

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN FIQH KELAS VIII  
MTSN 6 MUKOMUKO TENTANG PUASA MENGGUNAKAN  
ADOBE ANIMATE CC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi *Informatika*



disusun oleh  
**Syeh Abu Laits Samarqandi**  
**18.11.2306**

Kepada  
**PROGRAM SARJANA**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN FIQH KELAS VIII  
MTSN 6 MUKOMUKO TENTANG PUASA MENGGUNAKAN  
ADOBE ANIMATE CC**

yang disusun dan diajukan oleh  
**SYEH ABU LAITS SAMARQANDI**

**18.11.2306**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN FIQH KELAS VIII  
MTSN 6 MUKOMUKO TENTANG PUASA MENGGUNAKAN  
ADOBE ANIMATE CC**

yang disusun dan diajukan oleh  
**SYEH ABU LAITS SAMARQANDI**

**18.11.2306**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**


**Hendra Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302244**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**



**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**



## KATA PENGANTAR

### **Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Puji syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, penguasa alam semesta, atas segala rahmat segala rahmat yang telah diberikan dan kemudahan yang telah diberikan kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Karya sederhana namun penuh makna ini saya persembahkan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Windha Mega P D, M.Kom. selaku ketua program studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Dosen pembimbing, Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan membimbing saya dari awal penulisan hingga sampai sidang selesai.
5. Bapak dan Ibu, yang telah memberi support sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
6. kakakku, seorang Superhero seorang laki laki yang mampu menjadi panutan untuk adik adiknya, yang selalu membantuku apabila aku dalam kesulitan, yang selalu menjadi lampu ketika aku dalam kegelapan.
7. Sahabat dan keluarga yang telah memberi support sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.

Akhir kata **Walaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh,**

Penulis berharap penelitian yang dilakukan dapat menambah wawasan maupun pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari kurang kesempurnaan dalam skripsi ini. Maka karena itu, penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun sehingga tidak terulang kesalahan yang sama.

Yogyakarta, 11 November 2022

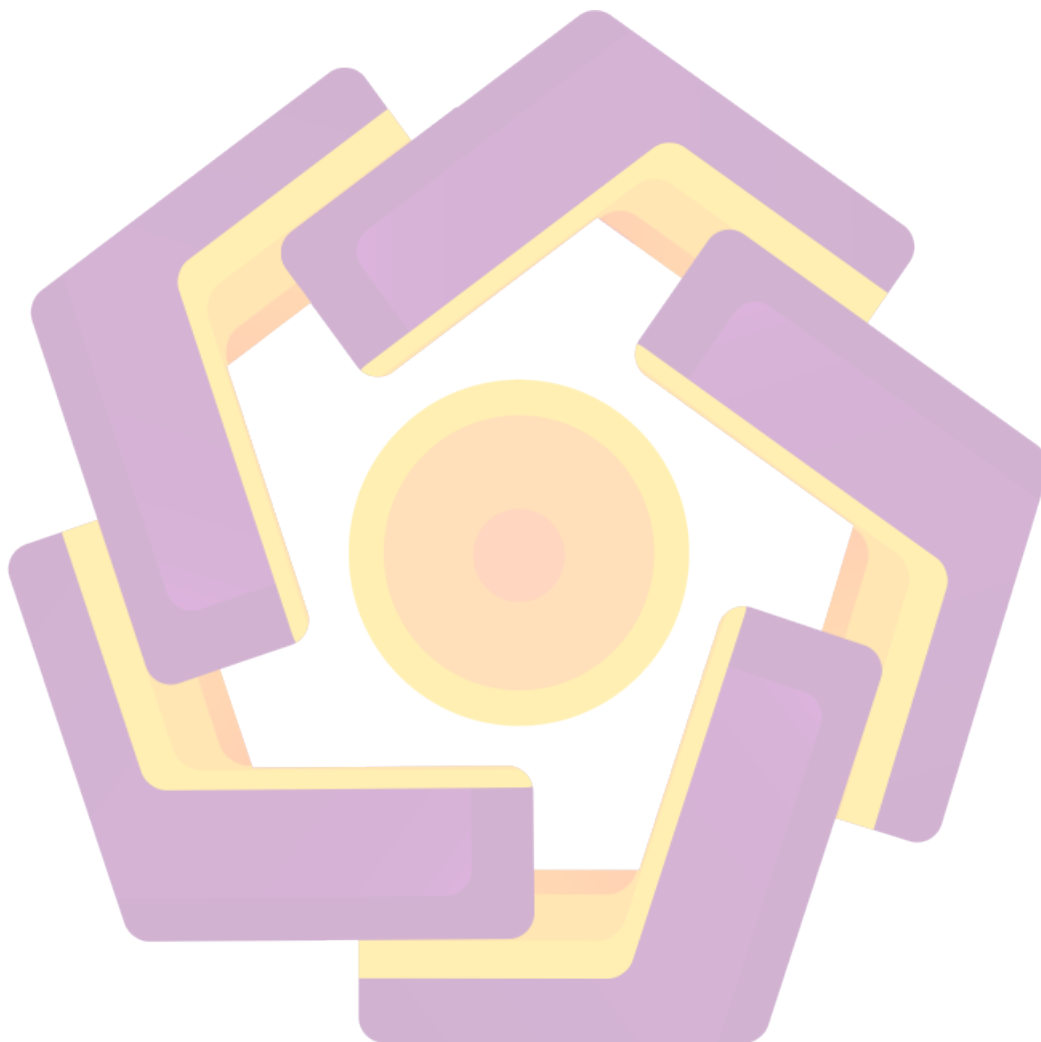
Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1. Pengumpulan data .....	3
1.6.2. <i>Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 Multimedia.....	9
2.2.2 Objek Objek Multimedia .....	9
2.2.3 Media Interaktif .....	13
2.2.4 Media Pembelajaran .....	13
2.2.5 Fungsi Media Pembelajaran.....	15

2.2.6 Madrasah Tsanawiyah .....	16
2.2.7 Puasa .....	17
2.2.8 Metode Multimedia Development life Cycle ( MDLC ) .....	19
2.2.9 Adobe Animate .....	20
2.2.10 Coreldraw .....	21
2.2.11 Voicemaker .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Deskripsi Singkat Sekolah.....	23
3.1.1 Visi Misi Sekolah .....	23
3.1.2 Profile Sekolah.....	24
3.2 Pengumpulan Data.....	25
3.3 Analisa Kebutuhan .....	26
3.4 Langkah Penelitian .....	28
3.5 Metode Pengembangan .....	29
3.5.1 <i>Concept</i> (Konsep) .....	29
3.5.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 <i>Produksi (Assembly)</i> .....	45
4.1.1 <i>Coreldraw</i> .....	45
4.1.2 <i>Voicemaker</i> .....	46
4.1.3 <i>Adobe Animate</i> .....	47
4.2 Implementasi Tampilan Media Pembelajaran.....	57
4.2.1 Tampilan Opening .....	57
4.2.2 Tampilan Halaman Utama.....	58
4.2.3 Tampilan Kompetisi .....	58
4.2.4 Tampilan Materi .....	59
4.2.5 Tampilan Quis.....	68
4.3 Pengujian System .....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>78</b>

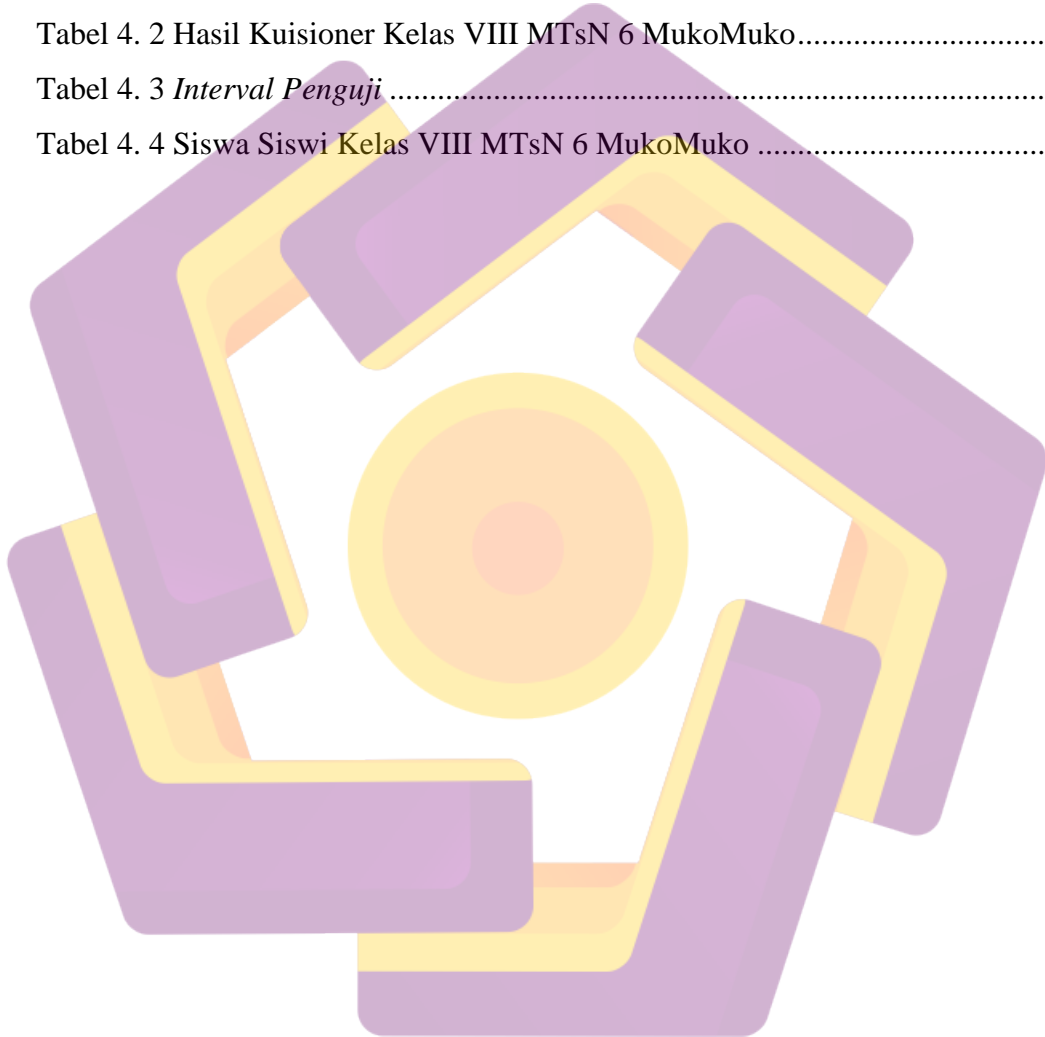
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN A.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN B.....</b>	<b>83</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Persamaan Perbedaan .....	8
Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas VIII 24	
Tabel 3. 2 Tabel <i>Analisis</i> Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
Tabel 3. 3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
Tabel 3. 4 Perancangan <i>Naskah</i> .....	31
Tabel 4. 1 <i>Black Box Testing</i> 71	
Tabel 4. 2 Hasil Kuisisioner Kelas VIII MTsN 6 MukoMuko.....	74
Tabel 4. 3 <i>Interval Penguji</i> .....	76
Tabel 4. 4 Siswa Siswi Kelas VIII MTsN 6 MukoMuko .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Cover Buku Fiqh Kelas VIII .....	4
Gambar 2. 1 Contoh <i>Diagram Unsur Sistem Multimedia</i> .....	9
Gambar 2. 2 Contoh Teks Juga Digunakan Pada Game .....	10
Gambar 2. 3 Contoh Dari <i>Gambar Cipta Art Logo Dan Mascot</i> .....	10
Gambar 2. 4 Contoh Gelombang Suara .....	11
Gambar 2. 5 Contoh Tampilan Pembuatan Vidio Menggunakan <i>Affter Effect</i> .....	12
Gambar 2. 6 Contoh Tampilan Pembuatan Animasi .....	12
Gambar 2. 7 Contoh Proses Komunikasi Yang Berhasil .....	14
Gambar 2. 8 Contoh Diagram Fungsi Dari Media Pembelajaran .....	16
Gambar 2. 9 Contoh Diagram <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	20
Gambar 2. 10 Tampilan Dari <i>Adobe Animate</i> .....	21
Gambar 2. 11 Tampilan <i>Coreldraw</i> .....	22
Gambar 2. 12 Tampilan <i>Voicemaker</i> .....	22
Gambar 3. 1 MTsN 6 MukoMuko .....	23
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi MTsN 6 MukoMuko .....	24
Gambar 3. 3 Buku Fiqh Kelas VIII.....	26
Gambar 3. 4 Alur Penelitian .....	29
Gambar 3. 5 Struktur Hierarki Media Pembelajaran .....	30
Gambar 3. 6 Sketsa Opening .....	36
Gambar 3. 7 Sketsa Home.....	36
Gambar 3. 8 Sketsa <i>Kompetisi Dasar</i> .....	37
Gambar 3. 9 Sketsa <i>Kompetisi Inti</i> .....	37
Gambar 3. 10 Sketsa Menu Materi .....	38
Gambar 3. 11 Sketsa Materi.....	38
Gambar 3. 12 Sketsa Materi Macam Puasa .....	38
Gambar 3. 13 Sketsa Materi Video Hilal .....	39
Gambar 3. 14 Sketsa Menu Soal\.....	39
Gambar 3. 15 Sketsa Halaman Soal.....	40
Gambar 3. 16 Sketsa Hasil.....	40

Gambar 3. 17 <i>Sketsa About</i> .....	40
Gambar 3. 18 Pembuatan <i>Background</i> Menggunakan Coreldraw .....	41
Gambar 3. 19 Pembuatan Button Menggunakan Coreldraw .....	41
Gambar 3. 20 Pembuatan Animasi Terjadinya Hilal .....	42
Gambar 3. 21 Tampilan <i>Voicemaker</i> .....	42
Gambar 3. 22 Proses <i>Editing Audio</i> .....	43
Gambar 3. 23 Proses Penggabungan Asset Kedalam Adobe Animate .....	43
Gambar 3. 24 Tampilan <i>Action Script</i> .....	44
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Button .....	45
Gambar 4. 2 Proses Mendesign Background .....	46
Gambar 4. 3 Proses <i>Export Aset Ke Png</i> .....	46
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Teks Menjadi Audio .....	47
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Adobe Animate .....	47
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Create New</i> .....	48
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Import</i> .....	48
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Import Asset</i> .....	49
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Library</i> .....	49
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Drag File Ke Stage</i> .....	50
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Convert Symbol</i> .....	50
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Stage Animasi Tombol</i> .....	51
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Convert To Symbol</i> .....	52
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Stage Movie Clip</i> .....	53
Gambar 4. 15 Tampilan <i>ActionScript</i> .....	53
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Scane</i> .....	54
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Movie Clip Speaker</i> .....	55
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Username</i> .....	55
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Halaman Score</i> .....	56
Gambar 4. 20 Tampilan <i>Publish Setting</i> .....	57
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Awal</i> .....	58
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Halaman Utama</i> .....	58
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Kompetisi Dasar</i> .....	59
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Kompetisi Inti</i> .....	59

Gambar 4. 25 Tampilan Menu Materi .....	60
Gambar 4. 26 Tampilan Pengertian Dan Dalill Puasa .....	60
Gambar 4. 27 Tampilan Arti Puasa.....	61
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Syarat Dan Rukun Puasa 1 .....	61
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Syarat Dan Rukun Puasa 2 .....	61
Gambar 4. 30 Tampilan Syarat Dan Rukun Puasa 3.....	62
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Macam Macam Puasa.....	62
Gambar 4. 32 Tampilan Puasa Wajib 1 .....	63
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Puasa Wajib 2 .....	63
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Puasa Wajib 3.....	63
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Video Animasi Hilal.....	64
Gambar 4. 36 Halaman Puasa Wajib 4 .....	64
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman Puasa Makruh .....	64
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Puasa Haram 1 .....	65
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Puasa Haram 2.....	65
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Puasa Sunnah.....	66
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Penjelasan.....	66
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Hal Hal Yang Makruh 1 .....	67
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Hal Hal Yang Makruh 2 .....	67
Gambar 4. 44 Tampilan Hal Hal Yang Membatalkan Puasa.....	67
Gambar 4. 45 Halaman Hikmah Puasa 1 .....	68
Gambar 4. 46 Halaman Hikmah Puasa 2 .....	68
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Utama Quis.....	69
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Username.....	69
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Soal.....	70
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Score.....	70

## INTISARI

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelajaran mengenai puasa dalam ilmu fiqh untuk anak kelas VIII MTsN 6 mukomuko berbasis multimedia interaktif. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk membantu murid murid kelas VIII MTsN 6 mukomuko dalam belajar ilmu fiqh tentang puasa. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan MDLC.

Pada tahap analisis akan dilakukan beberapa tahapan yaitu studi pustaka dan wawancara, sedangkan tahap perancangan meliputi perancangan sistem dan aplikasi. Hasil yang dicapai adalah perangkat media pembelajaran fiqh kelas VIII MTsN 6 mukomuko tentang puasa , perangkat pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan oleh murid dan guru sebagai sarana media pembelajaran fiqh dalam memperluas pengetahuan tentang puasa.

**Keyword:** media pembelajaran , *interaktif*, *MDLC*.

## ABSTRACT

*Technological developments greatly affect the learning process. Interactive media is one of the most widely used interactive learning media. The purpose of this research is to make a learning application about fasting in the science of fiqh for class VIII students of MTsN 6 Mukomuko based on interactive multimedia. This application was created with the aim of helping class VIII students of MTsN 6 Mukomuko in learning the science of fiqh about fasting. The methodology used in this study is the MDLC development method.*

*In the analysis phase, several stages will be carried out, namely literature study and interviews, while the design stage includes system and application design. The results achieved are fiqh learning media for class VIII MTsN 6 mukomuko about fasting, a multimedia-based learning tool that can be used by students and teachers as a means of fiqh learning media in expanding knowledge about fasting.*

**Keyword:** *learning media, interactive, MDLC.*

