

INFORMASI INTERAKTIF

JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – FAKULTAS TEKNIK -UNIVERSITAS JANABADRA

MELINDUNGI SISTEM LOGIN PADA SITUS WEB DARI SERANGAN SQL INJECTION

Zajuli T Bisri, Chaerur Rozikin

GAME BURUNG RANGKONG TERBANG SEBAGAI PENGENALAN SATWA LIAR BURUNG YANG DILINDUNGI DI INDONESIA

Hari Agung Budi Santoso, Hanif Al Fatta, M. Suyanto

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERAMALAN PENJUALAN MEUBEL MENGGUNAKAN METODE MOVING AVERAGE (STUDI KASUS TOKO MEUBEL SUMBER REJEKI)

Syahrul Mubarak Abdullah, Widya Novianti

ANALISIS PERBANDINGAN ALGORITMA SVM DAN KNN UNTUK KLASIFIKASI ANIME BERGENRE DRAMA

Vika Vitaloka Pramansah, Dadang Iskandar Mulyana, Titi Silfia

PERANCANGAN APLIKASI WEB UNTUK UPLOAD SLIP PEMBAYARAN PRAKTEK PADA LABORATORIUM KOMPUTER UNIVERSITAS ISLAM MAKASSAR

Sukirman, Nur Alamsyah, Kamal

IMPLEMENTASI METODE AGILE UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI AKADEMIK

Fatsyahrina Fitriastuti, Taofik Krisdiyanto

PEMANFAATAN MACROMEDIA FLASH 8.0 SEBAGAI SARANA BELAJAR DALAM PENGENALAN NABI DAN RASUL

Agustin Setiyorini, Eri Haryanto

PRA-RANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN ARSIP SURAT BERBASIS WEBSITE (KASUS: KAPANEWON MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA)

Jeffry Andhika Putra, Sri Rahayu

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI RUMAH MAKAN KABAYAN KOTA BENGKULU BERBASIS WEB

Yetman Erwadi, Sri Handayani, Ahmad Muchsin

IMPLEMENTASI MICROSOFT POWER BI UNTUK DASHBOARD VISUALISASI DATA AKADEMIK MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS JANABADRA

Jemmy Edwin Bororing, Amrullah Pasadi



DEWAN EDITORIAL

- Penerbit** : Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra
- Ketua Penyunting (Editor in Chief)** : Fatsyahrina Fitriastuti, S.Si., M.T. (Universitas Janabadra)
- Penyunting (Editor)** : 1. Yumarlin MZ, S.Kom., M.Pd., M.Kom. (Universitas Janabadra)
2. Ryan Ari Setyawan, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)
3. Jemmy Edwin B, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)
- Alamat Redaksi** : Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Janabadra
Jl. Tentara Rakyat Mataram No. 55-57
Yogyakarta 55231
Telp./Fax : (0274) 543676
E-mail: informasi.interaktif@janabadra.ac.id
Website : <http://e-journal.janabadra.ac.id/>
- Frekuensi Terbit** : 3 kali setahun

JURNAL INFORMASI INTERAKTIF merupakan media komunikasi hasil penelitian, studi kasus, dan ulasan ilmiah bagi ilmuwan dan praktisi dibidang Informatika. Diterbitkan oleh Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra di Yogyakarta, tiga kali setahun pada bulan Januari, Mei dan September.

DAFTAR ISI

	<i>halaman</i>
Melindungi Sistem Login Pada Situs Web Dari Serangan <i>SQL Injection</i> <i>Zajuli T Bisri, Chaerur Rozikin</i>	79 - 86
Game Burung Rangkong Terbang Sebagai Pengenalan Satwa Liar Burung Yang Dilindungi Di Indonesia <i>Hari Agung Budi Santoso, Hanif Al Fatta, M. Suyanto</i>	87 - 95
Perancangan Sistem Informasi Peramalan Penjualan Meubel Menggunakan Metode <i>Moving Average</i> (Studi Kasus Toko Meubel Sumber Rejeki) <i>Syahrul Mubarak Abdullah, Widya Novianti</i>	96 - 100
Analisis Perbandingan Algoritma Svm Dan KNN Untuk Klasifikasi Anime Bergenre Drama <i>Vika Vitaloka Pramansah, Dadang Iskandar Mulyana, Titi Silfia</i>	101 - 107
Perancangan Aplikasi Web Untuk Upload Slip Pembayaran Praktek Pada Laboratorium Komputer Universitas Islam Makassar <i>Sukirman, Nur Alamsyah, Kamal</i>	108 - 118
Implementasi Metode Agile Untuk Perancangan Sistem Informasi Administrasi Akademik <i>Fatsyahrina Fitriastuti, Taofik Krisdiyanto</i>	119 - 127
Pemanfaatan Macromedia Flash 8.0 sebagai Sarana Belajar dalam Pengenalan Nabi dan Rasul <i>Agustin Setiyorini, Eri Haryanto</i>	128 - 134
PRA-RANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN ARSIP SURAT BERBASIS WEBSITE (KASUS: KAPANEWON MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA) <i>Jeffry Andhika Putra, Sri Rahayu</i>	135 - 142
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI RUMAH MAKAN KABAYAN KOTA BENGKULU BERBASIS WEB <i>Yetman Erwadi, Sri Handayani, Ahmad Muchsin</i>	143 - 148
IMPLEMENTASI MICROSOFT POWER BI UNTUK DASHBOARD VISUALISASI DATA AKADEMIK MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS JANABADRA <i>Jemmy Edwin Bororing, Amrullah Pasadi</i>	149 - 155

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa atas terbitnya JURNAL INFORMASI INTERAKTIF Volume 7, Nomor 2, Edisi Mei 2022. Pada edisi kali ini memuat 10 (sepuluh) tulisan hasil penelitian dalam bidang informatika.

Harapan kami semoga naskah yang tersaji dalam JURNAL INFORMASI INTERAKTIF edisi Mei tahun 2022 dapat menambah pengetahuan dan wawasan di bidangnya masing-masing dan bagi penulis, jurnal ini diharapkan menjadi salah satu wadah untuk berbagi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan kepada seluruh akademisi maupun masyarakat pada umumnya.

Redaksi

PEMANFAATAN MACROMEDIA FLASH 8.0 SEBAGAI SARANA BELAJAR DALAM PENGENALAN NABI DAN RASUL

Agustin Setiyorini¹, Eri Haryanto²

^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Janabadra
Jalan TR Mataram No. 55-57 Yogyakarta 55231

Email : ¹agustin@janabadra.ac.id, ²eri@janabadra.ac.id

ABSTRACT

Introduction to the Prophets and Apostles is one of the subjects of Islamic Religious Education and Character Education in elementary schools. During the Covid-19 pandemic, the provision of material was deemed not optimal because students only received material from textbooks provided by the school. Therefore, it is very necessary to make a learning tool to make it easier for students to learn the material. Learning media has a very important role in education and training activities. Learning media used can help facilitate learning effectively and efficiently. The purpose of this research is to use Macromedia Flash 8 to create a learning media for the introduction of the Prophets and Apostles as a learning tool for elementary school students. In this study using Macromedia Flash 8 software and using the Research and Development (R&D) method while the development model using ADDIE and based on the results of trials from four teachers showed an average of 3.69 including good categories.

Keyword : ADDIE, media, learning, R&D

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang memiliki peran besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Persoalan yang sering ada dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru berperan penting memegang kendali atas suasana pembelajaran. Diibaratkan seperti seorang nakhoda yang memegang setir kemudi kapal, yang membawa jalannya kapal ke jalan yang aman dan nyaman. Guru harus dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif. Sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan nyaman. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Guru dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, dengan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran lebih bervariasi, tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan.

Profesionalisme guru tidak berfokus dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi diharapkan dapat mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi proses kegiatan belajar siswa, termasuk di dalamnya adalah media pembelajaran [1]. Media pembelajaran dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan memperkaya wawasan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari hal baru dalam materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Dalam penelitian ini akan memanfaatkan software macromedia flash 8 untuk mengembangkan media pembelajaran. Ada beberapa kelebihan macromedia flash 8 diantaranya mudah diakses, bebas berkreasi, menghasilkan file kecil, macromedia flash 8 masih tergolong versi baru yang dapat diimplementasikan pada semua jenis komputer [2].

Pengenalan Nabi dan Rasul merupakan salah satu materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sekolah dasar. Pada masa pandemi Covid-19 ini pemberian materi dirasa tidak maksimal karena siswa hanya mendapat materi dari buku pelajaran yang diberikan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, sangat perlu dibuat sebuah sarana pembelajaran untuk lebih

memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut. Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan di atas, maka penulis membuat sebuah rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah tersebut adalah : Bagaimana cara memanfaatkan Macromedia Flash 8 sebagai sarana pembelajaran?

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah memanfaatkan Macromedia Flash 8 untuk membuat sebuah media pembelajaran pengenalan Nabi dan Rasul sebagai sarana belajar siswa sekolah dasar.

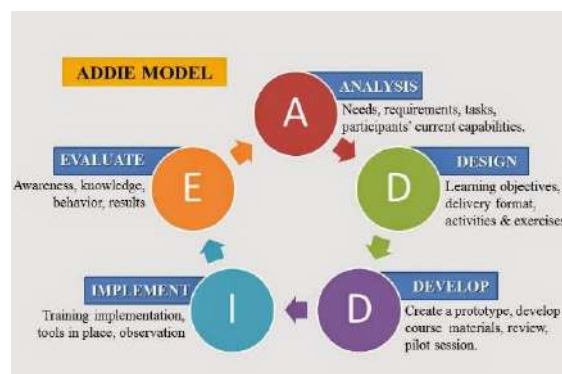
2. METODE PENELITIAN

Penelitian [3] tentang perancangan game edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya berbasis android yang terdiri dari 2 menu utama yaitu belajar dan bermain. Menu belajar berisi nama-nama nabi dan kisahnya. Menu bermain berisi 2 permainan yaitu kuis dan pasang gambar.

Dalam penelitian [4] mengenai media pembelajaran interaktif perangkat lunak pengolah angka untuk kelas XI SMA Negeri 2 Wates. Perancangan media pembelajaran dengan menggunakan software Macromedia Flash Profesional 8. Sedangkan metode yang digunakan penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian [3] dengan judul Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menerangkan beberapa model media yang dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Dalam penelitian tersebut juga menjelaskan beberapa metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya adalah model pengembangan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang biasa digunakan oleh para perancang dan pengembang pelatihan.

Dalam penelitian ini menggunakan software Macromedia Flash 8 dan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) sedangkan model pengembangan menggunakan ADDIE. Materi yang ada dalam media pembelajaran ini lebih dikembangkan tidak hanya berisi nama-nama Nabi dan kisahnya. Materi yang ada dalam media pembelajaran yang akan dibuat antara lain nama-nama nabi dan rasul, perbedaan nabi dan rasul, sifat wajib bagi nabi, mukjizat dan kitab yang diwahyukan, ulul azmi dan kisah para nabi.



Gambar 1 Model ADDIE

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

1. Analysis

Pada tahap analisis yang pertama adalah analisis studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan di SD Negeri 3 Sentolo dengan mewawancarai langsung kepada guru pengampuh mata pelajaran yaitu Ibu Iiv Vatmi, S.Pd.I. Analisis mata pelajaran dan silabus digunakan untuk membantu pengarah dalam pembuatan media pembelajaran agar sesuai tujuan yang ingin di capai. Sedangkan studi literatur dilakukan dengan mencari referensi penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

2. Design

Tahap perencanaan dimulai perancangan storyboard, penyusunan materi, dan pengumpulan bahan pendukung.

3. Development

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan dimana pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses pengembangan, peneliti menggunakan Macromedia Flash 8 dalam pembuatan aplikasi. Aplikasi tersebut berisi materi, video pembelajaran dan beberapa soal.

4. Implementation

Setelah aplikasi selesai selanjutnya diimplementasikan dan di uji coba kepada siswa dan dilakukan pengujian black box.

5. Evaluation

Pada tahap ini dilakukan pengelolaan terhadap hasil penilaian dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam aplikasi yang akan dibangun meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna. Analisis dibutuhkan sebagai dasar dalam tahapan perancangan sistem.

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Media pembelajaran ini akan diimplementasikan pada sebuah komputer yang memiliki spesifikasi minimal perangkat keras sebagai berikut:

- 1) Processor Intel Pentium 4 1,8 GHz.
- 2) RAM (Random Access Memory) 512 MB.
- 3) Video Graphics Adapter (VGA) 32 MB.
- 4) Piranti masukan berupa mouse dan keyboard.
- 5) Piranti keluaran berupa monitor 15”
- 6) Media penyimpanan seperti harddisk dengan kapasitas 80 GB.

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang diperlukan untuk implementasi media pembelajaran yang dibuat adalah Sistem Operasi Windows karena file yang dihasilkan berupa executable (.exe) sehingga dapat dijalankan dengan komputer tanpa harus menginstal terlebih dahulu program Macomedia flash.

3.2 Implementasi Aplikasi
Implementasi Program

Tampilan awal dari aplikasi media pembelajaran yang dibuat adalah halaman login yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Tampilan Loading Aplikasi

Setelah mencapai 100% otomatis halaman akan berpindah pada halaman Menu Utama yang dapat dilihat pada gambar 3. Menu utama terdiri dari 2(dua) menu yaitu menu 1) Ayo Belajar : Untuk menu ayo belajar masih

memiliki sub menu lagi diantaranya adalah sejarah Nabi, Materi, Kuis dan Kembali dan menu 2) Keluar yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

a. Ayo Belajar

Menu “Ayo Belajar” beberapa materi yang akan dibahas diantara sejarah Nabi, Materi dan Kuis. Untuk tampilan halaman menu “Ayo Belajar” dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu “Ayo Belajar”

1) Sub Menu “ Sejarah Nabi”

Dalam sub menu ini akan menampilkan sejumlah 25 nama Nabi dari Nabi pertama yaitu Nabi Adam As sampai dengan Nabi yang terakhir yaitu Nabi Muhammad SAW. Adapun tampilan awal dari sub menu “ Sejarah Nabi” dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan sub menu “Sejarah Nabi”

Tampilan sub menu nama Nabi dapat dilihat pada gambar 6. Di tampilan awal terdapat nama masing-masing Nabi yang telah dipilih kemudian diikuti beberapa tombol sub menu diantaranya Biografi, Mukjizat, Video kisah Nabi dan tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 6. Tampilan sub menu “Nama Nabi”

- a) Biografi
Menjelaskan tentang biografi dari masing – masing Nabi. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan menu biografi dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Sub Menu Biografi Nabi

- b) Mukjizat
Menjelaskan tentang mukjizat para Nabi. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan sama dengan gambar 7.
- c) Video Kisah Nabi
Menyajikan video tentang kisah masing – masing Nabi. Tampilan sub menu video dapat dilihat pada gambar 8. Masing-masing akan disajikan satu video tentang kisah Nabi. Tetapi untuk Nabi Muhammad SAW akan disajikan 10 video kisah tentang beliau.



Gambar 8. Tampilan Sub Menu Video Kisah Nabi

- d) Kembali
Tombol ini digunakan untuk kembali kehalaman sebelumnya atau menuju ke halaman “Nama-Nama Nabi”.
- 2) Sub Menu “ Materi”
Dalam sub menu ”Materi” akan ada 6 sub menu lagi didalamnya yang masing-masing disajikan dalam bentuk teks. Adapun tampilan awalnya dapat dilihat pada gambar 9. macam sub menu yang ada di sajikan dalam bentuk *button* kotak ada gambar dan nama menu yang akan di tampilkan.



Gambar 9. Tampilan Sub Menu “ Materi”

- i. Iman kepada Rasul-Rasul Allah
Menjelaskan materi tentang Iman kepada Rasul – Rasul Allah.. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan dari sub menu ini dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Sub Menu “Iman Kepada Rasul-Rasul Allah”



Gambar 11. Tampilan Awal Sub Menu Kuis

- ii. Kedudukan dan Fungsi Rasul Allah
Menjelaskan materi tentang Kedudukan dan Fungsi Rasul Allah. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan sama dengan gambar 10.
- iii. Sifat Nabi dan Rasul Allah
Menjelaskan materi tentang Sifat Nabi dan Rasul Allah. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan sama dengan gambar 10.
- iv. Gelar Ulul Azmi
Menjelaskan materi tentang Gelar Ulul Azmi. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan sama dengan gambar 10.
- v. Rasul Terakhir
Menjelaskan materi tentang Rasul Terakhir. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan sama dengan gambar 10.
- vi. Makna Beriman Kepada Rasul
Menjelaskan materi tentang Beriman Kepada Rasul. Disajikan dalam bentuk teks. Tampilan sama dengan gambar 10.

3) Sub Menu “Kuis”

Tampilan sub menu kuis yang berada pada aplikasi media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar tampak pada gambar 11.

Dari gambar 11 dapat dilihat ada 3 menu latihan dengan jumlah pertanyaan yang berbeda untuk Latihan 1 berjumlah 10, latihan 2 berjumlah 20 dan latihan 3 berjumlah 30.

a) Tampilan Soal

Tampilan soal di sub menu kuis yang berada pada aplikasi media pembelajaran ini tampak pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Sub Menu Soal

b) Tampilan Jawaban Benar

Tampilan jawaban benar di sub menu kuis yang berada pada aplikasi media pembelajaran ini tampak pada gambar 13 :



Gambar 13. Tampilan Sub Menu jawaban benar

c) Tampilan Jawaban Salah

Tampilan jawaban salah di sub menu kuis yang berada pada aplikasi media pembelajaran ini tampak pada gambar 14 :



Gambar 14. Tampilan Sub Menu Jawaban Salah

d) Tampilan Skor

Tampilan Skor di sub menu kuis yang berada pada aplikasi media pembelajaran ini tampak pada gambar 15 :



Gambar 15 Tampilan Sub Menu jawaban benar

b. Keluar
Digunakan untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran.

3.3 Uji Coba Aplikasi

Ada beberapa hal yang akan dijabarkan dalam hasil uji coba media pembelajaran ini, penjabarannya sebagai berikut :

- a. Teknik Yang Digunakan
Teknik yang digunakan pada uji coba media pembelajaran ini adalah teknik *proporsional random sampling* atau pengambilan secara acak, yaitu didasarkan pada kemampuan anak dalam menggunakan atau mengoperasikan sebuah komputer.
- b. Tempat Pelaksanaan Uji Coba
Media pembelajaran ini di uji cobakan pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Sentolo Kabupaten Kulon Progo.
 - 1) Tabel Uji Coba
Tabel uji coba media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Skor Penilaian Aspek Media pada Uji Coba Terhadap Pengajar

No	Pertanyaan	Jumlah	Rerata Skor	Kategori
1	Kemudahan menggunakan media	15	3,75	Baik
2	Jenis dan ukuran huruf yang disajikan	16	4	Baik
3	Komposisi dan kombinasi warna	14	3,5	Baik
4	Kualitas tampilan gambar	13	3,25	Baik
5	Kejelasan suara	15	3,75	Baik
6	Musik pengiring/ pendukung	12	3	Cukup
7	Kualitas Video	16	4	Baik
8	Kegunaan media pembelajaran ini sebagai sarana mengajar	17	4,25	Sangat Baik
Jumlah		29,5		
Rata – rata		3,69		
Kategori kualitas aspek media		Baik		

2) Keterangan Hasil Uji Coba Aspek Media

Item - item pertanyaan yang dinilai pada aspek media diketahui bahwa 6 pertanyaan masuk kategori baik, 1 pertanyaan masuk kategori sangat baik dan 1 pertanyaan dinilai cukup yakni kejelasan suara. Secara keseluruhan jumlah skor aspek media 29,5 dengan rerata skor 3,69 dan termasuk kategori baik.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berkaitan dengan apa yang penulis uraikan dalam penelitian ini, maka selanjutnya penulis akan mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran Nabi dan Rasul dapat dibuat dengan memanfaatkan Macromedia Flash 8.
- b. Media pembelajaran Nabi dan Rasul ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengajar materi tentang Nabi dan Rasul tanpa harus mencari lagi materi-materi yang berhubungan dengan tembang

macapat.

- c. Berdasarkan hasil uji coba dari empat pengajar menunjukkan rerata 3,69 termasuk kategori baik.

4.2 Saran

Peneliti memberikan saran untuk upaya perbaikan dan peningkatan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Animasi yang terdapat dalam Media Pembelajaran Nabi dan Rasul ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan lebih banyak.
- b. Soal dalam Media Pembelajaran Nabi dan Rasul masih bersifat statis, bisa dikembangkan dengan model dinamis atau menggunakan *database* soal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramli, M. (2015). Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(2), 56–78. <https://doi.org/10.18592/tiftk.v5i2.755>
- [2] Fitri, J., Sarmidin, & Mailani, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. *Jom Ftk Uniks*, 1(1).
- [3] Aprilia, K., & Al Irsyadi, F. Y. (2018). Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Nabi Dan Kisahnya Berbasis Android. Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [4] Supriadi, R. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANGKA UNTUK KELAS XI SMA NEGERI 2 WATES Rosyid. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.