

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF UNTUK KELAS II MATA PELAJARAN  
PENDALAMAN KITAB SUCI DI SD N BALEREJO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Zuhrotul Siti Khoiriyah**

**12.12.6482**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF UNTUK KELAS II MATA PELAJARAN  
PENDALAMAN KITAB SUCI DI SD N BALEREJO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Zuhrotul Siti Khoiriyah**

**12.12.6482**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF UNTUK KELAS II MATA PELAJARAN  
PENDALAMAN KITAB SUCI DI SD N BALEREJO**

yang disusun oleh

**Zuhrotul Siti Khoiriyah**

**12.12.6482**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF UNTUK KELAS II MATA PELAJARAN  
PENDALAMAN KITAB SUCI DI SD N BALEREJO

yang disusun oleh  
**Zuhrotul Siti Khoiriyah**  
12.12.6482

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidavat, M.Kom  
NIK. 190302182

Kusnawi, S.Kom, M.Eng  
NIK. 190302112

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
yang tanggal 7 April 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 April 2016



Zuhrotul Siti Khoiriyah

12.12.6482

## MOTTO

“Sukses tidak diukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan”

“Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang daripada rasa pahitnya kebodohan kelak”

"Belajarlah dari kesalahan masa lalu, bekerja keras untuk masa kini, dan berharap hasil yang terbaik pada masa depan"

“Waktu Kamu Sangat Terbatas, Jangan Membuang Waktu Kamu Dengan Hidup Didalam Kehidupan Orang Lain.”

(Steve Jobs)

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Mahmud Efendi dan Ibu Ninik Mu'awanah yang tak pernah kenal lelah untuk selalu memberi semangat, motivasi serta do'a untuk anaknya. Terima kasih Bapak dan Ibu atas segala yang telah engkau berikan.
2. Kakak-kakak dan adik saya yang telah memberi do'a serta dukungan.
3. Junaedy, S.Kom yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dan selalu memberi semangat agar segera menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas dukungannya.
4. SD Negeri Balerejo yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini hingga menghasilkan hasil yang memuaskan dan bermanfaat.
5. Keluarga Besar Koma, "Anak Ayam", "Kepengurusan Periode 2013/2014" yang telah membantu saya dalam mempelajari multimedia dan banyak sekali hal yang saya dapatkan di KOMA. Terima kasih KOMA, "KOMA Selalu di Hati KOMA Selalu dinanti". "We Are Happy Family".
6. Staff "Amikom Resource Center". Mas Arif, Mbak Anggit, Bu Lina, Mbak Fitri, Pak Bar, Mbak Acimah, Mbak Hikmah, Mbak Dwi, Pak Agung, dan Pak Slamet yang selalu memberi semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Serta teman-teman "Student Staff Amikom Resource Center", Keked, Ricis dan Vita yang selalu memberi semangat dan motivasi.
7. Semua teman-teman dikelas 12-S1SI-03 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, Sukses buat kita semua.
8. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas II Mata Pelajaran Pendalaman Kitab Suci Di SD N Balejero“ ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Ibu Rokhani, S.Pd selaku kepala sekolah SD N Balerejo dan Bapak Teguh, A.Ma selaku guru Agama SD N Balerejo.
6. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adik yang telah mendukung penulis dalam segala hal.
7. Teman-teman KOMA yang telah mendukung selama penulis kuliah dan mengerjakan skripsi.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

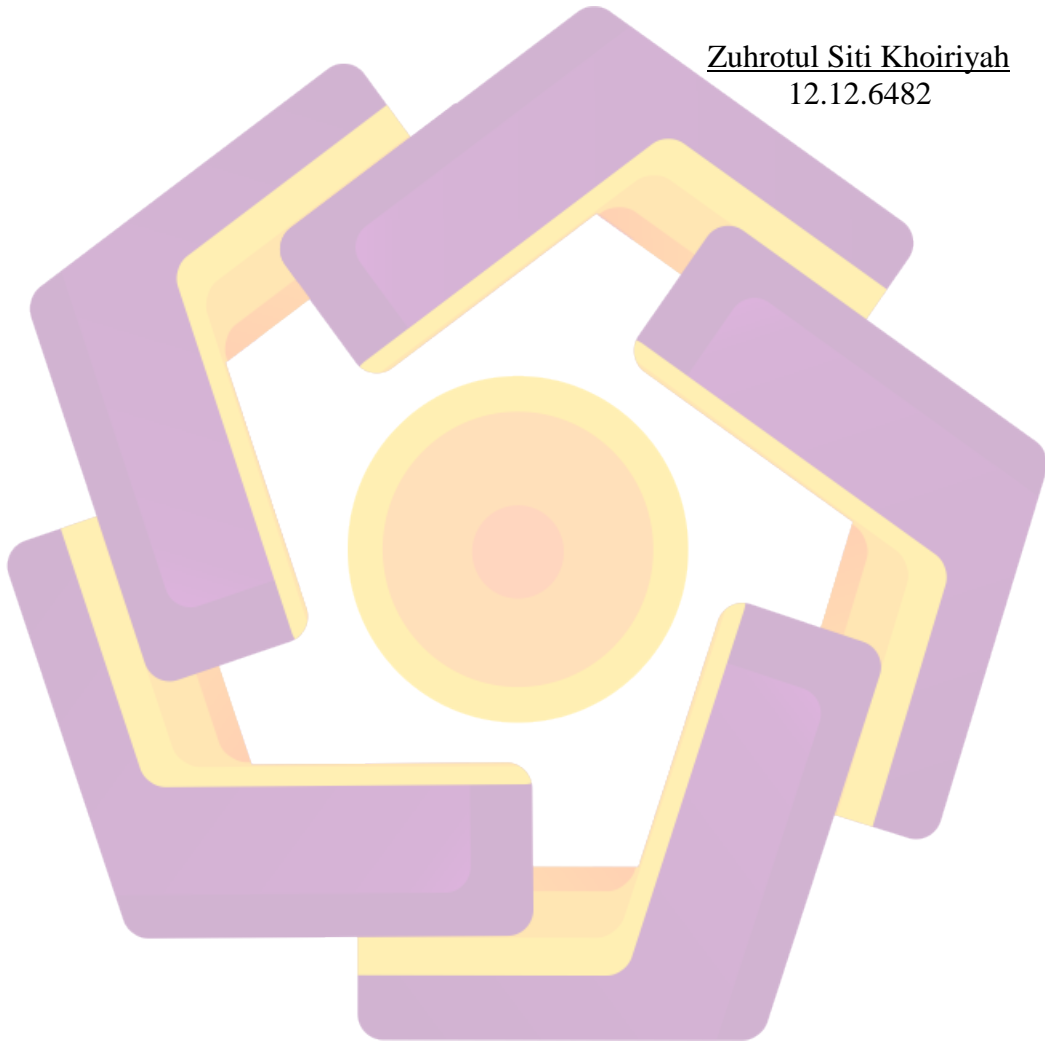
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk



menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 6 April 2016

Zuhrotul Siti Khoiriyah  
12.12.6482



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud dari penelitian adalah : .....	4
1.4.2 Tujuan yang ingin dicapai adalah : .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Implementasi Sistem.....	6
1.6.5 Evaluasi.....	6

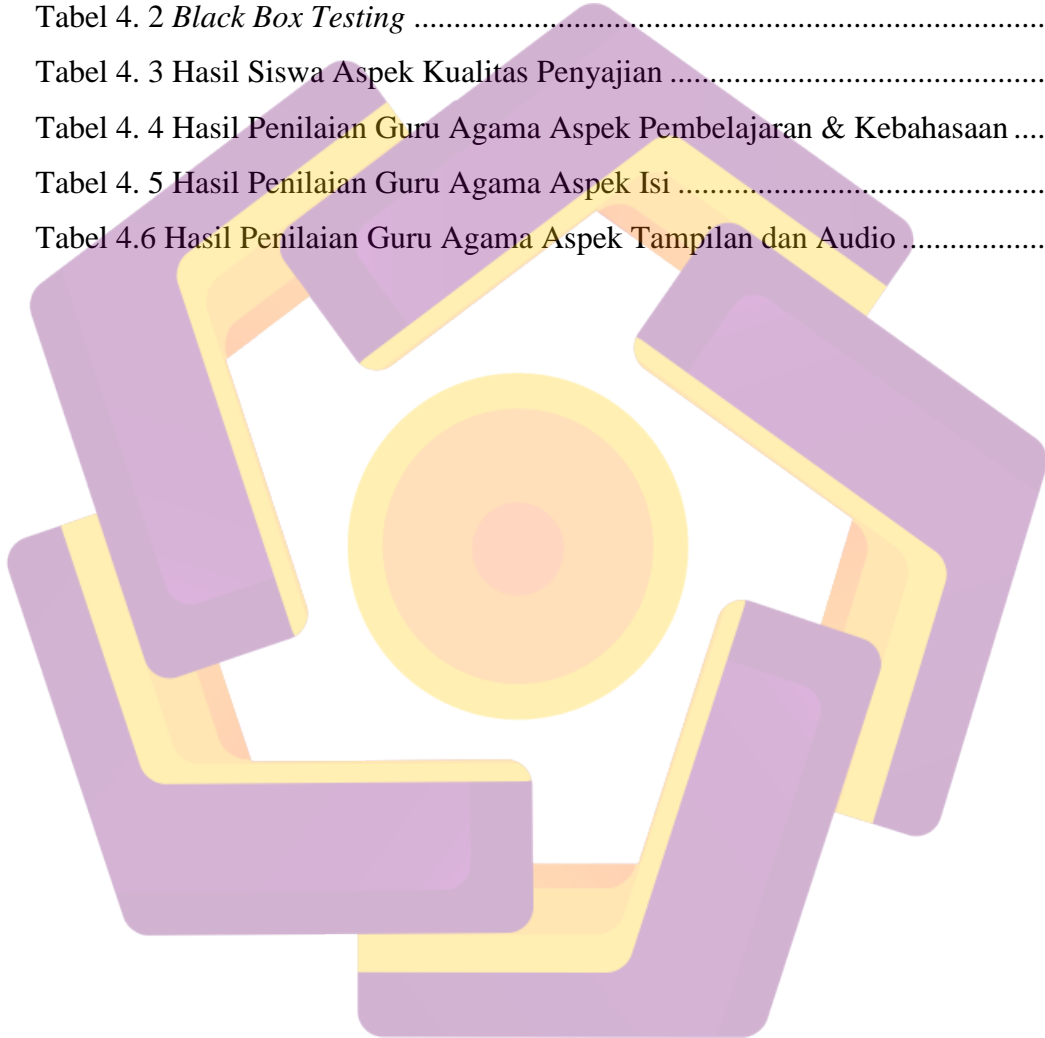
1.7	Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>8</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.1.1	Persamaan .....	8
2.1.2	Perbedaan.....	9
2.2	Multimedia.....	9
2.3	Unsur Sistem Multimedia .....	10
2.3.1	Teks.....	10
2.3.2	Gambar.....	11
2.3.3	Animasi .....	11
2.3.4	Suara .....	11
2.3.5	Video.....	12
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
2.4.1	Siklus Pengembangan Multimedia.....	12
2.4.2	Mendefinisikan Masalah .....	13
2.4.3	Studi Kelayakan .....	13
2.4.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	14
2.4.5	Merancang Konsep .....	14
2.4.6	Merancang Isi Multimedia.....	14
2.4.7	Merancang Naskah.....	14
2.4.8	Merancang Grafik .....	14
2.4.9	Memproduksi Sistem .....	14
2.4.10	Pengetesan Sistem.....	14
2.4.11	Penggunaan Sistem .....	15
2.4.12	Pemeliharaan Sistem.....	15
2.5	Jenis-jenis Presentasi .....	15
2.5.1	Linier.....	15
2.5.2	Hirarkis .....	16
2.5.3	Non-linear .....	16
2.5.4	Kombinasi .....	17
2.6	Media Pembelajaran.....	18

2.6.1	Definisi Media Pembelajaran.....	18
2.6.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.6.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	20
2.6.4	Manfaat Multimedia Pembelajaran .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	21
3.1.1	Tinjauan Umum Tempat Penelitian .....	21
3.1.2	Tinjauan Umum Materi Pelajaran.....	23
3.2	Analisis Masalah.....	25
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	25
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	26
3.2.2.1	Kelayakan Teknologi .....	27
3.2.2.2	Kelayakan Operasional .....	27
3.2.2.3	Kelayakan Hukum.....	27
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	28
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	29
3.3	Perancangan .....	31
3.3.1	Merancang Konsep .....	31
3.3.2	Merancang Isi.....	32
3.3.3	Merancang Naskah.....	33
3.3.4	Merancang Grafik .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Implementasi.....	47
4.1.1	Mengolah Grafik dengan Menggunakan Adobe Flash CS6.....	47
4.1.2	Proses Produksi .....	49
4.1.2.1	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS6.....	49
4.1.2.2	Pembuatan Animasi .....	51
4.1.2.3	Pembuatan Sound Narasi .....	53
4.1.2.4	Import Suara ke dalam Adobe Flash CS6 .....	53
4.1.2.5	Pembuatan Tombol .....	54

4.1.2.6	Membuat File Executable (*.exe) .....	62
4.2	Pembahasan.....	62
4.2.1	Tampilan Intro.....	62
4.2.2	Tampilan Menu Awal .....	63
4.2.3	Tampilan Menu Utama .....	64
4.2.4	Tampilan Menu Materi .....	66
4.2.5	Tampilan Menu Materi “Mengenal Al-Qur-an” .....	67
4.2.6	Tampilan Menu Materi “Asma’ul Husna” .....	68
4.2.7	Tampilan Isi Materi “Asma’ul Husna” .....	69
4.2.8	Tampilan Menu Materi “Bacaan Shalat” .....	69
4.2.9	Tampilan Isi Materi Bacaan Shalat “Niat Shalat” .....	70
4.2.10	Tampilan Menu Soal Latihan.....	71
4.2.11	Tampilan Soal Latihan “Pilihan Ganda” .....	73
4.2.12	Tampilan Halaman Nilai.....	74
4.2.13	Tampilan Halaman Papan Nilai .....	76
4.2.14	Tampilan Halaman Menu Keluar.....	77
4.3	Pengetesan Aplikasi .....	78
4.3.1	Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif “Pendalaman Kitab Suci” .....	78
4.3.1.1	Black Box Testing.....	79
4.3.1.2	Uji Coba Pengguna .....	83
4.3.2	Pembahasan Hasil Respon Pengguna .....	84
4.3.2.1	Pertanyaan Kuesioner .....	84
4.3.2.2	Hasil Penilaian dari End User .....	87
4.4	Penggunaan Aplikasi .....	91
4.5	Pemeliharaan Aplikasi .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>94</b>
5.1	Kesimpulan .....	94
5.3	Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>96</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Keras (Hardware).....	29
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (Software) .....	30
Tabel 3. 3 Merancang Naskah.....	34
Tabel 4. 1 Macam-macam Tombol .....	55
Tabel 4. 2 <i>Black Box Testing</i> .....	79
Tabel 4. 3 Hasil Siswa Aspek Kualitas Penyajian .....	88
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Guru Agama Aspek Pembelajaran & Kebahasaan .....	89
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Guru Agama Aspek Isi .....	89
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru Agama Aspek Tampilan dan Audio .....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Multimedia .....	10
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
Gambar 2. 3 Linier .....	16
Gambar 2. 4 Hirarkis.....	16
Gambar 2. 5 Non-Linier.....	17
Gambar 2. 6 Kombinasi .....	17
Gambar 2. 7 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	20
Gambar 3. 1 SD Negeri Balerejo.....	22
Gambar 3. 2 Ruang Kelas .....	23
Gambar 3. 3 Struktur Perancangan Sistem .....	33
Gambar 3. 4 Rancangan Tampilan Intro .....	38
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Menu Awal.....	39
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	40
Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Submenu Materi Mengenal Al-Qur'an (Huruf Hijaiyah).....	41
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Submenu Materi Mengenal Al-Qur'an (Tanda Baca) .....	41
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Submenu Materi Mengenal Al-Qur'an (Cara Penulisan).....	42
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Submenu Materi Asma'ul Husna .....	42
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Submenu Materi Bacaan Shalat .....	43
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Submenu Materi Bacaan Shalat (Niat).....	43
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Menu Soal Latihan .....	44
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Submenu Soal Latihan "Nilai".....	45
Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Submenu Soal Latihan "Papan Nilai".....	45
Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Menu Exit.....	46
Gambar 4. 1 Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS6 .....	48
Gambar 4. 2 Tampilan Sketsa Grafik di Adobe Flash CS6 .....	48

Gambar 4. 3 Tampilan Olah Grafik di Adobe Flash CS6.....	49
Gambar 4. 4 Tampilan Pengaturan Layout .....	50
Gambar 4. 5 Import Image ke Adobe Flash.....	51
Gambar 4. 6 Tampilan Hasil Pembuatan Animasi.....	52
Gambar 4. 7 Pembuatan Sound Narasi .....	53
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman <i>Intro</i> .....	63
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Menu Awal .....	64
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama “Materi” .....	64
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama “Soal Latihan” .....	65
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Materi.....	66
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Materi Mengenal Al-Qur-an “Huruf Hijaiyah” ...	67
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Materi Mengenal Al-Qur-an “Tanda Baca” .....	67
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Materi “Asma’ul Husna” .....	68
Gambar 4. 16 Contoh Tampilan Isi Materi “Asma’ul Husna” .....	69
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Materi “Bacaan Shalat” .....	70
Gambar 4. 18 Contoh Tampilan Isi Menu Materi “Bacaan Shalat” .....	70
Gambar 4. 19 Tampilan Isi Materi Bacaan Shalat “Niat Shalat” .....	71
Gambar 4. 20 Contoh Tampilan Isi Materi Niat Shalat “Subuh” .....	71
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Soal Latihan.....	72
Gambar 4. 22 Tampilan Soal Latihan “Pilihan Ganda” .....	73
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Nilai .....	75
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Papan Nilai .....	77
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Menu Keluar .....	77
Gambar 4. 26 Diagram Penilaian Media Pembelajaran “Pendalaman Ktab Suci”	91



## INTISARI

Multimedia adalah suatu media yang sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media menjadi satu, yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dan dengan adanya desain pembelajaran yang kreatif, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, inovatif dan lebih efektif. Proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan mengambil salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu mata pelajaran Pendalaman Kitab Suci Al-Qur'an.

Didalam aplikasi media ini terdiri dari materi dan soal latihan, soal latihan yang disajikan bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain materi utama disediakan pula kuis atau soal interaktif dan petunjuk bagaimana cara membaca ayat suci Alquran yang baik dan benar. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini yaitu Adobe Flash CS6 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Pendalaman Kitab Suci Al-Qur'an, Adobe Flash CS6*

## ABSTRACT

*Multimedia is a very complex media that combines some elements of media into one, consisting of text, graphics, images, photographs, audio, video and animation. With the interactive learning media is expected to increase student interest.*

*And with the design of creative learning, the learning process is expected to be more interactive, innovative and more effective. Teaching and learning can be done anywhere and anytime. This study aims to develop and produce more innovative learning media by taking one of the subjects in elementary school that is the subject Deepening the Scriptures of the Qur'an.*

*In the media application consists of materials and exercises, exercises presented aims to measure how far the students' ability to understand the material. In addition to the main material or matter also provided an interactive quiz and instructions for how to read the Holy Koran are good and true. The software used in the manufacture of interactive learning media is that Adobe Flash CS6 and other supporting software such as Adobe Photoshop CS6 and Adobe Audition CS6.*

**Keyword :** *Learning Media, Deepening the Scriptures of the Qur'an, Adobe Flash CS6*

