

**PENERAPAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN TATA CARA SALAT BERBASIS ANDROID
PADA SPS TUNAS HARAPAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

HARIYANTI

18.12.0645

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PENERAPAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN TATA CARA SALAT BERBASIS ANDROID
PADA SPS TUNAS HARAPAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

HARIYANTI

18.12.0645

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

PENGENALAN TATA CARA SALAT BERBASIS ANDROID

PADA SPS TUNAS HARAPAN

yang disusun dan diajukan oleh

Hariyanti

18.12.0645

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2021

Dosen Pembimbing,

Agung Nugroho, M.Kom

NIK. 1903022442

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN TATA CARA SALAT BERBASIS ANDROID
PADA SPS TUNAS HARAPAN

yang disusun dan diajukan oleh
Hariyanti

18.12.0645

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Maret 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hariyanti
NIM : 18.12.0645

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tata Cara Salat Berbasis Android pada SPS Tunas Harapan

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Februari 2023

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
59AKX275205293

Hariyanti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya, bersama kesulitan ada kemudahan.” (QS. Al Insyirah:5-6)

“Pada akhirnya takdir Allah selalu baik walaupun terkadang perlu air mata untuk menerimanya.” (Umar Bin Khattab)

Alhamdulillah *rabbi* *alamin*, berkat rahmat Allah SWT akhirnya saya dapat menyelesaikan tanggungjawab dalam penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar. Skripsi ini saya persembahkan untuk orangtua tercinta dan kakak yang selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan dan doa serta kasih sayang yang tulus. Skripsi ini juga saya persembahkan bagi keluarga besar, sahabat, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan bantuan bagi saya selama proses penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tata Cara Salat Berbasis *Android* pada SPS Tunas Harapan”. Penelitian ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta dengan baik. Pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Kom selalu dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, serta perbaikan selama proses penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Banyak pihak yang juga memberikan dukungan moril maupun spiritual bagi penulis dalam keberjalanan penulisan skripsi ini sampai akhir, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agung Nugroho, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memberikan masukan serta saran dan perbaikan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Andrian Dwi Putra, M.Kom selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi dari semester awal hingga semester akhir.
5. Kepala SPS Tunas Harapan, Ibu Rina Safitri yang telah memberikan informasi dan data terkait SPS Tunas Harapan.
6. Kedua orang tua, kakak, dan keponakan tercinta yang telah memberikan semangat, motivasi, serta doa dan dukungan selama pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.

7. Mawahyu Mita Listiana, Namira Puteri, Lara Setya Tri Pranita dan Ferry Ahmad Nurrochim yang telah memberikan dukungan dan saran sehingga penulis menyelesaikan skripsi dengan lancar, selalu menghibur dan sangat membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ristiana Arifia, Sahita Nurdiana, dan Aulia Nur'aeni yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan memberikan dukungan di setiap kegiatan penulis.
9. Teman-teman 18 Sistem Informasi 02.
10. Taylor Swift sebagai *role model*, yang telah menciptakan lagu-lagu yang menemani penulis dalam pembuatan skripsi.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis sangat mengharapkan saran untuk perbaikan skripsi ini karena penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 11 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
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 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	10
2.2.2 Definisi Multimedia Interaktif	11
2.2.3 Definisi Salat	11
2.2.4 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini	12
2.2.5 Metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	13
2.2.6 Analisis Sistem	15
2.2.7 Konsep Pemodelan Sistem	15
2.2.7.1 Use Case Diagram	16
2.2.7.2 Activity Diagram	19
2.2.7.3 Class Diagram	20
2.2.7.4 Sequence Diagram.....	21
2.2.8 Flowchart.....	22
2.2.9 Android.....	24
2.2.10 Konsep Pengujian.....	25
2.2.11 Skala Likert	26

2.2.12 Bahasa Pemrograman C#	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Objek Penelitian.....	28
3.2 Analisis SWOT	29
3.3 Alur Penelitian	30
3.3.1 Analisa Kebutuhan	31
3.3.2 Perancangan Alur	38
3.3.2.1 Flowchart.....	38
3.3.2.2 Use Case Diagram	40
3.3.2.3 Activity Diagram	41
3.3.2.4 Class Diagram	45
3.3.2.5 Sequence Diagram	46
3.4 Desain Antarmuka Aplikasi	50
3.5 Alat dan Bahan.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Implementasi	59
4.1.1 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	59
4.1.1.1 Pembuatan <i>User Interface</i> Aplikasi	59
4.1.1.2 Pembuatan Fungsional Tombol.....	62
4.2 Pengujian (<i>Testing</i>).....	69
4.2.1 Pengujian Alpha	69
4.2.1.1 White Box.....	69
4.2.1.2 Pengujian Black Box	70
4.2.2 Pengujian Beta.....	78
4.3 Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	84
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	85
REFERENSI	86
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tinjauan Pustaka	6
Tabel 2.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.3. Simbol <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 2.4. Simbol <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 2.5. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2.6. Simbol <i>Flowchart</i>	20
Tabel 3.1. Analisa SWOT	27
Tabel 3.2. Kebutuhan Bacaan Tata Cara Salat Wajib.....	29
Tabel 3.3. Aset Aplikasi.....	48
Tabel 3.4. Objek 2D	50
Tabel 3.5. Audio	52
Tabel 4.1. Pengujian <i>Splashscreen</i>	64
Tabel 4.2. Pengujian Mulai Materi	65
Tabel 4.3. Pengujian Kuis	67
Tabel 4.4. Pengujian Panduan.....	69
Tabel 4.5. Pengujian Pengaturan Suara	69
Tabel 4.6. Pengujian Tentang	71
Tabel 4.7. Pengujian Keluar.....	72
Tabel 4.8. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Pertama	73
Tabel 4.9. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Kedua.....	74
Tabel 4.10. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Ketiga.....	74
Tabel 4.11. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Keempat.....	75
Tabel 4.12. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Kelima.....	75
Tabel 4.13. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Keenam.....	76
Tabel 4.14. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Ketujuh	76
Tabel 4.15. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Kedelapan	77
Tabel 4.16. Pengujian Kuesioner Pertanyaan Kesembilan	77
Tabel 4.17. Hasil Persentase Pengujian Beta.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan MDLC	12
Gambar 2.2. OS Terbanyak di Indonesia	22
Gambar 2.3. Versi Android Terbanyak pada Pasar Indonesia	23
Gambar 3.1. Alur Penelitian	28
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Aplikasi	36
Gambar 3.3. <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Mulai Materi	38
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Latihan	38
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram</i> Panduan	39
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram</i> Tentang	39
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram</i> Pengaturan Suara	40
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram</i> Keluar	40
Gambar 3.10. <i>Class Diagram</i>	41
Gambar 3.11. <i>Sequence Diagram</i> Mulai Materi	42
Gambar 3.12. <i>Sequence Diagram</i> Latihan	43
Gambar 3.13. <i>Sequence Diagram</i> Panduan	43
Gambar 3.14. <i>Sequence Diagram</i> Tentang	44
Gambar 3.15. <i>Sequence Diagram</i> Pengaturan Suara	44
Gambar 3.16. Desain <i>Interface</i> Menu Utama	45
Gambar 3.17. Desain <i>Interface</i> Materi	45
Gambar 3.18. Desain <i>Interface</i> Latihan	46
Gambar 3.19. Desain <i>Interface</i> Total Poin	46
Gambar 3.20. Desain <i>Interface</i> Tentang	47
Gambar 3.21. Desain <i>Interface</i> Panduan	47
Gambar 3.22. Desain <i>Interface</i> Pengaturan Suara	48
Gambar 4.1. Halaman Awal Unity	53
Gambar 4.2. <i>Import</i> Aset ke Unity	54
Gambar 4.3. Mengatur <i>Texture Type</i>	54
Gambar 4.4. Membuat Canvas	55
Gambar 4.5. Mengatur Resolusi Canvas	55
Gambar 4.6. Membuat UI	56
Gambar 4.7. Membuat Animasi	56
Gambar 4.8. <i>Source Code</i> Menu	57
Gambar 4.9. Pilih Salat	58
Gambar 4.10. Navigator Subuh	59
Gambar 4.11. Kembali Menu	60
Gambar 4.12. Mengaktifkan dan Menonaktifkan Audio	60
Gambar 4.13. Slider Volume	61
Gambar 4.14. <i>Source Code</i> Latihan	62
Gambar 4.15. <i>Source Code</i> Reset Skor Latihan	62
Gambar 4.16. Contoh <i>Syntax Error</i>	63
Gambar 4.17. Tampilan Error pada Unity	63
Gambar 4.18. Tampilan Tidak Ada Error pada Unity	64

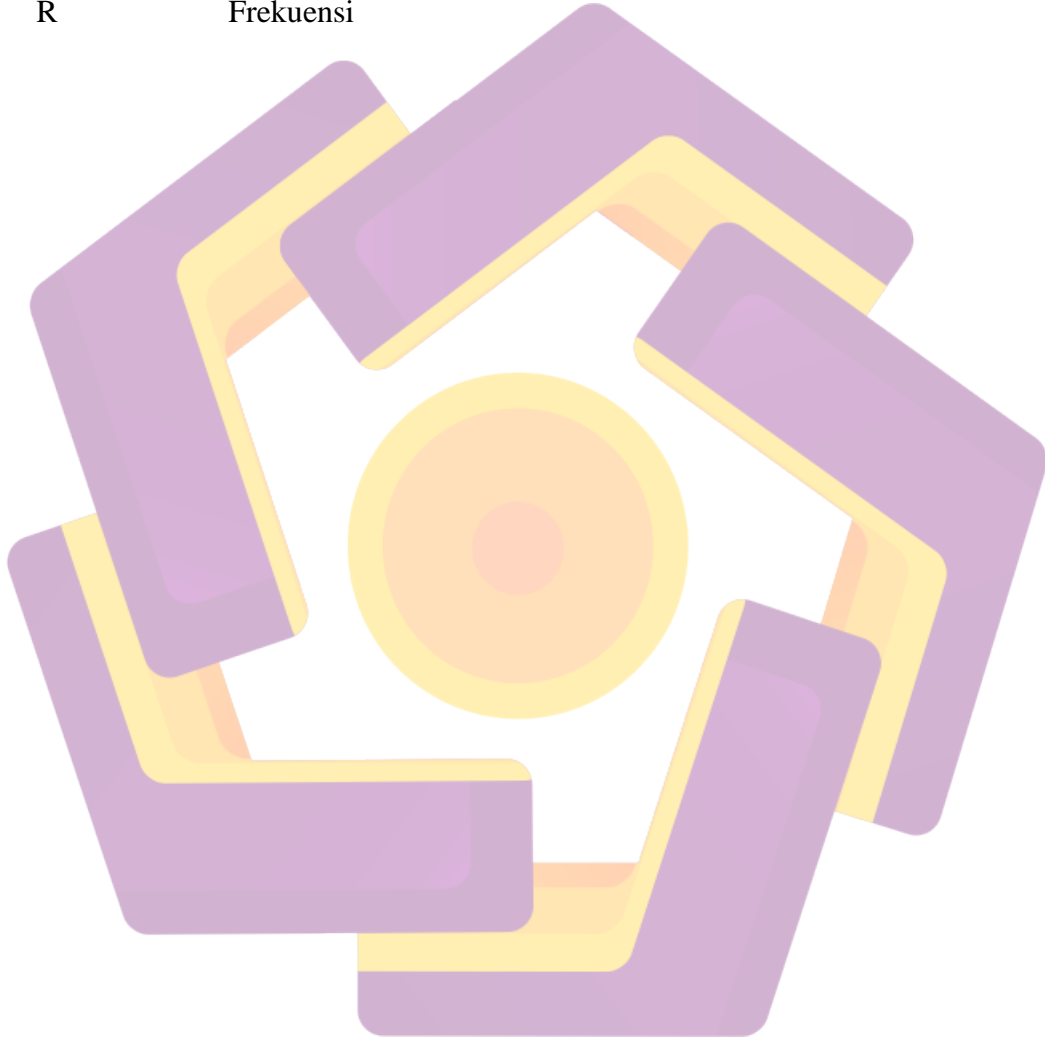
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 2. Surat Serah Terima Aplikasi	84
Lampiran 3. Surat Pernyataan Tersedianya LCD Proyektor.....	85
Lampiran 4. Kurikulum Adanya Materi Salat	86
Lampiran 5. Uji Coba Aplikasi.....	87



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Σ	Jumlah
γ	Nilai persentase yang dicari
N	Nilai dari setiap jawaban
R	Frekuensi



INTISARI

Media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai pengantar sumber pesan kepada penerima pesan, agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan sehingga terdorong serta terlihat dalam kegiatan belajar. Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis (SPS) Tunas Harapan menggunakan metode dalam mengajarkan pengenalan salat secara praktik langsung. Namun demikian, meskipun metode pembelajaran yang diterapkan sudah interaktif, beberapa kendala sering dialami oleh anak dan guru. Contohnya, anak kurang dapat fokus untuk menangkap pelafalan bacaan salat yang benar sehingga penyampaian materi kurang maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, pada penelitian ini dibuat sebuah aplikasi dengan manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik dan interaktif, kualitas belajar siswa dapat lebih baik dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja (fleksibel), serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.

Dalam pembuatan aplikasi menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Berdasarkan pengujian beta yang dilakukan kepada 15 responden tentang penerapan teknologi menunjukkan hasil persentase sebesar 86,37%, berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan jika dari 15 responden menilai sangat setuju/sangat baik/sangat suka terhadap aplikasi yang digunakan oleh responden. Sehingga aplikasi Pengenalan Tata Cara Salat Berbasis Android dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran di SPS Tunas Harapan.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Unity, Tata Cara Salat, Android

ABSTRACT

Interactive learning media in the teaching and learning process is defined as an introduction to the source of the message to the recipient of the message, in order to stimulate thoughts, feelings, attention and abilities so that they are encouraged and seen in learning activities. Tunas Harapan Early Childhood Education Unit uses a method in teaching the introduction of prayer through hands-on practice. However, even though the learning method that applied is already interactive, some obstacles are often experienced by children and teachers. For example, children are less capable to focus on capturing the correct pronunciation of prayer readings so that the delivery of material is suboptimal. Based on these problems, this study created an application which would bring benefits to the multimedia learning process so it can be clearly more interesting and interactive, so the quality of student learning can be better and teaching and learning can be done anywhere and anytime (flexible), as well as the attitude and attention of student's learning can be improved and focused.

In making applications using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method is used with data collection in this study using observation, interviews, and literature study methods.

Based on beta testing conducted to 15 respondents about the application of technology shows a percentage of 86.37%, based on these results it can be concluded that the 15 respondents rated strongly agree / very good / really like the application used by the respondent. So that the Android-based Prayer Procedure Introduction application can be utilized as a learning support media at SPS Tunas Harapan.

Keywords: *Interactive Learning Media, Unity, Prayer Procedure, Android*