

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH DENGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SANTRI TAMAN
PENDIDIKAN AL - QURAN RAUDHATUN NAIM
DESA SINDOHARJO - YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh:

KHANIF MUSADAD

17.12.0315

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH DENGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SANTRI TAMAN
PENDIDIKAN AL - QURAN RAUDHATUN NAIM
DESA SINDOHARJO - YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

KHANIF MUSADAD

17.12.0315

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH DENGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SANTRI TAMAN
PENDIDIKAN AL-QURAN RAUDHATUN NAIM
DESA SINDOHARJO – YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

KHANIF MUSADAD

17.12.0315

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 September 2021

Dosen Pembimbing,

Asro Nasiri, Drs. M.Kom

NIK. 190302152

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH DENGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SANTRI TAMAN
PENDIDIKAN AL-QURAN RAUDHATUN NAIM
DESA SINDOHARJO – YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

KHANIF MUSADAD

17.12.0315

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302329

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 17 September 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dari sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dalam naskah dan karya yang telah dibuat menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta 22-09-2021



KHANIF MUSADAD

17.12.0315

MOTTO

Walau terkesan main-main, bukan berarti prosesnya juga main-main.

~ Penulis ~

“Man jadda wajada”

Barang siapa yang **bersungguh** sungguh pasti dia akan berhasil

~ Penulis ~

“Yang nampak saat ini belum tentu menjadi hasil **akhir**, yang nampak saat ini bisa jadi sebuah pelajaran untuk hasil berikutnya. Terus bersyukur dan terus **belajar** atas apapun yang nampak saat ini, karena sejatinya hidup adalah alur yang saling berkaitan”

(Riski Haryanto, S.Kom)

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayahnya Nya saya mempersembahkan karya ilmiah saya ini kepada:

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan, kemudahan dan kelancaran kepada saya, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik, dan tak lupa sholawat serta salam saya haturkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, Bapak Mahdi dan Ibu Siyami yang telah memberikan semua dukungan, senantiasa mendoakan dan kasih sayang yang tak terbatas kepada saya, dengan skripsi ini semoga akan menambah kepercayaan lagi terhadap anaknya untuk menyongsong masa depan dan selalu berfikir positive.
3. Terima kasih kepada keluarga, kakak – kakak yang telah membantu secara materil dan non materil serta memotivasi untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih kepada Bapak Asro Nasir, Drs, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Terima kasih kepada teman-teman yang turut memberikan bantuan, ejekan ekstrim dan support agar terselesaikannya skripsi ini.
6. Terima kasih kepada teman-teman 17-S1SI-05 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
7. Terima kasih juga untuk diri saya sendiri karena telah bersabar.
8. Terima kasih teruntuk Tim Sapu Jagat, yang selalu mengingatkan serta mendukung sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih kepada Rizqi Purnama Aji atas bantuan dan fasilitas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan media pembelajaran media interaktif pada santri Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim Desa Sindoharjo - Yogyakarta” ini.

Ter selesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Asro Nasir, Drs M.Kom selaku dosen pembimbing dan penulis tugas akhir serta yang telah membimbing , memberi masukan dan pengarahan.
3. Bapak Hanif Al Fattah, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Ketua Proogram Studi Sistem Informasi , Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.

6. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan dan kesabaran yang tidak ada batasannya.
7. Teman-teman mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu memberi support dan bantuannya.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa tugas akhir belum sempurna.
9. Tamir Masjid Raudhatun Naim yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi.

Penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca maupun pengguna aplikasi, penyusun sangat mengharapkan sempurna. Akhir kata penyusun berharap skripsi ini dapat dimanfaatkan bagi semua pihak.

Yogyakarta , 01 September 2021

Khanif Musadad
17.12.0315

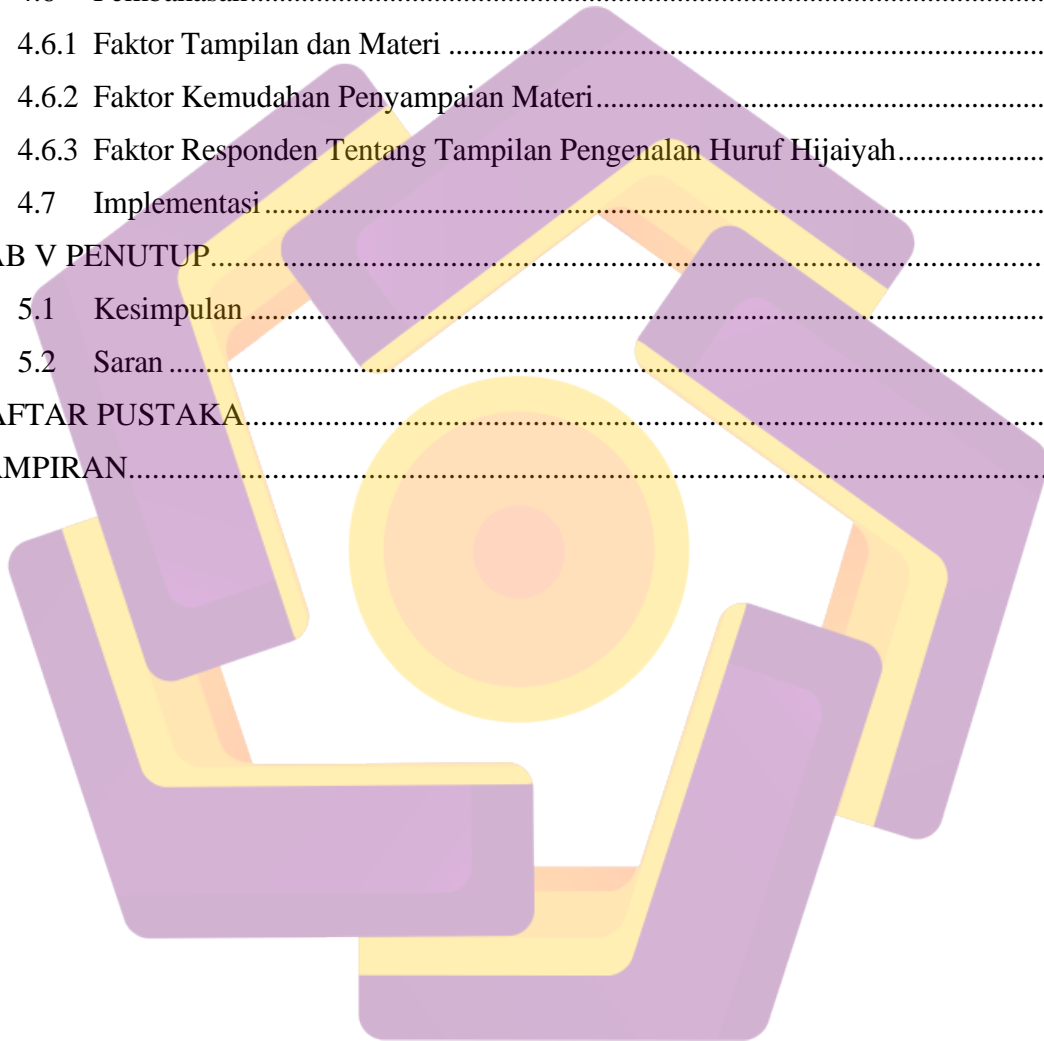
DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	10

2.2.1	Pengertian Media.....	10
2.2.2	Pengertian Media Interaktif.....	10
2.2.3	Pengertian Pembelajaran	10
2.2.4	Pengertian Interaktif	10
2.2.5	Media Pembelajaran	11
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.3.1	Pengertian Multimedia	11
2.3.2	Sejarah dan Perkembangan Multimedia.....	12
2.3.3	Jenis Jenis Multimedia	12
2.3.4	Siklus Pengembangan Multimedia.....	13
2.4	Huruf Hijaiyah	14
2.4.1	Pengertian Huruf Hijaiyah	14
2.4.2	Al Quran.....	14
2.5	Adobe Animate	14
2.5.1	Pengenalan Lembar Kerja Adobe Animate CC 2020	15
2.5.2	File	15
2.5.3	Edit.....	16
2.5.4	Insert	17
2.5.5	Modify	18
2.5.6	Text	18
2.5.7	Command	19
2.5.8	Control	19
2.5.9	Window	20
2.6	Evaluasi	22
2.6.1	Skala Likert	22
2.6.2	Rumus Presentase Skala Likert	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		25
3.1	Gambaran Umum Objek	25
3.3.1	Profil Singkat TPA	25
3.3.2	Struktur Organisasi.....	25
3.2	Pengidentifikasi Masalah	26

3.2.1 Pengumpulan Data.....	26
3.2.1.1 Wawancara.....	26
3.2.1.2 Observasi.....	27
3.2.1.3 Analisa Masalah	27
3.2.1.4 SWOT.....	27
3.2.2 Solusi Yang Di Tawarkan	28
3.2.3 Kesimpulan	28
3.3 Analisis Kelayakan	29
3.3.1 Kelayakan Oprasional	29
3.3.2 Kelayakan Hukum	29
3.3.3 Kelayakan Teknis	29
3.4 Analisis Kebutuhan.....	30
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	30
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	30
3.4.2.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	30
3.4.2.2 Kebutuhan <i>Software</i>	31
3.4.2.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	31
3.5 Alur Perancangan.....	31
3.5.1 Analisa Sistem	31
3.5.2 Perancangan Sistem	32
3.5.3 Metode Pengembangan Multimedia.....	32
3.6 Merancang Konsep	37
3.7 Merancang Desain	38
3.7.1 Desain Karakter	38
3.7.2 Desain Simbol.....	39
3.7.3 <i>Dubbing</i> Pengenalan Huruf Hijaiyah	40
3.8 Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	41
3.9 Activity Diagram	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Produksi Sistem	44
4.2 Alur Produksi	44

4.3	Pembuatan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah	45
4.4	Proses Menjalankan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah	49
4.5	Testing	53
4.5.1	Black Box Testing	53
4.5.2	White Box Testing.....	55
4.6	Pembahasan.....	56
4.6.1	Faktor Tampilan dan Materi	56
4.6.2	Faktor Kemudahan Penyampaian Materi.....	60
4.6.3	Faktor Responden Tentang Tampilan Pengenalan Huruf Hijaiyah.....	64
4.7	Implementasi.....	66
BAB V PENUTUP.....		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....		74
LAMPIRAN.....		76



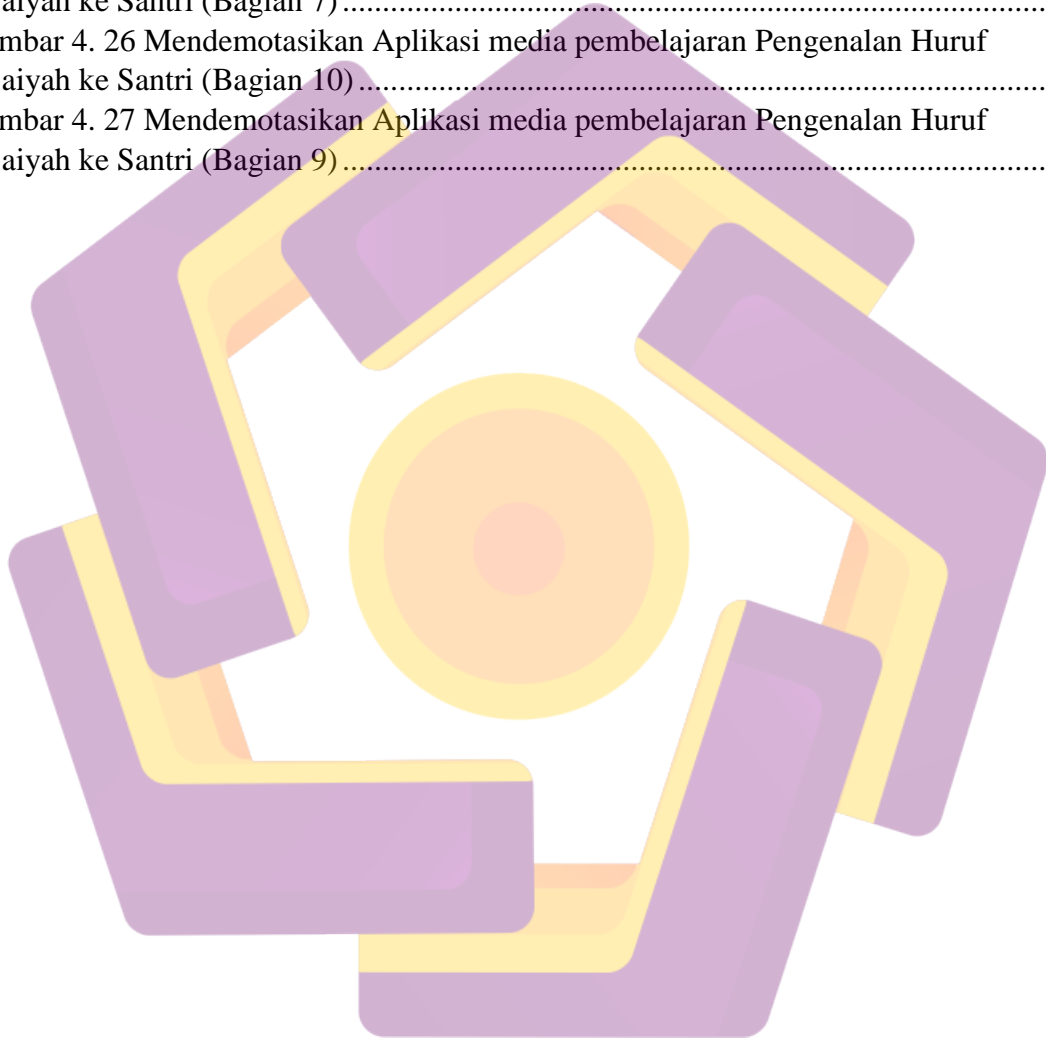
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Menu File	15
Tabel 2. 2 Menu Edit	16
Tabel 2. 3 Menu Insert.....	17
Tabel 2. 4 Menu Modify.....	18
Tabel 2. 5 Menu Text	19
Tabel 2. 6 Menu Command	19
Tabel 2. 7 Menu Control	20
Tabel 2. 8 Menu Window	21
Tabel 2. 9 Evaluasi Skala Likert.....	23
Tabel 2. 10 Podoman Untuk Memberikan Interpretasi Konfisien Korelasi.....	24
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	27
Tabel 3. 2 Hardware.....	30
Tabel 3. 3 Sofware	31
Tabel 3. 5 Storyboard.....	33
Tabel 3. 4 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	37
Tabel 4. 1 Tabel Black Box Testing.....	54
Tabel 4. 2 Kuisoner Faktor Tampilan dan Materi	57
Tabel 4. 3 Presentase Nilai	58
Tabel 4. 4 Bobot Nilai	58
Tabel 4. 5 Hasil Respon Pemahaman Materi	61
Tabel 4. 6 Responden Tentang Tampilan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lembar Kerja Adobe Animate CC 2020	15
Gambar 3. 1 Struktur Kepengurusan Masjid Raudhatun Naim.....	25
Gambar 3. 2 Desain menu home menu materi menu pengenalan huruf hijaiyah.....	38
Gambar 3. 3 Kartun.....	38
Gambar 3. 4 Desain Huruf Hijaiyah.....	39
Gambar 3. 5 Desain Materi Pengenalan Hukum Nun Mati dan Tanwin.....	39
Gambar 3. 6 Dubbing Hukum Nun Mati Dan Tanwin.....	40
Gambar 3. 7 Dubbing Pengenalan Huruf Hijaiyah	40
Gambar 3. 8 Use Case Diagram.....	41
Gambar 3. 9 Activity Diagram Materi Pengenalan Huruf Hijaiyah.....	42
Gambar 3. 10 Activity Diagram Materi Pengenalan Hukum Nun Mati Dan Tanwin.....	43
Gambar 3. 11 Activity Diagram Profil Saya	43
Gambar 4. 1 Membuat Lembar Kerja Baru	45
Gambar 4. 2 Membuat Scene	45
Gambar 4. 3 Mengimport Objek.....	46
Gambar 4. 4 Menyusun Objek.....	46
Gambar 4. 5 Insert Keyframe	47
Gambar 4. 6 Design Project.....	47
Gambar 4. 7 Menyusun dan menambah animasi pada Button	48
Gambar 4. 8 Menghubungkan antar Scane dan Frame.....	48
Gambar 4. 9 Tahap Publish	49
Gambar 4. 10 Pembuatan Halaman Menu Intro	49
Gambar 4. 11 Pembuatan Halaman Menu Home	50
Gambar 4. 12 Pembuatan Pengenalan Huruf Hijaiyah.....	50
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Akhir Pengenalan Huruf Hijaiyah	51
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Pengenalan Hukum Nun mati dan Tanwin	51
Gambar 4. 15 Tampilan Akhir Pengenalan Hukum Nun Mati Dan Tanwin.....	52
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Profil saya	53
Gambar 4. 17 Coding Action Script 3.0	56
Gambar 4. 18 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri	66
Gambar 4. 19 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 2)	66
Gambar 4. 20 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 4)	67
Gambar 4. 21 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 3)	67

Gambar 4. 22 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 6)	68
Gambar 4. 23 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 5)	68
Gambar 4. 24 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 8)	69
Gambar 4. 25 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 7)	69
Gambar 4. 26 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 10)	70
Gambar 4. 27 Mendemotasikan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ke Santri (Bagian 9)	70



INTISARI

Penerapan multimedia dalam hal pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar, diusahakan diterapkan secara optimal sehingga dapat meningkatkan kreativitas, motivasi dan efektifitas dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas mengaji. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis desktop yang akan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar mengaji tentang pengenalan huruf-huruf hijaiyah.

Metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) melalui 6 (Enam) tahap yakni *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

Aplikasi pengenalan Huruf Hijaiyah ini bisa digunakan media alternatif pembelajaran usdzat dan Santri Taman Pendidikan Al-Quran dalam mengubah cara belajar manual menjadi lebih interaktif, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas belajar sehingga akan terdapat pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Interaktif, Pembelajaran, MDLC, Adobe Animate

ABSTRACT

The application of multimedia in terms of learning is used to facilitate communication in the teaching and learning process, endeavored to be applied optimally so that it can increase creativity, motivation and effectiveness in learning activities in order to improve the quality of the Koran. This study aims to design an interactive desktop-based learning media application that will be useful for increasing motivation to learn the Koran about the introduction of hijaiyah letters.

The method used for this research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model through 6 (six) stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution.

This Hijaiyah letter recognition application can be used as an alternative media for learning usdzat and Al-Quran Education Park Santri in changing the manual learning method to be more interactive, so that it can foster learning creativity so that it will be impacted on improving the quality of learning.

Keyword: *Interactive, Learning, MDLC, Adobe Animate*