



PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA MATERI PERKEMBANGAN KEBUDAYAAN ISLAM PADA MASA DINASTI BANI UmayyAH DI KELAS VII MTsN 5 PESISIR SELATAN

Zulnafiah

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Email: zulnafiah03@gmail.com

Gusmaneli

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Email: gusmanelidarwin@gmail.com

Khadijah

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Email: khadijahmpd@uinib.ac.id

DOI: 10.15548/mrb.v4i2.3295

Received: 8 Juni 2021

Revised: 20 Agustus 2021

Approved: 30 September 2021

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media teka-teki menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyad untuk peserta didik kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) model Borg & Gall, mulai dari tahap pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk dan uji lapangan. Uji validitas media teka-teki silang dilakukan oleh para ahli. Uji praktikalitas media teka-teki silang dilihat dari lembar angket praktikalitas oleh pendidik dan beberapa orang peserta didik. Uji efektifitas terhadap media teka-teki silang dengan melihat minat belajar peserta didik menggunakan lembar angket efektifitas oleh peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* materi perkembangan kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyad kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan dari segi materi, media dan bahasa dengan nilai 86.3 (sangat valid). Kepraktisan produk oleh pendidik dengan nilai rata-rata 84.8 (sangat praktis), hasil praktikalitas peserta didik dengan nilai rata-rata 81.9 (sangat praktis). Keefektifitas produk oleh peserta didik dengan nilai rata-rata 81.2 (sangat efektif). Berdasarkan analisis data, dapat dikemukakan bahwa media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* materi perkembangan kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyad kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan sudah valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: media, teka-teki silang, adobe flash professional CS6

Abstract: The purpose of this research is to develop a puzzle media using *Adobe Flash Professional CS6* on the material on the development of Islamic culture during the Umayyad Dynasty for grade VII students of MTsN 5 Pesisir Selatan that are valid, practical and effective. This research uses the Borg & Gall model of development research (*Research & Development*), starting from the initial information collection stage, planning, initial product development, initial testing, product revision, field testing, product revision and field testing. Experts conducted the validity test of the crossword puzzle media. The practicality test of the crossword

puzzle media was seen from the practicality questionnaire sheet by educators and some students. Test the effectiveness of the crossword puzzle media by looking at students' interest in learning using the effectiveness questionnaire sheet by students.

The results showed that the crossword puzzle media using Adobe Flash Professional CS6 material on the development of Islamic culture during the Umayyad Dynasty, class VII MTsN 5 Pesisir Selatan in terms of material, media and language with a value of 86.3 (very valid). The practicality of the product by educators with an average value of 84.8 (very practical), the results of the practicality of students with an average value of 81.9 (very practical). The effectiveness of the product by students with an average value of 81.2 (very effective). Based on data analysis, it can be argued that the crossword puzzle media using Adobe Flash Professional CS6 material on the development of Islamic culture during the Umayyad dynasty, class VII MTsN 5 Pesisir Selatan was valid, practical and effective.

Keywords: media, crossword puzzles, adobe flash professional CS6

PENDAHULUAN

Zaman era global dan era digital perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangatlah pesat, sehingga membawa dampak yang besar terhadap peradaban dunia, salah satunya pada dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pengaruh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bisa dirasakan salah satunya dari sisi media pembelajaran. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, kini media pembelajaran tidak terpaku kepada media pembelajaran konvensional semata namun juga dapat memanfaatkan penggunaan perangkat atau divisi teknologi *Personal Computer* (PC), Laptop dan lain sebagainya.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh umat manusia. Pendidikan agama Islam adalah proses bimbingan dari pendidik terhadap perkembangan jasmani, rohani dan akal siswa kearah terbentuknya pribadi muslim yang baik. Menurut Islam, tujuan pendidikan adalah membentuk manusia supaya sehat, cerdas, patuh dan tunduk kepada perintah Allah SWT dan meninggalkan segala larangan-larangan-Nya, sehingga ia dapat berbahagia hidupnya lahir bathin, dunia akhirat.

Pendidik sebagai pelaku utama dalam penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, pendidik mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidik mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan anak, termasuk kesiapan pendidik menerapkan pembelajaran di dalam kelas seperti materi, metode, strategi dan yang paling penting sekali media yang digunakan. Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Proses pembelajaran di kelas yang terjadi selama ini menempatkan peserta didik sebagai objek yang harus diisi oleh seluruh ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar, menyebabkan terjadinya komunikasi yang berlangsung hanya dalam satu arah yaitu pendidik dan peserta didik untuk melakukan suatu pembelajaran. pendidik dalam proses belajar mengajar tidak hanya dituntut agar mampu menyampaikan materi pelajaran dan

menguasai pelajaran, tetapi harus mampu menggunakan media pembelajaran.

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena dengan adanya media dapat membantu tugas pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Selain itu media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Media pembelajaran bagian dari sarana dan prasarana pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat berlangsung lebih efektif. Penggunaan media sebagai alat bantu dapat menjadi solusi yang baik agar proses pembelajaran menjadi efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat membantu menciptakan kualitas pembelajaran yang aktif, agar peserta didik tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal saja, yang akhirnya menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada diri peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pada tingkat perkembangan, peserta didik yang masih kelas VII MTs biasanya lebih cenderung tertarik dengan media berbentuk permainan yang menarik perhatian. Peserta didik akan merasa senang jika terdapat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Permainan tidak hanya berupa penggunaan media konkret, namun dapat juga berupa *game* dengan menggunakan media komputer. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media dapat digabungkan dengan

permainan yang bersifat edukatif seperti permainan teka-teki silang.

Permainan teka-teki silang yang dirancang dapat digunakan untuk merangsang daya pikir, mengenal kekuatan dirinya sendiri, termasuk meningkatkan konsentrasi dan menyelesaikan suatu masalah bagi peserta didik. Permainan teka-teki silang dapat memberikan manfaat diantaranya, sebagai sarana bisa saling mengenal satu sama lain, menghargai, berlatih mengembangkan kemampuan diri, mampu mengenal kekuatan diri sendiri dan teman. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran bermuatan permainan edukatif seperti teka-teki silang hendaknya dapat diterapkan di sekolah agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital salah satunya menggunakan *software* yaitu *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan *software* yang mempunyai berbagai macam kegunaan seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, *game*, pendukung animasi halaman Web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Menggunakan Media pembelajaran hasil dari *Adobe Flash Professional CS6* dilengkapi dengan permainan teka-teki silang, dapat mengasah otak siswa dengan mengisi jawaban sehingga membentuk sebuah kata.

Kelebihan media teka-teki silang adalah mempermudah siswa mengingat kata-kata sesuai dengan pertanyaan dan sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menebak kata-kata yang terdapat pada area yang disediakan. Pengembangan media teka-teki silang dapat memberikan bantuan untuk dapat memotivasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, karena

di samping tampilannya dirancang menarik dan juga bersifat interaktif, sehingga peserta didik merasa tidak jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.

Media teka-teki silang dapat memberikan solusi bagi mata pelajaran yang cenderung bersifat hafalan, seperti mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam banyak membahas tentang peristiwa sejarah Islam, mengenal tokoh sejarah Islam dan sebagainya. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang selama ini masih menggunakan media yang konvensional dalam pembelajaran sehingga siswa sulit untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung di dalamnya dan memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali.

Berdasarkan observasi awal pada hari Sabtu, tanggal 20 Juli 2019 bersama salah satu pendidik yang mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan dengan bapak Japrizal, S.Pd.I, mengatakan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menggunakan metode ceramah, sosiol drama dan media yang konvensional dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa gambar. Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket. Evaluasinya masih menggunakan papan tulis sebagai media untuk menulis soal-soal latihan. peserta didik banyak malas membaca buku dan menghafal nama tokoh tahun dan karya-karya.

Berdasarkan hasil pengamatan media pembelajaran yang digunakan di lapangan masih sederhana sehingga siswa masih belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik, agar

pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan tidak membosankan dan dapat merangkum keaktifan (mencari, mengolah dan mengkonstruksi pengetahuan). Maka penulis tertarik untuk mengetahui dan melakukan penelitian dengan judul penelitian adalah: **“Pengembangan Media Teka-Teki Silang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Perkembangan Kebudayaan Islam Masa Dinasti Bani Umayyah di Kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan”**.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah “Bagaimana pengembangan media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam masa Dinasti Bani Umayyah Kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan Selatan yang valid, praktis dan efektif?”

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Rendahnya minat siswa untuk belajar, yang disebabkan media dan strategi yang kurang menarik bagi siswa, sehingga menyebabkan siswa tidak berminat menerima materi pelajaran. (2) Proses pembelajaran membutuhkan sebuah media yang menarik, sehingga dibutuhkan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. (3) Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam cenderung bersifat hafalan, sehingga ada sebagian siswa yang sulit menghafal. (4) Dalam pembelajaran masih menggunakan media yang konvensional, sehingga menyebabkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam masa

Dinasti Bani Umayyah Kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan Selatan yang valid, praktis dan efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dikenal dengan istilah *Research and Development (R & D)*. Penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan atau validasi produk pendidikan. (Wina Sanjaya, 2013: 129)

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berbentuk media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam masa Bani Umayyah Kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan

Model pengembangan penelitian ini adalah model Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah. Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada langkah 8 yaitu uji lapangan karena keterbatasan waktu dan biaya. Sesuai penjelasan Borg and Gall menunjukkan jumlah 10 langkah dalam penelitian Borg and Gall dapat dibatasi, apalagi jika sumber keuangan terbatas. (Adelina Hasyim, 2016: 88). Adapun langkah-langkah pengembangan yang digunakan adalah penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk akhir, uji lapangan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Juli-Agustus. Tempat penelitiannya di MTs Negeri 5 Pesisir Selatan.

Teknik Pengumpulan Data

Analisis pengumpulan data menggunakan skala *likert*. Angket tersebut disusun dalam bentuk skala *likert* dengan kategori positif, yaitu pernyataan positif

memperoleh bobot tertinggi dengan rincian sebagai berikut:

Table 1. Skala Likert

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Dimodifikasi dari Riduwan)

Perhitungan data nilai akhir hasil dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$v = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

V: Nilai validitas, praktikalitas dan efektifitas.

X: Skor yang diperoleh

Y: Skor maksimum

Tabel 2. Kategori Penilaian

Interval	Kategori
0-25	Tidak Valid
26-50	Kurang Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

(Modifikasi dari Riduwan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam masa Dinasti Bani Umayyah. Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli materi, ahli media (tampilan) dan ahli bahasa, maka hasil validasi dapat direkap dalam suatu penilaian, yaitu:

Tabel 3 Hasil Validasi Media oleh Validator

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Materi	86.6	Sangat Valid

2	Tampilan	89.2	Sangat Valid
3	Bahasa	83.3	Sangat Valid
Nilai rata-rata		86.3	Sangat Valid

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Media oleh Pendidik

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Tampilan	75	Praktis
2	Kebahasaan	100	Sangat Praktis
3	Efesiensi	83	Sangat Praktis
Rata-rata		84.8	Sangat Praktis

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel 5. Hasil Praktikalitas oleh Peserta Didik

No	Indikator	Persentase	Kategori
	Uji coba skala kecil	82.6	Sangat Praktis
	Uji coba skala besar	81.2	Sangat Praktis
Rata-rata		81.9	Sangat Praktis

sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel 6. Hasil Efektifitas oleh Peserta Didik

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Rasa tertarik	84	Sangat efektif
2	Perhatian	76	Sangat efektif
3	Perasaan senang	78.5	Sangat efektif
4	Keinginan/ kesadaran	88	Sangat efektif
		81.2	Sangat efektif

Sumber: Data diolah oleh peneliti

MEDIA TEKA-TEKI SILANG

1. Menu



2. Indikator

Kompetensi Dasar dan Indikator Perkembangan Kebudayaan Islam Masa Dinasti Bani Umayyah		
Kompetensi dasar	Indikator	Sub Indikator
Mengidentifikasi perkembangan kebudayaan dan ilmuwan muslim dalam memajukan kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah.	1. Menjelaskan perkembangan kebudayaan Islam masa Dinasti Bani Umayyah. 2. Menjelaskan para tokoh dan perannya pada masa Dinasti Bani Umayyah.	1.1. Administrasi Pemerintahan 1.2. Bidang Sosial 1.3. Bidang Sosial Budaya 1.4. Bidang Ekonomi 1.5. Bidang Pendidikan 1.6. Bidang Politik dan Militer 2.1. Ilmu Hadis 2.2. Ilmu Tafsir 2.3. Ilmu Fiqh 2.4. Ilmu Tasawuf 2.5. Ilmu Bahasa dan Sastra 2.6. Ilmu Sejarah dan Geografi 2.7. Ilmu Kedokteran

3. Materi 1



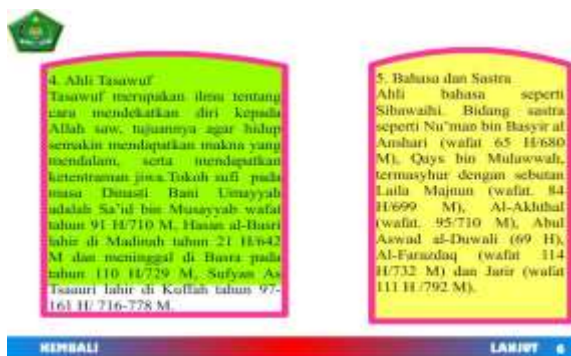
4. Materi 2



5. Materi 3



6. Materi 4



7. MATERI 5



8. Teka-Teki 1



9. Teka-Teki 2



10. Penutup



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan disimpulkan bahwa media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam masa Dinasti Bani Umayyad kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan dapat digolongkan ke dalam: penilaian validator ahli (materi, media dan bahasa) yang menyatakan bahwa media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* memperoleh nilai 86.3 (sangat valid). Penilaian praktisi yang menyatakan media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* diakategorikan sangat praktis dengan nilai yang diperoleh dari pendidik adalah 84.8, sedangkan penilaian peserta didik adalah 81.9 (sangat praktis). Penilaian efektifitas yang menyatakan media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* memperoleh nilai 81.2 (sangat efektif).

Saran

Media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam masa Dinasti Bani Umayyah kelas VII MTsN dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran berbentuk media teka-teki silang di SMP/MTs lainnya.

Media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi perkembangan kebudayaan Islam masa Dinasti Bani Umayyah kelas VII MTsN dapat dikembangkan oleh pendidik pada materinya agar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terasa lebih bermakna.

Pengembangan media teka-teki silang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* ini sebaiknya selalu ditingkatkan, agar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam semakin bervariasi dan menarik, sehingga menimbulkan rasa semangat, rasa ingin tahu peserta didik dan menyenangkan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Faizin Ferianto, *Pengembangan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Abu Menggunakan Adobe Flash CS6 Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi, Vol. 5 No. 1, 2017.

Ading Kusdiana, *Sejarah dan Kebudayaan Islam: Periode Pertengahan*, Bandung: Pustaka Setia, Cet. ke-2, 2017.

Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, Semarang: Wahana Komputer, 2012.

Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, Cet. ke-2, 2003.

Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*, Jakarta: Rajawali Pers, Cet. ke-2, 2017.

Anisa Bahtiar dan Raya Sulistyowati, *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep*

Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya, Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), Vol. 7 No. 3, 2019.

Anisatul Maghfiroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Dilengkapi Teka-Teki Silang Pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Kelas X SMA Negeri 1 Driyorej*, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 5, No. 3, 2017.

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

Arief S. Sadirman, *al, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, Cet. ke-17, 2014.

Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.

_____, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.

Benny A dan Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, Cet. ke-1, 2017.

Enik Widiastuti, *Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 15 No. 1, 2017.

Evelina Seregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, Cet. ke-3, 2014.

Gusmita Ul Husna dan Hera Hastuti, *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA*, Jurnal Halaqah, Vol. 1, No. 4, 2019.

Hamka, *Tafsir Al-Azhar Juz XIX*, Surabaya: Karunia.

Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet. ke-6, 2015.

Haryanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Hisyam Zaini, *al, Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*,

- Yogyakarta: CTSD Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2002.
- Husniyatus, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kencana, Cet. ke-1, 2017.
- Ichwan K, *Membuat Metode Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS6*, Yogyakarta: Andi Offset, 2015.
- Japrizal, Guru Sejarah Kebudayaan Islam, Kantor Majelis Guru Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Pesisir Selatan, Wawancara Lansung, 20 Juli 2019.
- Melvin L. Silberman; Penerjemah Raisul Muttaqien; Editor Ni'mal Fata, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia, Cet. ke-8, 2013.
- Mohammad Andi Wasgito, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget*, Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 2 No. 3, 2014.
- Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, Cet. ke-11, 2013.
- Ni Nyoman Parwati, *al, Belajar dan Pembelajaran*, Depok: Rajawali Pers, Cet. ke-1, 2018.
- Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, Cet. ke-1, 2016.
- Ramayulis, *Ilmu pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2002.
- Samsul Munir Amin, *Sejarah Peradaban Islam*, Jakarta: Amzah, Cet. ke-3, 2013.
- Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet. Ke-4, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, Bandung: Alfabeta, Cet. ke-1, 2015.
- Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. 2013, Yogyakarta: Graha Ilmu, Cet. ke-1, 2013.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Jakarta: Kencana, Cet. ke-2, 2009.
- Undang-undang Republik Indonesia, *Guru dan Dosen dan Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Citra Umbara, 2006.
- [Permadi](#), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dilengkapi Teka-teki Silang Berbasis Adobe Flash*, Jurnal TRIPLE S, Vol. 1 No. 2, 2018.
- Plomp dan Nienke. N, *Educational Design Research*
- Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana, 2008.
- _____, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, Cet. ke-1, 2013.
- Yaya Suryana, *Pendidikan Multikultural*, Bandung: Pustaka Setia, Cet. ke-1, 2015.