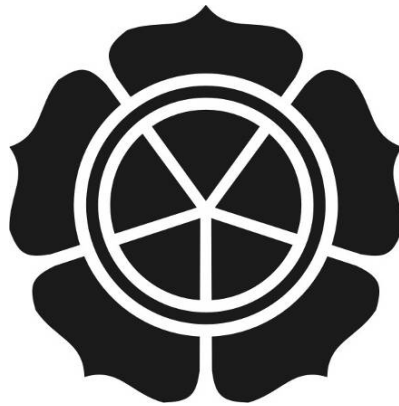


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM**  
**“CARA MEMBACA HURUF HIJAIYAH” TINGKAT SEKOLAH DASAR**  
**DI SD NEGERI KAREN**  
**(Studi Kasus: Sekolah Dasar Karen)**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh :

<b>Dani Arbito</b>	<b>07.01.2356</b>
<b>Dwi Lestari</b>	<b>07.01.2364</b>

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**AMIKOM**  
**YOGYAKARTA**  
**2011**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM**  
**“CARA MEMBACA HURUF HIJAIYAH” TINGKAT SEKOLAH DASAR**  
**DI SD NEGERI KAREN**  
**(Studi Kasus: Sekolah Dasar Karen)**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

<b>Dani Arbito</b>	<b>07.01.2356</b>
<b>Dwi Lestari</b>	<b>07.01.2364</b>

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**AMIKOM**  
**YOGYAKARTA**  
**2011**

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam  
"Cara Membaca Huruf Hijaiyah" Tingkat Sekolah Dasar  
di SD N Karen  
(Studi Kasus : SD N Karen)**

yang di persiapkan dan disusun oleh :

**Dani Arbito (07.01.2356)**

**Dwi Lestari (07.01.2364)**

Telah di setujui dosen pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 07 Februari 2011

**Dosen Pembimbing**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302107**

## PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

**Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam  
"Cara Membaca Huruf Hijaiyah" Tingkat Sekolah Dasar  
Di SD N Karen  
(Studi Kasus : SD N Karen)**

Yang Telah Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Dani Arbito  
07.01.2356**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 february 2011

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda tangan**

**Hanif Al Fattah, M.Kom.  
NIK. 190302096**

**M. Rudyanto Arief, MT.  
NIK. 190302098**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 18 Februari 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof.DR. M.Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 07 Februari 2011

**Nama**

**NIM**

**Tandatangan**

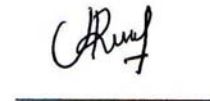
Dani Arbito

07.01 .2356



Dwi Lestari

07.01.2364



## HALAMAN MOTTO

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil ( Mario Teguh).

Tinggalkanlah kesenangan yang menghalangi pencapaian kecemerlangan hidup yang di idamkan. Dan berhati-hatilah, karena beberapakesenangan adalah cara gembira menuju kegagalan ( Mario Teguh)

Hanya orang takut yang bisa berani, karena keberanian adalah melakukan sesuatu yang ditakutinya. Maka, bila merasa takut, anda akan punya kesempatan untuk bersikap berani

Jangan hanya menghindari yang tidak mungkin. Dengan mencoba sesuatu yang tidak mungkin, anda akan bisa mencapai yang terbaik dari yang mungkin anda capai.

*Oleh : Dani Arbito*

## HALAMAN MOTTO

Katakanlah : sesungguhnya sholatku, ibadahku, hidupku dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan Semesta Alam.

(QS. Al-An'an : 162)

When someone tells you that you can't do something look around..consider all options..then go for it !

Use all the things God gave you

Be creative

In the end you will succeed ..

(Mario Teguh)

Tugas kita bukanlah untuk berhasil,

Tugas kita adalah untuk mencoba,

karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil

(Mario Teguh)

Pantang menyerah dalam segala hal,

tidak ada yang tidak mungkin didunia ini

dengan berjuang, berikhtiar dan berdoa kita pasti bisa

*Oleh : Dwi Lestari*

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji bagi Allah SWT sang penguasa semesta alam yang telah memberikan rahmat hidayahnya serta sholawat salam saya haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW sang teladan yang dapat menjauhkan kita dari kesesatan..*

*Dengan sepenuh hati saya persembahkan karya ini untuk :*

- ☞ Terima kasih buat Bapakku dan ibuku yang selalu memberikan semuanya untukku, dan gak mungkin aku bisa membalas jasa kedua orang tuaku*
- ☞ adik yang selalu mengomeliku dan mendoakanku setiap saat...*
- ☞ Terima kasih banyak, buat Yuliningsih, Kastholani, Eko pentet Benny, Sutri, Totok atas bantuannya...*
- ☞ Terima kasih buat budhe Sarjilah, Simbah kakung dan simbah putri yang selalu menasihati dan mendoakanku.*
- ☞ Buat saudara - saudaraku makasih banyak untuk semuanya*
- ☞ Buat temen sekelompokku, Dwi lestari makasih banget atas kerjasamanya dan bantuannya*
- ☞ Bpk Subariyah, S.Pd.. (Kepala Sekolah) dan seluruh keluarga besar SD N Karen Terima kasih udah diberi kesempatan magang di sekolah.. semoga apa yang saya lakukan bisa bermanfaat bagi sekolah*
- ☞ Buat sahabat dan temen – temenku, makasih banyak atas doanya, dukungannya dan motivasinya*
- ☞ Buat Pak Erik terima kasih atas bimbingannya*
- ☞ Temen-temen D3 TKJ A STMIK AMIKOM Yogyakarta '07, terima kasih atas motivasi dan dukungannya...U're All Always In My Memory....*

**Oleh : Dani Arbito**



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji bagi Allah SWT sang penguasa semesta alam yang telah memberikan rahmat hidayahnya serta sholawat salam saya haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW sang teladan yang dapat menjauhkan kita dari kesesatan..*

*Dengan sepenuh hati saya persembahkan karya ini untuk :*

- ☞ Bapak dan Ibu... Bangganya memiliki Orang Tua seperti kalian..Terima kasih buat doa dan dukungannya... Semoga Dwi bisa sukses men jadi yang terbaik untuk kalian amin... ☺*
- ☞ Kakak dan adik yang selalu mendoakanku setiap saat... ☺*
- ☞ Buat Pak Erik terima kasih atas bimbingannya*
- ☞ Buat saudara - saudaraku makasih banyak untuk semuanya*
- ☞ Buat semua sahabatku terima kasih atas pengertiannya terus semangat belajar*
- ☞ Temenku 1 kelompok Dani Arbito... thanks atas kerjasamanya dan semua bantuannya..*
- ☞ Temen-temen D3 TKJ A STMIK AMIKOM Yogyakarta '07... U're All Always In My Memory... -Best Friend Never End-*
- ☞ Bpk Subariyah, S.Pd.. (Kepala Sekolah) dan seluruh keluarga besar SD N Karen Terima kasih udah diberi kesempatan magang di sekolah.. semoga apa yang saya lakukan bisa bermanfaat bagi kemajuan dan mutu sekolah*

***Oleh : Dwi Lestari'***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa kami ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukan kepada kita sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

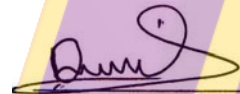
Dengan selesainya tugas akhir berjudul *“Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam” Cara Membaca Huruf Hijaiyah* Tingkat Sekolah Dasar di SD Negeri Karen (*Study Kasus : SDN Karen*) ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Jurusan Diploma 3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
5. Ibu Subariyah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Karen atas kerja sama dan dukungannya.
6. Segenap Guru dan Karyawan SD N Karen.
7. Semua yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun dan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 07 Februari 2011



penyusun

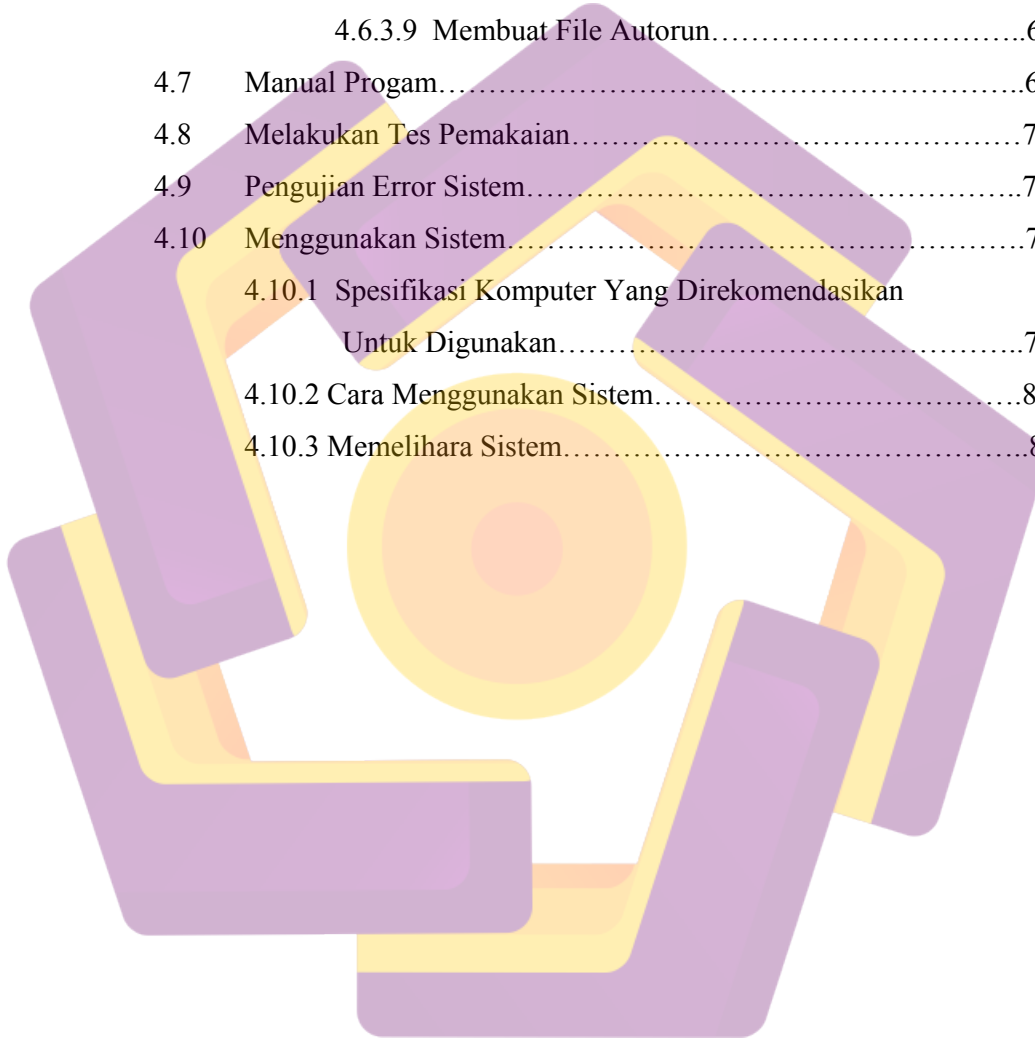
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VII</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>XI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XVI</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XIX</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XX</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>XXI</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Internal.....	4
1.4.2 Eksternal.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5

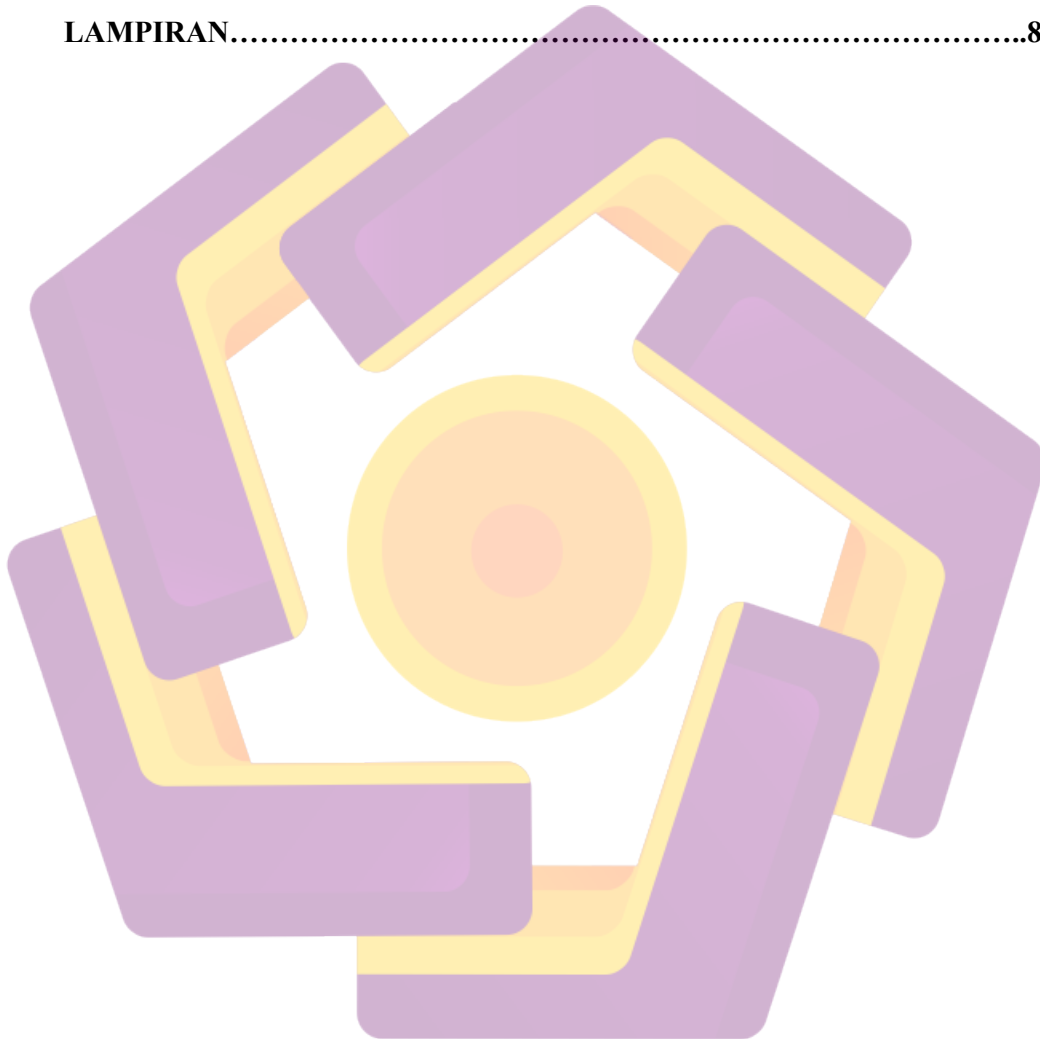
1.6	Sistematika Penulisan.....	6
1.7	Tabel Rencana Kegiatan.....	8
<b>BAB II.....</b>		<b>9</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>		<b>9</b>
2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.1.1	Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2	Definisi Multimedia.....	9
2.2	Obyek-Obyek Multimedia.....	11
2.3	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	13
2.3.1	Struktur Linear.....	13
2.3.2	Struktur Hierarki.....	14
2.3.3	Struktur Piramida.....	15
2.3.4	Struktur Polar.....	15
2.4	Pengembangan Multimedia.....	16
2.5	Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.6	Software yang dipakai.....	19
2.6.1	AMR Converter Pro.....	19
2.6.2	Adobe Audition.....	19
2.6.3	Adobe Flass CS3.....	20
2.7	Hardware yang digunakan.....	23
<b>BAB III.....</b>		<b>25</b>
<b>TINJAUAN UMUM.....</b>		<b>25</b>
3.1	Gambaran Umum SD Karen.....	25
3.1.1	Sekilas Tentang Keadaan SD N Karen.....	26
3.1.2	Profil dan Visi Misi SD N Karen.....	26
3.1.3	Struktur Organisasi SD N Karen.....	28
3.1.4	Letak Geografis SD N Karen.....	30
3.1.5	Tujuan Lembaga Pendidikan SD N Karen.....	30
3.2	Struktur dan Muatan Kurikulum.....	30
3.2.1	Struktur dan Muatan Kurikulum SD N Karen.....	30

3.2.2	Mata Pelajaran.....	31
3.3	Media Pembelajaran di SD N Karen.....	32
3.4	Materi-Materi Cara Membaca Huruf Hijaiyah di SD N Karen....	32
3.4.1	Mengenal Bentuk Huruf Hijaiyah.....	32
3.4.2	Sifat Huruf Hijaiyah.....	32
3.4.3	Mengenal Tanda Baca.....	32
3.4.4	Huruf Yang Tidak Bisa Dihubungkan Dengan Huruf Sesudahnya.....	32
3.4.5	Video.....	32
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>34</b>
<b>PEMBAHASAN</b>	<b>.....</b>	<b>34</b>
4.1	Mendefinisikan Masalah.....	34
4.2	Merancang Konsep.....	35
4.3	Merancang Isi.....	35
4.4	Merancang Naskah.....	37
4.5	Merancang Grafik.....	40
4.6	Memproduksi Sistem.....	56
4.6.1	Sound.....	57
4.6.1.1	Perekaman dan Pengolahan Sound.....	57
4.6.1.2	Proses Perubahan Format Sound.....	58
4.6.1.3	Proses Editing Sound Dengan Adobe Audition 2.0.....	58
4.6.2	Gambar.....	59
4.6.3	Proses Pengintegrasian Pada Adobe Flash CS3 Profesional.....	59
4.6.3.1	Pembuatan Stage.....	60
4.6.3.2	Pembuatan Background.....	60
4.6.3.3	Penggunaan Library.....	61
4.6.3.4	Membuat Dan Mengimport Obyek.....	62

4.6.3.5	Membuat Tombol Navigasi.....	62
4.6.3.6	Membuat Animasi Kartun Anak Berjalan Pada Halaman Loading.....	64
4.6.3.7	Penggunaan Action Script.....	67
4.6.3.8	Membuat File Exe.....	67
4.6.3.9	Membuat File Autorun.....	68
4.7	Manual Progam.....	69
4.8	Melakukan Tes Pemakaian.....	74
4.9	Pengujian Error Sistem.....	77
4.10	Menggunakan Sistem.....	79
4.10.1	Spesifikasi Komputer Yang Direkomendasikan Untuk Digunakan.....	79
4.10.2	Cara Menggunakan Sistem.....	80
4.10.3	Memelihara Sistem.....	81



<b>BAB V</b> .....	<b>83</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>86</b>



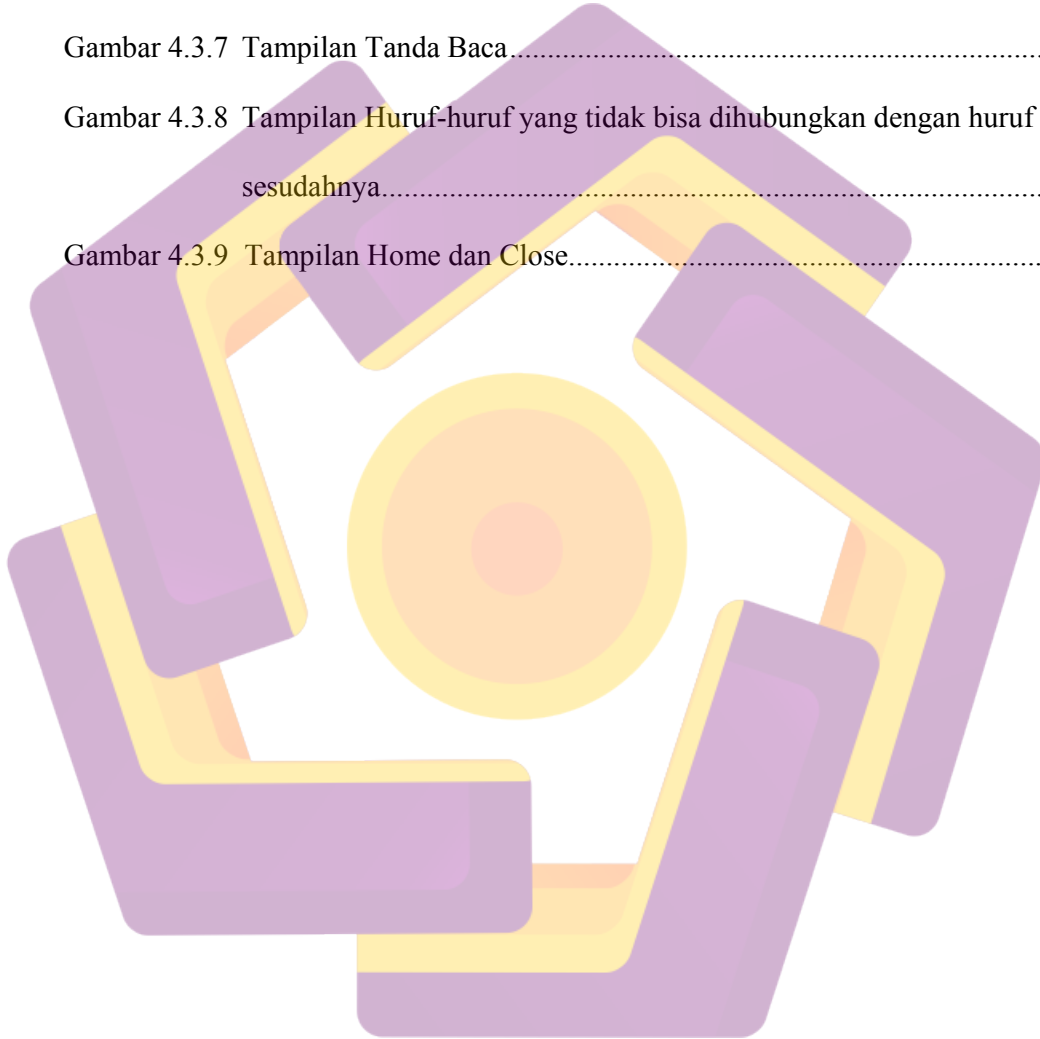


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Keterangan icon yang digunakan untuk mendesain struktur aplikasi multimedia.....	13
Gambar 2.2	Struktur Linier Referensi Laura Lemay .....	14
Gambar 2.3	Struktur Hierarki Referensi Laura Lemay .....	14
Gambar 2.4	Struktur Piramida Referensi Laura Lemay.....	15
Gambar 2.5	Struktur Polar.....	15
Gambar 2.6	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia oleh Raymond Mc Leod.....	16
Gambar 2.7	Lampiran AMR Converter Pro .....	19
Gambar 2.8	Lingkungan Kerja Adobe Audition 2.0.....	20
Gambar 2.9	Lingkungan Kerja Adobe flash CS3 Professional.....	21
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Sekolah Dasar Karen.....	29
Gambar 4.1	Perancangan Desain Struktur Aplikasi Model Hierarki.....	36
Gambar 4.2	Rancangan Halaman 1 .....	40
Gambar 4.3	Rancangan Halaman 2.....	42
Gambar 4.4	Rancangan Halaman 3 .....	42
Gambar 4.5	Rancangan Halaman 4.....	43
Gambar 4.6	Rancangan Halaman 5.....	44
Gambar 4.7	Rancangan Halaman 6.....	45
Gambar 4.8	Rancangan Halaman 7 .....	45
Gambar 4.9	Rancangan Halaman 8.....	46

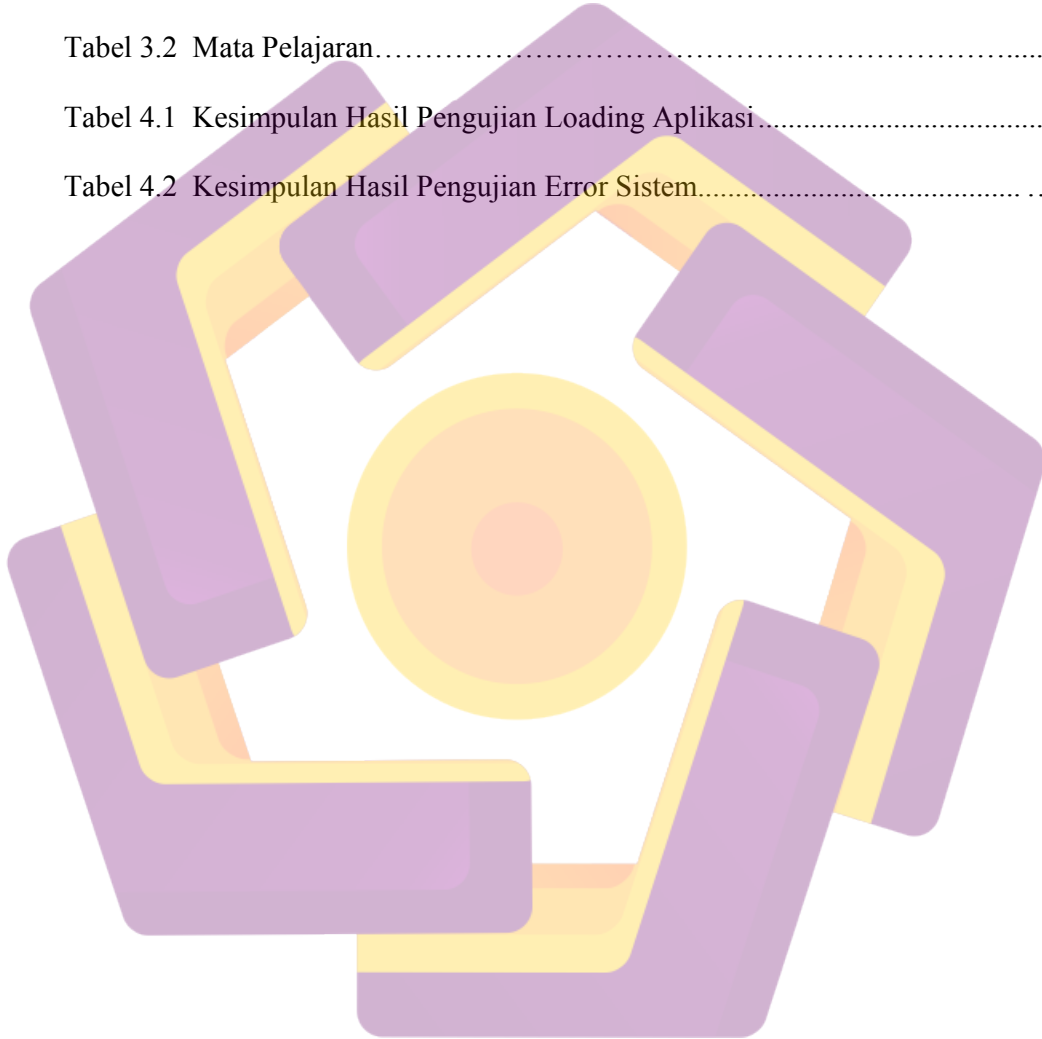
Gambar 4.10 Rancangan Halaman 9 .....	47
Gambar 4.11 Rancangan Halaman 10.....	49
Gambar 4.12 Rancangan Halaman 11 .....	51
Gambar 4.13 Rancangan Halaman 12 .....	52
Gambar 4.14 Rancangan Halaman 13.....	53
Gambar 4.15 Rancangan Halaman 14.....	53
Gambar 4.16 Rancangan Halaman 15.....	54
Gambar 4.17 Rancangan Halaman 16.....	55
Gambar 4.18 Rancangan Halaman 17.....	56
Gambar 4.19 Rancangan Halaman 18.....	56
Gambar 4.20 Siklus software yang dipakai.....	57
Gambar 4.21 HP Samsung F250 .....	58
Gambar 4.22 Tampilan Pemotongan Lagu Dengan Adobe Audition 2.0 .....	59
Gambar 4.23 Document Properties .....	60
Gambar 4.24 Tampilan color mixer untuk warna gradasi.....	61
Gambar 4.25 Panel Library .....	61
Gambar 4.26 Import File Gambar .....	62
Gambar 4.27 Edit Button.....	63
Gambar 4.28 Gambar Layer 3 Frame 5.....	66
Gambar 4.29 Gambar Layer 3 Frame 85.....	66
Gambar 4.30 Gambar Layer 4 Frame 90.....	67
Gambar 4.3.1 Kotak dialog publish setting.....	68
Gambar 4.3.2 Autorun.....	68

Gambar 4.3.3 Tampilan Loading .....	69
Gambar 4.3.5 Tampilan Menu .....	70
Gambar 4.3.5 Tampilan Huruf Hijaiyah .....	71
Gambar 4.3.6 Sifat Huruf Hijaiyah .....	71
Gambar 4.3.7 Tampilan Tanda Baca .....	72
Gambar 4.3.8 Tampilan Huruf-huruf yang tidak bisa dihubungkan dengan huruf sesudahnya.....	73
Gambar 4.3.9 Tampilan Home dan Close.....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan .....	8
Tabel 3.1 Tabel Jumlah Siswa.....	25
Tabel 3.2 Mata Pelajaran.....	31
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	77
Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem.....	79



## INTISARI

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sumber belajar dan merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran, menempati posisi yang penting dan ikut menentukan keberhasilan – keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran. Dengan media pembelajaran maka kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah komputer. Guru dapat menyajikan informasi dengan melibatkan lebih dari satu indra, sehingga informasi yang diserap siswa dapat ditingkatkan. Pengembangan ini dirancang dengan tujuan untuk dihasilkannya media pembelajaran dalam bentuk Cara Membaca Huruf Hijaiyah sekolah dasar pada mata pelajaran Agama Islam.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ditempuh dengan langkah – langkahnya Identifikasi kebutuhan, Analisis tujuan pembelajaran, Pengembangan materi pembelajaran, Mengembangkan alat evaluasi, Menyusun draft pembelajaran, Produksi, Menyusun petunjuk pemanfaatan, Validasi dan uji coba, Revisi dan penyempurnaan. Berdasarkan hasil validasi dilapangan dinyatakan terdapat perbedaan yang secara signifikan (secara positif) prestasi hasil belajar siswa antara sebelum dengan sesudah digunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan program macromedia flash.

**Keywords:** multimedia, Prosedur Pengembangan, Media Pembelajaran

## ABSTRACT

*Instructional media as one component of a learning resource and an integral part of the overall learning component, occupies an important position and also determines the success - the success of the implementation of learning. With instructional media, the teaching and learning activities will be more effective.*

*One of media that can be utilized in teaching and learning is the computer. Teachers can present the information by involving more than one sense, so the information is absorbed by students can be improved. This development was designed with the aim to produce instructional media in the form of "Cara Membaca Huruf Hijaiyah in Islam Religion.*

*Procedure development of computer-based instructional media reach by step - step Identify the needs, Analysis of learning goals, Development of learning materials, Develop an evaluation tool, Prepare the draft of learning, Production, Preparing guidance utilization, validation and testing, Revision and refinement. Based on field validation result are stated there is a difference that is significantly (positively), achievement of student learning outcomes between before and after use with a computer – based instructional media macromedia flash program*

**Keywords:** *multimedia, Procedure Development, Instructional med*