

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan dalam penelitian ini adalah para murid sekolah dasar dengan rentan usia 6-11 tahun sebagai target primer, dan tenaga pengajar ilmu agama islam tingkat sekolah dasar sebagai target sekunder, berikut adalah rincian subjek perancangan:

3.1.1 Target Primer:

Pemilihan target primer berupa anak dengan usia 6-11 tahun atau tingkat pendidikan SD karena pada jenjang pendidikan tersebut anak berada dalam fase yang sangat kritis dalam menerima pengaruh dari lingkungan disekitar termasuk pengetahuan yang mereka terima (Sosial & Budaya ; Al-Furqan, 2023).

1. Demografis

- a. Usia: 6-11 tahun.

Usia ini dipilih karena dalam rentan waktu tersebut, seorang anak akan berada dalam fase kritis dalam menerima informasi atau fase umur matang untuk mempelajari hal baru (Lara Fridani, 2009)

- b. Tingkat Pendidikan: Sekolah Dasar
- c. Agama: Islam
- d. Bahasa: Indonesia
- e. SES: B+

2. Geografis: Jabodetabek

Perancangan ini melingkupi seluruh wilayah Indonesia, namun dalam proses pembuatannya dikonstrasikan pada daerah Tangerang, khususnya Kabupten Tangerang.

3. Psikografis

- a. Usia 6-11 tahun dengan kemampuan membaca yang baik.
- b. Memiliki ketertarikan pada objek visual.

- c. Mau mempelajari hal-hal baru.

3.1.2 Target Sekunder:

Target sekunder dalam perancangan ini adalah para guru pengajar keagamaan. Pemilihan guru sebagai target sekunder penelitian ini dikarenakan guru adalah sosok yang berperan penting terhadap perkembangan karakter seorang murid, dalam konteks pemahaman agama, peran guru bertindak sebagai seorang pengajar, dan pembimbing spiritual yang membantu para murid dalam memahami konsep keagamaan agar lebih dekat (Dea Amarta & Nursalim, n.d.)

1. Demografis

- a. Usia: 20+
- b. Tingkat Pendidikan: SMA atau lebih
- c. Agama: Islam
- d. Bahasa: Indonesia
- e. SES: B+
- f. Pekerjaan: Guru/Tenaga pengajar agama islam

2. Geografis: Jabodetabek

Pemilihan geografis melakukan penyesuaian dengan target primer, hal ini agar selaras dengan tenaga pengajar dengan murid yang diajar oleh mereka, sehingga data yang didapatkan lebih valid.

3. Psikografis:

Memiliki inisiatif dalam mencari metode pengajaran yang baru dan tidak monoton, tidak memiliki masalah dalam mengeluarkan dana untuk eksplorasi media pembelajaran.

3.2 Design Thinking

Dalam melakukan perancangan, maka diperlukan sebuah metode serta prosedur agar perancangan dapat dilakukan secara efektif. Pada perancangan kali ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking*, berikut adalah detail mengenai prosedur yang penulis lakukan:

3.2.1 *Emphatize*

Emphatize merupakan tahapan pertama dalam metode *Design Thinking*, dalam tahapan ini penulis berupaya berempati terhadap permasalahan yang terjadi pada user, penulis melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner untuk dapat memahami masalah apa yang terjadi. Pertanyaan yang penulis berikan kepada narasumber dan responden berputar pada permasalahan apa saja yang mereka alami ketika memahami makna sebuah surat dan hambatan apa yang menyebabkan proses pengajaran makna surat kepada para murid menjadi lebih menantang.

3.2.2 *Define*

Tahapan selanjutnya dalam *design thinking* adalah *define*, setelah melakukan proses empati, tahapan berikutnya adalah mendefinisikan permasalahan apa yang ditemukan dalam tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini penulis merumuskan rumusan masalah.

3.2.3 *Ideate*

Setelah menentukan masalah apa yang perlu diselesaikan, penulis mulai memikirkan gagasan apa yang paling efektif dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

3.2.4 *Prototype*

Tahapan selanjutnya adalah membuat produk awal dari solusi yang penulis tentukan sebelumnya, dalam perancangan kali ini, *prototype* yang penulis rancang adalah *Pop-Up Book*, hasil *prototype* nya akan berupa media cetak namun bersifat sementara, hasil yang ada masih akan disesuaikan berdasarkan hasil test yang akan dilakukan pada tahapan selanjutnya.

3.2.5 *Test*

Tahapan terakhir dalam *design thinking* adalah *test*, pada proses ini hasil *prototype* akan diujikan kepada target rancangan, dan penulis akan meminta *feedback* langsung pada target, apakah desain yang diberikan sudah sesuai dan sudah dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Pada tahapan ini

hasil prototype dapat diuji berkali-kali hingga menemukan hasil yang sesuai diharapkan.

3.3 Kualitatif

Dalam penelitian ini, salah satu metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah kualitatif, menurut Yusuf (2017) metode kualitatif adalah sebuah metode pengambilan data yang memfokuskan pencarian data secara naratif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi eksisting dan studi referensi.

3.3.1 Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data yang penulis lakukan, salah satu teknik yang penulis ambil adalah wawancara, penulis mewawancarai 3 narasumber yang berupa tenaga pendidik bidang agama islam, tujuan wawancara ini adalah untuk menemukan jawaban, bagaimana proses pengajaran mengenai makna dari sebuah surat diajarkan di sekolah, media apa yang digunakan, dan apakah metode ceramah/verbal masih efektif sebagai media mengajara pada anak-anak di era sekarang.

Dokumentasi yang penulis ambil ketika melakukan wawancara adalah foto, rekaman suara, serta transkrip suara, untuk narasumber yang melakukan wawancara via online, penulis merekam sesi wawancara menggunakan zoom meeting.

3.3.1.1 Wawancara Pengurus Serta Pendidik TPA Nurul Huda

Elis adalah seorang pengurus TPA Nurul Huda, berada di perumahan bumi indah tahap 5, beliau mengajar Pendidikan agama islam untuk Tingkat SD hingga SMA, fokus pembelajaran beliau adalah pembelajaran membaca *Al-Quran*, hadist dan hafalan juz 30-29. Wawancara yang dilakukan dengan Elis bertujuan untuk menggali data, bagaimana metode pembelajaran kisah dan makna pada *Al-Quran* dilakukan, media apa saja yang digunakan selama proses pembelajaran.

Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan di tanyakan dengan narasumber.

1. Apakah ada kesulitan dalam mengajarkan makna surat *Al-Quran* kepada para murid?
2. Apakah terdapat media pembelajaran dalam mengenalkan kandungan surat di *Al-Quran*?
3. Seberapa tertarik para murid dalam mempelajari makna yang terkandung dalam surat di *Al-Quran*?
4. Bagaimana cara pemberian materi tentang makna sebuah ayat kepada para murid?
5. Seberapa efektif dan efisien penyampaian materi mengenai makna dalam *Al-Quran* jika hanya dilakukan lewat komunikasi verbal?
6. Bagaimana membuat para murid dapat tertarik pada makna dan arti dari kisah di *Al-Quran*?
7. Mengapa juz 30 diprioritaskan sebagai pembelajaran para murid?

3.3.1.2 Pengajar PAI SD AL-Fityyan Auliya Nur Islami

Wawancara berikutnya dilakukan dengan guru Pendidikan agama islam tingkat SD, Auliya Nur Islami. Selain berperan sebagai guru PAI, beliau juga merupakan seorang hafizdoh (penghafal 30 juz), dalam wawancara kali ini, penulis ingin menggali bagaimana proses pembelajaran mengenai sebuah surat, dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh beliau, tujuan dari pertanyaan yang ditanyakan adalah untuk memperkuat data yang telah didapatkan dari wawancara sebelumnya.

Dalam wawancara kali ini, penulis ingin mengetahui lebih dalam proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar, media apa yang digunakan hingga kesulitan yang dialami saat proses pembelajaran

1. Apakah ada kesulitan dalam mengajarkan makna surat *Al-Quran* kepada para murid?
2. Apakah terdapat media pembelajaran dalam mengenalkan kandungan surat di *Al-Quran*?
3. Seberapa tertarik para murid dalam mempelajari makna yang terkandung dalam surat di *Al-Quran*?
4. Bagaimana cara pemberian materi tentang makna sebuah ayat kepada para murid?
5. Seberapa efektif dan efisien penyampaian materi mengenai makna dalam *Al-Quran* jika hanya dilakukan lewat komunikasi verbal?
6. Bagaimana membuat para murid dapat tertarik pada makna dan arti dari kisah di *Al-Quran*?
7. Mengapa juz 30 diprioritaskan sebagai pembelajaran para murid?

3.3.1.3 Wakil Kepala Sekolah SDN Pasar Kemis

Narasumber ketiga adalah Rahmat Kurniadi, seorang tenaga pengajar yang sudah mengajar 20 tahun lebih, beliau sempat mengajar Pendidikan agama islam serta bahasa Arab.

Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran kisah *Al-Quran* di sekolah dasar negeri, bagaimana media yang digunakan, dan metode pengajaran seperti apa yang diterapkan. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diberikan.

1. Apakah makna sebuah surat dalam *Al-Quran* diajarkan di sekolah?
2. Apakah ada media pembelajaran lain selain buku Pelajaran?
3. Ada kendala tersendiri dalam mengajar arti sebuah ayat?
4. Apakah penting bagi para murid utk mengetahui makna dari sebuah ayat?
5. Umumnya makna surat apa yang diajarkan kepada para murid?

3.3.2 Studi Eksisting

Dalam perancangan ini, penulis melakukan studi dari karya yang sudah ada sebelumnya, hal ini dilakukan agar mendapat sudut pandang yang lebih luas dalam perancangan kedepannya.



Gambar 3. 1 V-fold pada buku *Ulul Azmi*

Penulis melakukan studi eksisting menggunakan buku *Pop-Up* yang menceritakan kisah “*Ulul Azmi*” atau sebuah gelar kehormatan yang diberikan kepada 5 nabi dalam ajaran islam. Buku yang penulis jadikan bahan studi adalah “*Pop-Up Islami Ulul Azmi*” karya Isthi P. Rahayu dan Arya Widyantoro, berdasarkan data yang diambil dari situs mizanstore, buku ini berisikan 10 halaman, memiliki dimensi berukuran 20cm x 20cm, serta *Cover* yang dimiliki bersifat *Hard Cover*, dalam menganalisis buku ini, penulis mencoba membedah lewat analisis SWOT.

Tabel 3. 1 Analisis S.W.O.T Buku *Ulul Azmi*

<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>
1. Dengan mekanisme <i>Pop-Up</i> , minat pembaca akan meningkat karena terdapat fitur yang berbeda dibanding buku pada umumnya	1. Dalam buku ini, kisah diceritakan tidak mendetail, sehingga informasi yang diterima pembaca tidak lengkap
2. Visual yang ditampilkan sangat cocok untuk anak-anak	2. Dalam buku ini, penggambaran manusia dibuat seminim mungkin, dan tidak adanya fitur wajah sehingga karakter tidak memiliki ekspresi
3. Desain <i>Cover</i> dibuat rounded, hal tersebut membuat aman untuk anak-anak (tidak terkena ujung <i>Cover</i>)	

<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>
<ol style="list-style-type: none"> 4. Buku ini memiliki berat yang ringan sehingga mudah dibawa 5. Tiap halaman memiliki <i>Pop-Up</i>, sehingga tidak membuat bosan pembaca 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Konsep 1 kisah dikemas menjadi 1 <i>spread</i> membuat kurangnya pendalaman ditiap kisah 4. Bentuk interaktivitas hanya sekedar membuka halaman lalu muncul <i>Pop-Up</i>
<i>Opportunities</i>	<i>Threat</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak banyak buku <i>Pop-Up</i> yang mengusung tema kisah para nabi 2. Ukuran tidak terlalu besar, sehingga mudah dibawa 3. Fitur <i>Pop-Up</i> dan tema yang diangkat memungkinkan untuk dijadikan metode pembelajaran di sekolah 4. Memungkinkan untuk dikembangkan series lainnya/tema lainnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengangkat kisah para nabi dapat menjadi tantangan tersendiri karena di dalam kepercayaan islam, sosok yang suci seperti nabi dilarang dilukiskan 2. Target pasar kurang luas karena ditargetkan untuk pembaca dengan segmen tertentu 3. Kisah yang tidak detail dapat menjadi pertimbangan tersendiri apakah calon pembaca akan membeli atau tidak 4. Adanya pandangan larangan menggambar dalam islam

Dari hasil analisis SWOT di atas, dapat dilihat kelebihan hingga kekurangan buku terkait, dengan dianalisisnya hal tersebut, penulis mendapatkan masukan serta hal-hal yang dapat diperbaiki pada perancangan yang dilakukan penulis.

Selain analisis SWOT, buku ini juga penulis jadikan referensi dalam beberapa aspek, seperti penggunaan *V-fold* di tiap halamannya yang membuat pembaca selalu mendapatkan kejutan di tiap halaman yang dibuka, lalu desain dari *Cover* nya yang dibuat tumpul sehingga aman dibaca untuk anak-anak hal tersebut dapat mengurangi resiko terluka akibat desain *Cover* yang runcing di area pinggir, lalu dalam hal ilustrasi, buku ini menawarkan sebuah visual yang sederhana namun tidak membosankan, meskipun terdapat beberapa detail yang dihapus terutama dalam fitur manusia, namun penggambaran latar tempatnya cukup memuaskan untuk sebuah buku anak, visualisasi karakter dalam buku ini juga dapat dijadikan referensi karena sederhana namun tetap menangkap unsur lucu di dalamnya. Tipografi yang digunakan juga mudah untuk dibaca, ukuran *Font* yang digunakan cukup besar, namun mempermudah keterbacaan, khususnya untuk anak usia dini yang mana memang dianjurkan untuk menggunakan *Font* dengan ukuran besar.

Buku lain yang penulis jadikan bahan studi eksisting adalah sebuah buku *Pop-Up Book* berjudul *The Story of Elephant*, buku ini ditulis oleh Hajera Memom dan diilustrasikan oleh Anisa Nachet, buku ini menceritakan kisah *Al-Fil* beserta kejadiannya. Berbeda dari buku sebelumnya, dalam buku ini, kisah yang dibawakan hanyalah kisah pasukan gajah saja dalam 1 buku, sehingga konten yang dimasukkan dalam lebih terfokus dan lengkap dibandingkan memasukan beberapa kisah dalam 1 buku. Berikut adalah analisis kelebihan dan kekurangan dari buku *The Story of Elephant*.

Tabel 3. 2 Analisis S.W.O.T Buku *Story of Elephant*

<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku ini memiliki fitur <i>Pop-Up Book</i>, sehingga pembaca memiliki interaksi dengan konten buku 2. Ukuran buku cukup besar, sehingga dapat leluasa dalam memasukan gambar dan teks 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam konteks perancangan yang dilakukan penulis, buku ini memiliki kelemahan berupa penggunaan Bahasa luar (inggris) sehingga sulit dibaca untuk anak usia SD yang tidak menggunakan Bahasa inggris sebagai Bahasa utama. 2. Visual ditampilkan berkesan semi realis dan sedikit abstrak, sehingga menghilangkan kesan lucu yang identik dengan buku anak pada umumnya.
<i>Oppurtunities</i>	<i>Threats</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Konten cerita dalam buku ini sudah cukup lengkap sehingga apabila disesuaikan dengan kebutuhan pasar Indonesia, maka buku ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran di sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualisasi yang ditampilkan masih menggambarkan sebuah objek secara keseluruhan, sehingga berkemungkinan ditolak oleh beberapa pihak (secara islam

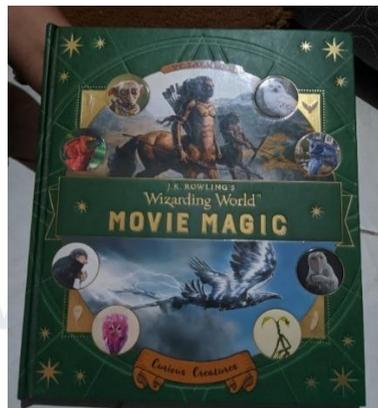
Dengan dianalisisnya buku ini, baik dari segi kelebihan hingga kekurangan, maka diharapkan perancangan yang dilakukan oleh penulis dapat memperbaiki sisi kelemahan dan mensisipkan kelebihan dari buku ini.

3.3.3 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk memperkaya referensi yang akan digunakan saat perancangan nantinya, beberapa hal yang dapat diambil dari studi ini adalah gaya ilustrasi, palet warna, *layouting*, hingga modul yang digunakan untuk media *Pop-Up*. Referensi yang penulis gunakan sebagai berikut.

3.3.3.1 “*Wizards World Movie Magic Volume 2*”

Buku pertama yang digunakan adalah *wizards world movie magic volume 2*, karya Ramin Zahed, produksi dari Candkewick press, buku ini merupakan sebuah buku konsep dari sebuah film berjudul “*Harry Potter*” dan “*Fantastic Beast and Where to Find Them*”, Di dalam buku ini terdapat berbagai macam artwork mengenai hewan, tumbuhan serta monster yang ada pada 2 film di atas.



Gambar 3. 2 Cover *Wizards World VOL 2*

Buku ini merupakan volume kedua dari *series Wizards World*, buku ini memiliki dimensi L: 23.5 cm x W: 1.9 cm x H: 27.5 cm, serta memiliki 104 halaman di dalamnya, jenis *Cover* yang digunakan dalam buku ini adalah *hard cover*.



Gambar 3. 3 *Lift the Flap* pada *Wizarding World Movie Magic Volume 2*

Buku ini adalah kumpulan konsep baik yang terpakai maupun konsep alternatif dari film *Harry Potter* dan *fantastic beast*, namun yang membuatnya menarik adalah buku ini disisipkan beberapa mekanik interkatif di dalamnya. Pada buku ini kita dapat menemukan mekanik *lift the flap*, *pull tabs* hingga *V-fold*, meskipun bukan menjadi fokus utama dalam isi buku, namun fitur *Pop-Up* yang dihadirkan sangat menarik dan menambah daya jual tersendiri. Selain adanya *Pop-Up*, buku ini juga dilengkapi dengan beberapa hadiah rahasia bagi pembacanya, yaitu dimasukkannya stiker di dalam buku, stiker yang dimasukan masih relevan dengan isi bukannya sendiri, yaitu hal-hal yang berada di dunia *Harry Potter*, selain stiker, buku ini juga memberikan sebuah mini poster tentang tanaman di dunia *Harry Potter*. Jenis ilustrasi yang ditampilkan dalam buku ini bersifat semi realis atau dibuat senyata mungkin, namun tetap pada kooridor fantasi, bahasa yang digunakan dalam buku ini adalah bahasa inggris, karena target yang dituju adalah pasar internasional.



Gambar 3. 4 *Pull the Tabs* pada *Wizarding World Movie Magic Volume 2*

Hal yang dapat diimplementasikan keperancangan yang dikerjakan penulis adalah mekanisme *Pop-Up* yang dimasukan kedalam buku ini, halaman *lift the flap* yang terdapat dibuku ini dibuat menyatu dengan halaman sebelumnya, tiap interaksi yang dilakukan terkesan sederhana namun menyenangkan.

3.3.3.2 “*The Peanuts Movie*”

Buku selanjutnya yang dijadikan referensi adalah buku *The Peanuts Movie* karya Jerru Schmitz, buku ini merupakan sebuah catatan dan konsep yang dijalani selama proses pembuatan film *The Peanuts*, bahan yang membuat buku ini dijadikan referensi adalah bagian referensi karakter, terdapat beberapa karakter dalam buku ini, dalam proses pembuatan filmnya, buku ini menerangkan bahwa karakter yang ditampilkan dibuat menggunakan teknik 3D.



Gambar 3. 5 Karakter *The Peanuts Movie*

Keunikan lainnya dalam list karakter ini adalah mereka digambarkan secara chibi, karakter dibentuk dengan memiliki fitur tubuh secara lengkap namun dibuat secara sederhana dengan menghilangkan beberapa detail, meski demikian detail yang ada tetap diperhatikan oleh si pencipta, penggambaran karakter secara chibi dapat memberikan kesan lucu, bersahabat dan ramah terhadap anak-anak, untuk penggambaran hewan di buku ini, dilakukan pendekatan personifikasi, dapat dilihat dari karakter snobby, merupakan seekor

anjing namun dibuat dapat berjalan dan melakukan hal-hal seperti manusia dengan batasan tertentu,

Beberapa hal yang penulis jadikan referensi dalam buku ini antara lain, proses pembuatan karakter dan pendekatan ilustrasinya yang ramah terhadap anak.

3.4 Kuantitatif

Dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan pendekatan kuantitatif, kuantitatif sendiri adalah sebuah metode pengumpulan data yang berfokus dalam penyajian data secara data, hal ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang dialami oleh target perancangan, teknik pengumpulan yang dipilih adalah kuesioner.

3.4.1 Kuesioner

Penulis melakukan kuesioner untuk memahami masalah apa yang responden alami, dan bertujuan untuk melakukan tes terhadap pemahaman mereka mengenai surat *Al-Fil*. Dalam tahap kuesioner penulis melakukannya via *Google form* dengan target responden anak usia 6-11 tahun, dalam penyebaran link *G-form*, penulis menggunakan bantuan media sosial serta beberapa guru tingkat sekolah dasar di daerah Tangerang. Target responden dalam kuesioner ini adalah 100 responden.

Pertanyaan yang diberikan kepada responden bertujuan untuk mengetahui motif mereka dalam membaca *Al-Quran*, seberapa tertarik dan dekat mereka dengan surat *Al-Fil*, serta untuk mengetahui ketertarikan responden terhadap *Pop-Up Book*.

Berikut adalah data yang ingin didapatkan dalam pengisian kuesioner:

1. Apakah/ ada rasa bosan saat membaca *Al-Quran/Juz Amma*?
2. Apakah ada kesulitan dalam memahami isi *Al-Quran*?
3. Apakah mendapatkan kajian/pengertian dari sebuah surat (*Al-Quran*) dilingkungan sekitar?
4. Apakah pernah membaca buku bergambar tentang kisah di *Al-Quran*?
5. Apakah pernah melihat buku *Pop-Up* sebelumnya?

6. Apakah tertarik untuk membaca buku bergambar?

Pertanyaan pada sesi kuesioner adalah berikut:

1. apa alasan kamu membaca *Al-Quran*?
2. bagaimana perasaan kamu ketika sedang membaca *Al-Quran*?
3. seberapa paham kamu tentang surat yang kamu baca?
4. seberapa sering kamu membaca arti dari sebuah surat di *Al-Quran*?
5. apa kendala yang kamu temui saat memahami makna dari sebuah surat?

Daftar pertanyaan 1-5 berfokus pada alasan mereka dalam mengaji atau membaca *Al-Quran* serta mendalami masalah apa yang mereka temukan ketika ingin memahami makna dari sebuah surat.

6. Apa kamu pernah membaca surat *Al-Fil*?
7. Apakah kamu pernah membaca/mendengar kisah *Al-Fil*?
8. Dari mana kamu mendapatkan kisah *Al-Fil*?
9. seberapa paham anda mengetahui kisah dari surat *Al-Fil*?
10. Apakah burung yang menghancurkan pasukan bergajah di dalam surat *Al-Fil*?
11. siapakah yang memimpin pasukan bergajah dalam menyerang kaabah?

Pada pertanyaan nomor 6-11 difokuskan pada pertanyaan mendasar tentang surat *Al-Fil*.

12. apakah kamu pernah melihat *Pop-Up Book*?
13. seberapa kamu tertarik dengan buku bergambar?
14. seberapa sering kamu membaca buku bergambar?
15. seberapa tertarik kamu dengan buku pada gambar di atas?
16. seberapa tertarik kamu untuk membaca buku di atas?

Pertanyaan nomor 12-16 memberikan sebuah foto buku *Pop-Up*, lalu menanyakan rasa ketertarikan mereka terhadap media tersebut, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Pop-Up* akan relevan dengan mereka atau tidak.

17. Pilih 3 amanat yang terkandung dalam surat *Al-Fil*

18. *Al-Fil* memiliki arti?
19. Berapa jumlah ayat dalam surat *Al-Fil*?
20. Siapa penanggung jawab kaabah pada saat Abrahah menyerang?
21. Apa yang diambil Abrahah dari abdul muthalib?
22. Apa yang dibawa oleh burung ababil saat menghancurkan pasukan bergajah?
23. Alasan Abrahah menyerang kaabah adalah?
24. Apa yang dilakukan burung ababil sehingga pasukan gajah dapat dikalahkan?
25. ahun gajah dikenal sebagai tahun kelahiran?
26. Abrahah berasal dari negri?

Pertanyaan 17-26 adalah pertanyaan mengenai kisah *Al-Fil* yang lebih mendalam, pertanyaan terkait tidak hanya mengenai dasaran surat, namun beberapa kejadian yang terjadi dalam kisahnya.

