku. Sehingga banyak sekali kaum pelajar tidak memahami intisari dari materi pokok pelajaran yang diberikan oleh guru disekolah.

Berawal dari asumsi tersebut penulis mencoba mengubah pemikiran tersebut dengan membuat aplikasi multimedia yang cukup menarik untuk menunjang dan menyemangati kaum pelajar untuk belajar dan membaca buku.

Sekolah sebagai salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal mempunyai peranan penting dalam usaha untuk mendewasakan anak dan menjadikannya sebagai anggota masyarakat yang baik, serta menjadikan anak senang berbuat kebaikan. Pendidikan yang dilaksanakan melalui jalur sekolah diantaranya pendidikan keagamaan. Pendidikan keagamaan adalah pendidikan yang menyiapkan peserta didiknya menguasai pengetahuan khusus tentang ajaran keagamaan yang bersangkutan. Pendidikan keagamaan ini berada di bawah naungan Departemen Agama, seperti Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah serta Perguruan Tinggi Agama.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, sejarah sebagai sebuah disiplin ilmu menunjukkan fungsinya yang sejajar dengan disiplin-disiplin lain bagi kehidupan umat manusia kini dan mendatang. Kecenderungan demikian akan semakin nyata, apabila sejarah bukan hanya sebatas kisah biasa, melainkan di dalamnya terkandung eksplanasi kritis dan kedalaman pengetahuan tentang “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa-peristiwa masa lampau terjadi.

Sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, maka proses pengenalan SKI harus berjalan dengan baik. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pengenalan SKI. Pengenalan harus diselenggarakan secara interaktif, inspirasi, menyenangkan dan memotivasi siswa berpartisipasi aktif.

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis mengambil kesimpulan untuk mengangkat judul *Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah*.

Penelitian Terkait

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yaitu yang dilakukan oleh Yayang (2015) dengan jurnal berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar kelas VII SMPN 4 Malang”. Penggunaan media pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik dan telah teruji kevalidannya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan saintifik terbukti memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang lain dari yang diatas adalah penelitian yang dilakukan oleh Khusnul (2011) dengan jurnal berjudul “Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8”. Untuk

mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa berbasis multimedia interaktif serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. objek penelitian berupa media pembelajaran Aksara Jawa berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*). Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek kemudahan dalam penggunaan, tampilan, navigasi, interaktivitas, dan cakupan materi.

Penelitian yang lain dari yang diatas adalah penelitian yang dilakukan oleh Indriani dengan jurnal berjudul “Pembuatan cd interaktif pengenalan kebudayaan indonesia berbasis flash”. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak-anak maka materi ini dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur bagi anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi CD Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia berbasis multimedia sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak SD dengan konsep *edutainment*.

CD Interaktif

CD Interaktif adalah CD pembelajaran yang mempunyai fungsi memberi info, didalamnya terdapat tombol-tombol yang bisa menuju ke fasilitas lainnya. CD interaktif ini sangat bermanfaat bagi pelajar, karena sangat memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran. CD interaktif merupakan salah satu media pengenalan ataupun promosi yang banyak berkembang saat ini, dimana media interaktif memiliki kelebihan dalam *visualisasi, animasi, content* serta *interaktifitas*, sehingga orang yang melihat akan bisa merasakan dan berinteraksi langsung dengan informasi yang ingin disampaikan.

Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yaitu proses pembelajaran dalam kelas, metode *elearning*, CD interaktif memiliki beberapa kelebihan, diantaranya : metode ini menitikberatkan pada materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD yang dapat dibawa kemana saja dan digunakan kapan saja, selama masih bisa diakses lewat komputer, suasana belajar lebih kaya dengan format multimedia yang membuat animasi, suara, dan elemen-elemen lain yang memperkaya suasana pembelajaran, interaktif dengan adanya pembelajaran, simulasi dan latihan sehingga bisa meningkatkan pemahaman materi, serta kelebihan-kelebihan lainnya. (Aftaryan, 2008)

Multimedia

1. Sejarah Multimedia

Sejarah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu *medium* disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor *video, synthesized band* dan karya

seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan sistem multimedia dimulai akhir 1980-an dengan diperkenalkan *hyperard* oleh *apple* tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM tahun 1989 mengenai perangkat lunak *audio visual connection* (AVC), *video adhapter card* bagi PS, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia di pasaran. (Suyanto, 2004)

2. Definisi Multimedia

Industri elektronika multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan *video* atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau multimedia kombinasi dari paling sedikit media *input* atau *output* dari data, media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), *animasi*, *video*, teks, grafik dan gambar. (Suyanto, 2004)

Pengertian multimedia secara umum adalah gabungan dari berbagai media informasi dengan menggunakan fasilitas komputer.

3. Komponen Multimedia

a. Teks

Teks adalah elemen paling awal dan sederhana dalam multimedia, yang biasanya mengacu pada kata, kalimat dan alinea atau segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena teks sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta file teks merupakan struktur yang sederhana. (Suyanto, 2003).

b. Image atau Gambar

Gambar merupakan tampilan diam / tidak bergerak. Gambar merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan seribu kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual.

c. Animasi

Animasi merupakan susunan gambar mati yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Perbedaan *movie* dengan *animasi* adalah animasi merupakan proses kejadiannya sedangkan *movie* merupakan proses hasilnya. (Dhani, 2003)

d. Audio

Sebuah aplikasi multimedia tanpa bunyi hanya disebut *unimedia*, bukan multimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Suara dalam computer dapat disimpan dalam berbagai format.

e. Video

Video adalah bagian dari gambar-gambar yang saling berurutan yang disebut frame dengan ukuran standar 24 *frame/second* (FPS = *Frame Per Second*), gambar-gambar tersebut kemudian diproyeksikan diatas layer ditambah dengan objek teks atau animasi. (Suyanto, 2003).

f. *Actionscript* (Bahasa Pemrograman)

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *actionscript*. *Actionscript* ini hampir mirip dengan *javascript* dalam web. *Actionscript* berfungsi untuk mengontrol objek dalam *Flash*, mengatur navigasi dan interaktifitas dengan pengguna. Letak interaktifitas sebuah *file Flash* terletak pada pemakaian *actionscript*. (Rio, 2006)

Sekilas Tentang Flash

Flash adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (M. Amrullah Akbar *et al*, 2008). Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi *web*. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia Flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Dan sekarang Flash telah berpindah *vendor* menjadi Adobe.

Adobe adalah *vendor software* yang membeli Flash dari *vendor* sebelumnya yaitu Macromedia. Sejak itu, Macromedia Flash berganti nama menjadi Adobe Flash. Versi terbaru dari Adobe Flash saat ini adalah Adobe Flash CS6. Dan pembuatan animasi ini penulis menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai aplikasinya.

Adobe Professional CS6

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan

pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga Flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya, Selain itu *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *website* atau *blog*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *website* lainnya.

Storyboard

Storyboard atau papan cerita digunakan untuk merancang antarmuka (*interface*). Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian storyboard menurut para ahli.

Menurut Soenyoto (2017:57), “*Storyboard* adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis”.

Menurut Halas, John dan Roger Manvell dalam Munir (2012:102), “*Storyboard* merupakan rangkain gambar manual yang dibuat secara keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita.

Sedangkan menurut Darmawan (2015:75) berpendapat bahwa, “*Storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran”.

Storyboard juga bisa diartikan sebagai naskah cerita yang disajikan dalam bentuk sketsa gambar, yang disusun secara berurutan dan bermanfaat untuk menjelaskan alur cerita ataupun mempermudah dalam pengambilan gambar.

Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam pada Madrasah Ibtidayah

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Menurut Abdurahman, sejarah berasal dari bahasa Arab “*Syajarah*”, yang artinya pohon. Istilah sejarah dalam bahasa asing lainnya disebut *Histoire* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire / Geschiedenis* (Belanda) dan *History* (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau.² Pengertian lain tentang sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa.

Kata kebudayaan memiliki akar kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *Buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *Buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Arab disebut *Tsaqafah*. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata tersebut dapat diartikan juga dengan mengolah tanah atau bertani. Kata *Culture* juga sering diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia. Badri Yatim mengartikan kebudayaan sebagai bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat yang direfleksikan dalam seni, sastra, religi, dan moral. Abdullah mengungkapkan jika al-Kroeber dan C. Kluckhohn pada tahun 1952 telah berhasil menghimpun 160 definisi kebudayaan. Dari pendapat yang banyak itu, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah manifestasi atau penjelmaan dari kerja jiwa manusia dalam arti yang seluas luasnya.⁶ Sedangkan menurut Imam Barnadib, kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku melainkan selalu berkembang dan berubah.

Sedangkan Islam memiliki arti agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Allah Swt kepada manusia melalui Nabi Muhammad sebagai Rasul, baik dengan perantaraan malaikat Jibril, maupun secara langsung. Secara etimologis, Islam memiliki sejumlah derivasi (kata turunan), antara lain :

1. *Aslama*, yang berarti menyerahkan diri, taat, tunduk dan patuh sepenuhnya.
2. *Salima*, berarti selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela.
3. *Salam*, berarti damai, aman dan tentram.
4. *Sullam*, yang artinya tangga (alat bantu untuk naik ke atas).

Mengikuti pengertian etimologi ini, maka secara garis besar, Islam mengandung makna penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah Swt yang dibuktikan dengan sikap taat, tunduk dan patuh kepada ketentuan-Nya guna terwujudnya suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela dalam kondisi damai, aman, dan tentram.

Berdasarkan pengertian dari ketiga kata di atas, yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam dapat diambil kesimpulan bahwa sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

Berdasarkan pengertian etimologi, maka secara garis besarnya Islam mengandung makna penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah yang dibuktikan dengan sikap taat, tunduk dan patuh kepada ketentuannya, guna terwujudnya suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela dalam kondisi damai, aman, dan tentram serta berkualitas. Sebagai gambaran umum dari kehidupan yang Islami.

Pengertian yang lebih komprehensif bagi penulis adalah sebagaimana tercantum dalam lampiran PMA No. 65 Tahun 2014 yaitu: Sejarah Kebudayaan

Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.

2. Mata Pelajaran Kebudayaan Islam pada Madrasah Ibtidaiyah

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw., sampai dengan masa *Khulafaurrasyidin*.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut :

1. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
2. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
3. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam

3. Materi Sejarah Tentang Tgk Chik Awe Geutah

Rumah Tgk. Chik Awe Geutah berada di Desa Awe Geutah, Kecamatan Peusangan Siblah Krueng, Kabupaten Bireun Provinsi Aceh. Rumah ini secara astronomis terletak pada titik di koordinat UTM 47 N 0255650 0569044, (hasil pemetaan Tim BPCB Banda Aceh Tahun 2011). Desa Awe Geutah ini merupakan sebuah desa pedalaman yang jaraknya \pm 35 km dari Ibu Kota Kabupaten Bireun Provinsi Aceh dan untuk menuju ke desa ini membutuhkan waktu \pm 30 (tiga puluh) menit dengan menggunakan kendaraan umum dari Pusat Kota Bireuen.

Pada umumnya di Aceh banyak dijumpai tinggalan-tinggalan rumah yang indah dan unik namun Aceh tidak memiliki rumah tradisional, yang dikenal hanya dengan rumah Aceh seperti di Komplek Museum Aceh, Rumah sasana budaya Cut Nyak Dhien di Lampisang dan Rumah Tgk. Awe Getah dan lain-lain yang terdapat di daerah Kabupaten di Provinsi Aceh. Rumah Aceh pada umumnya Rumah Panggung dan terbuat dari kayu yang dipilih dari bahan Semantuk, kayu ini cukup keras dan kualitasnyapun terjamin artinya tahan terhadap usia dan terhindar dari rayap dan kelapukan.

Dikisahkan ketika akan membuka lahan di daerah ini yang banyak ditumbuhi rotan, Tgk. Syeikh Abdurrahman melihat salah satu pohon rotan yang mengeluarkan cahaya dan ketika dipotong rotan tersebut keluar tetesan getahnya. Tgk. Syeikh Abdurrahman kemudian memberi nama daerah ini menjadi Awe Geutah (rotan Getah) dan sejak itu penyebaran agama Islam mulai dilakukan sehingga semakin maju dan berkembang kesemua pelosok. Nama Abdul Rahim semakin dikenal di seluruh Aceh sebagai seorang tokoh ulama Sufi bahkan sejumlah kerajaan Islam yang ada di Aceh pada masa itu menjalin kerja sama dengan Tgk. Awe Geutah yang mengirimkan utusan khusus untuk berguru pada Abdul Rahim. Sejak saat itulah murid-muridnya dari Awe Geutah maupun dari luar Awe Getah menabalkan namanya dengan sebutan Teungku Chik Awe Geutah.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka, yaitu metode pencarian dan dan pengumpulan data dengan cara mencari *referensi, literature*, atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengujian dan Pembahasan

Hasil pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*, merupakan pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1. Halaman Intro

Halaman yang ditampilkan pertama kali adalah halaman intro. Yaitu halaman judul aplikasi, yang terdiri dari tulisan “Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah”, logo *icon* aplikasi, serta nama universitas dan lambang universitas, dan Tombol Mulai untuk menuju menu utama.



Gambar 1. Halaman Intro

2. Halaman Menu Utama

Setelah tampilan intro, maka secara otomatis halaman beralih pada halaman menu utama. Halaman menu utama ini terdiri dari judul aplikasi, logo, serta menu-menu utama.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

3. Halaman Sekilas Sejarah

Tampilan sekilas sejarah yaitu tampilan yang menjelaskan sekilas tentang Tgg Chik Awe Geutah.



Gambar 3. Halaman Sekilas Sejarah

4. Tampilan Objek Sejarah

Tampilan objek sejarah merupakan tampilan menu foto-foto tempat sejarah yang ada di desa Awe Geutah.



Gambar 4. Tampilan Objek Sejarah

5. Tampilan Foto Objek Sejarah

Tampilan yang menampilkan foto-foto yang ada di desa Awe Geutah.



Gambar 5. Tampilan Foto Objek Sejarah

6. Tampilan Profil

Tampilan profil yaitu tampilan penjelasan tentang biodata pembuat aplikasi.



Gambar 6. Tampilan Profil

V. KESIMPULAN

Sesuai dengan penulisan ini, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 yang dibuat oleh penulis, maka diharapkan dalam pengenalan sejarah kebudayaan islam untuk siswa madrasah ibtidaiyah sehingga siswa tersebut dapat mengenal sejarah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aftaryan,2008.CD Interaktif. Didownload dari <http://aftaryan.wordpress.com/2008/03/11/Sekilas-cd-interaktifelearning/2008>
- Anonim, 1999. Vadekum Benda Cagar Direktorat Perlindungan dan Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala., ---- 2010. Menyingkap Situs Tgk. H. Lambaet di Peusangan Siblah Krueng., artikel. dlm. *Narit*, Edisi XXI Oktober. 2010. hlm. 13
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Dhani, Y.2003. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Andi Offset : Yogyakarta
- Diakses www.muhammad-haidir.blogspot.com pada 27 Januari 2016 pukul 21.16 Wib
- Hakim, Lukmanul dan Mutmainah, Siti.2003.*Teknik Jitu Menguasai Flash MX*. PT.Elek Media Komputindo:Jakarta

- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- M. Amrullah Akbar, Pengertian Flash, diakses pada 4/12/13 <http://www.pengertian-flash-2008>
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Munir, Abdullah. 2010. *Menjadi Kepala Sekolah Efektif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Peraturan Menteri Agama RI no. 912, 2013, *Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*. Tidak diterbitkan
- Rio, A, 2006. *Tutorial Macromedia Flash Workshop One Day Flash Animation*. Andi Offset:Yogyakarta.
- Suyanto,M.2004. *Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia* untuk Pemasaran. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset
- Suyanto,M.2003. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset
- Widosari, 2010. Mempertahankan Kearifan Lokal Rumoh Aceh, dlm. *Dinamika Kehidupan Masyarakat Pasca Gempa & Tsunami.*, dlm. *Local wisdom – Jurnal Ilmiah Online*, Volume: II, Nomor: 2, hlm. 27-36, Maret 2010.
- Yudhiantoro Dhani.2003.*Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*.Yogyakarta : Andi Offset