

**MEDIA AJAR INTERAKTIF HURUF HIJAIYAH UNTUK GURU  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA KB ANAK SHOLEH  
ISLAMIAH KLATEN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Nurul Huda**

**19.12.1107**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**MEDIA AJAR INTERAKTIF HURUF HIJAIYAH UNTUK GURU  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA KB ANAK SHOLEH  
ISLAMIAH KLATEN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Nurul Huda**

**19.12.1107**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA AJAR INTERAKTIF HURUF HIJAIYAH UNTUK GURU  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA KB ANAK SHOLEH  
ISLAMIAH KLATEN**

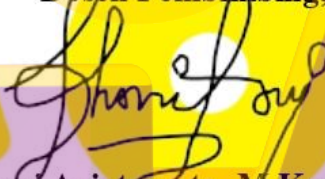
yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Nurul Huda**

**19.12.1107**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Desember 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Dhan Ariatanto, M.Kom, Dr.**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**MEDIA AJAR INTERAKTIF HURUF HIJAIYAH UNTUK GURU**  
**MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA KB ANAK SHOLEH**  
**ISLAMİYAH KLATEN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Nurul Huda**

**19.12.1107**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji .**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
**NIK. 190302148**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.**  
**NIK. 190302197**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Februari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Muhammad Nurul Huda**  
**NIM : 19.12.1107**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Media Ajar Interaktif Huruf Hijaiyah Untuk Guru Menggunakan Construct 2 Pada KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten**

Dosen Pembimbing: Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.

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 ketidak benaran 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



Muhammad Nurul Huda  
NIM. 19.12.1107

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya serta nikmat dan anugerah yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Dalam kesempatan ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua Saya dan keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr. selaku dosen pembimbing yang selalu memberi masukan serta bimbingan positif selama menyelesaikan skripsi ini.
3. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Media Ajar Interaktif Huruf Hijaiyah Untuk Guru Menggunakan Construct 2 Pada KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ucapkan terimakasih kepada:

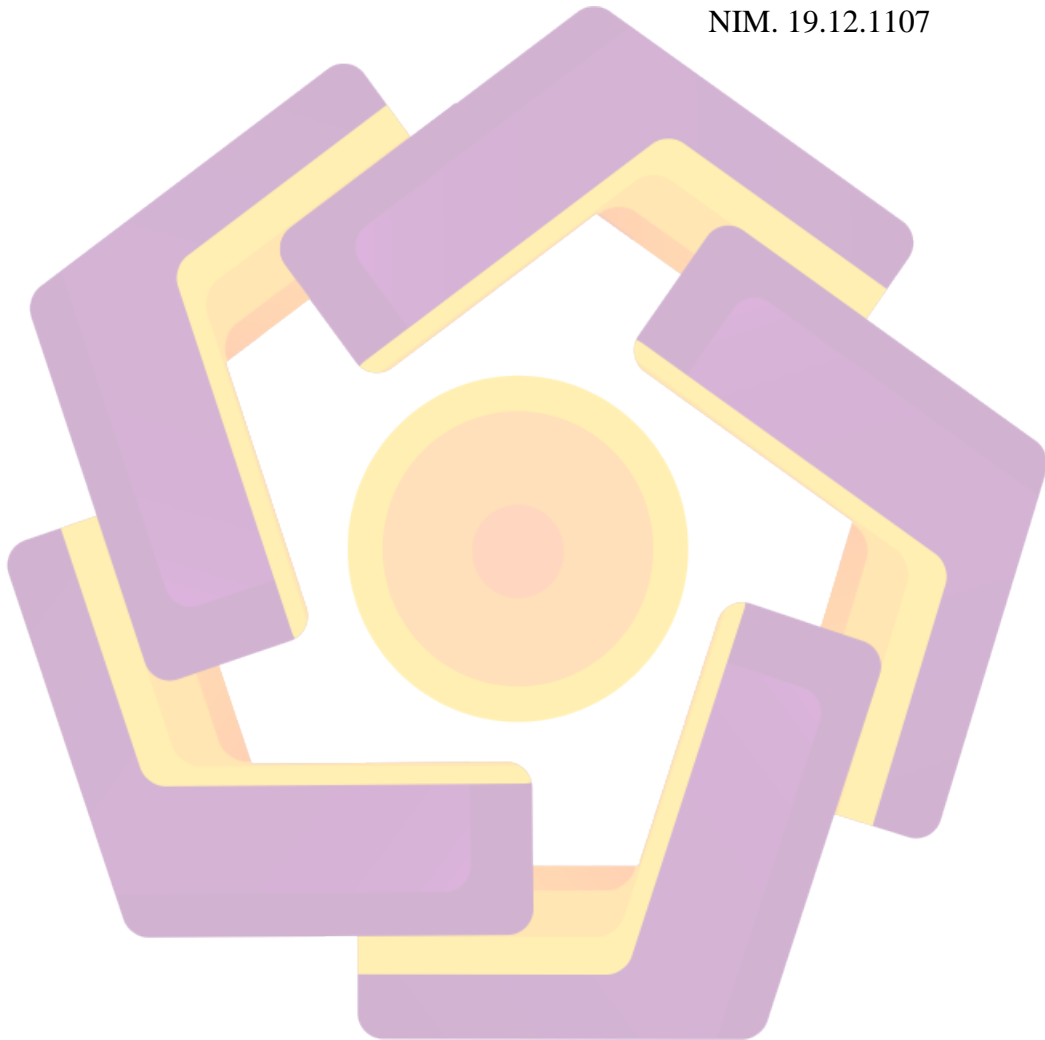
1. Kedua Orang tua Saya dan keluarga yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan selama proses bimbingan.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 19-S1 Sistem Informasi-02, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis selama masa pendidikan.
5. Semua pihak yang selama ini selalu mendukung, dan menyemangati.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis harap dengan dibuatnya skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 22 Februari 2023

Muhammad Nurul Huda

NIM. 19.12.1107





## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Pengertian Pembelajaran .....	7
2.3 Multimedia .....	7
2.3.1 Jenis Multimedia .....	8
2.3.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran .....	8
2.4 Multimedia Development Life Cycle (MDLC) .....	9
2.4.1 Konsep (Concept) .....	9
2.4.2 Perancangan (Design) .....	10
2.4.3 Pengumpulan Bahan (Material Collecting) .....	10

2.4.4	Pembuatan (Assembly).....	10
2.4.5	Pengujian (Testing) .....	10
2.4.6	Distribusi (Distribution) .....	10
2.5	Struktur Navigasi .....	10
2.5.1	Struktur Navigasi Linier.....	11
2.5.2	Struktur Navigasi Hirarki .....	11
2.5.3	Struktur Navigasi Composite .....	12
2.6	Black Box .....	12
2.7	Skala Likert.....	12
2.8	Inkscape .....	13
2.9	Construct 2.....	13
2.9.1	Kelebihan dan Kekurangan Construct 2 .....	13
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>14</b>
3.1	Objek Penelitian.....	14
3.1.1	Deskripsi Singkat Sekolah.....	14
3.1.2	Visi, Misi.....	14
3.2	Alur Penelitian .....	15
3.3	Identifikasi Masalah.....	16
3.3.1	Solusi yang ditawarkan.....	17
3.3.2	Solusi yang dipilih.....	17
3.4	Pengumpulan Data.....	17
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsioanal.....	21
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	22
3.6	Perancangan Aplikasi Media Ajar Interaktif .....	23
3.6.1	Merancang Konsep.....	23
3.6.2	Merancang Struktur Navigasi.....	23

3.6.3 Merancang Desain Antarmuka.....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	28
4.2 Pengumpulan Bahan .....	28
4.2.1 Pembuatan Background.....	28
4.2.2 Pembuatan Objects .....	34
4.3 Antarmuka Media Interaktif .....	35
4.4 Tahap Pembuatan Media Interaktif.....	40
4.4.1 Build Construct 2 dan Export HTML5.....	41
4.4.2 Export Aplikasi.....	53
4.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	53
4.5.1 Black Box Testing .....	53
4.5.2 Kuisisioner .....	55
4.6 Distribusi.....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
5.1 Kesimpulan .....	69
5.2 Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pertanyaan Terkait Masalah.....	16
Tabel 3. 2 Data Guru Sebagai Narasumber.....	19
Tabel 3. 3 Pertanyaan Hasil Wawancara .....	19
Tabel 3. 4 Spesifikasi Laptop.....	22
Tabel 3. 5 Spesifikasi Laptop.....	22
Tabel 3. 6 Perangkat Lunak .....	23
Tabel 4. 2 Background Halaman Utama.....	29
Tabel 4. 3 Background Halaman Menu Select .....	30
Tabel 4. 4 Background Menu Belajar Per Huruf .....	31
Tabel 4. 5 Background Menu Belajar Semua Huruf.....	32
Tabel 4. 6 Background Menu Belajar Mencocokkan Huruf .....	33
Tabel 4. 7 Object Huruf Hijaiyah.....	34
Tabel 4. 8 Object Button dan Object Tambahan.....	35
Tabel 4. 9 Pengujian Balck Box Testing .....	54
Tabel 4. 10 Pedoman Skala Penilaian.....	55
Tabel 4. 11 Kriteria Kelayakan.....	55
Tabel 4. 10 Pedoman Skala Penilaian.....	67

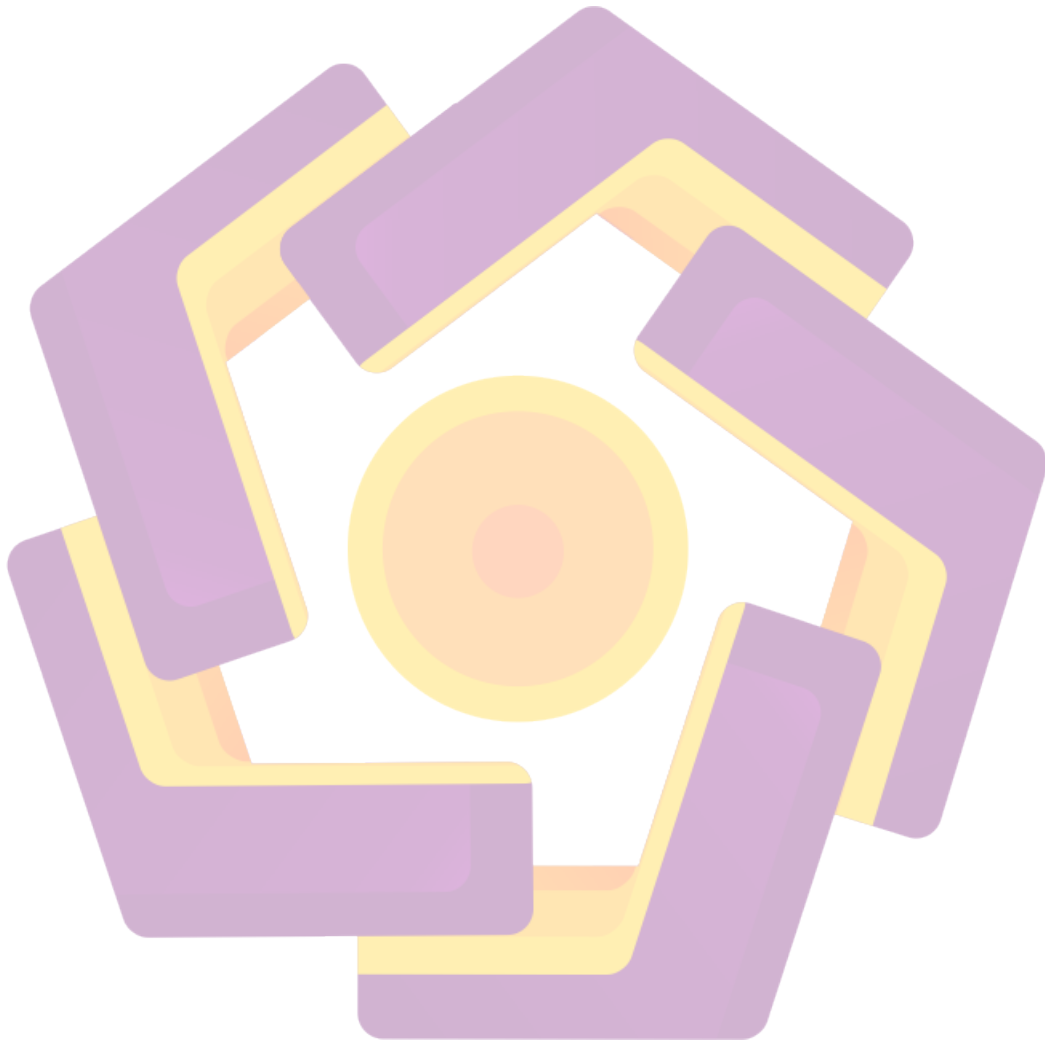
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	9
Gambar 2. 2 Struktur Navigasi Linier.....	11
Gambar 2. 4 Struktur Navigasi Hirarki.....	11
Gambar 2. 5 Struktur Navigasi Composite.....	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	15
Gambar 3. 2 Kegiatan Belajar Mengajar KB Anak Sholeh Islamiyah .....	18
Gambar 3. 3 Dokumentasi Saat Wawancara.....	21
Gambar 3. 4 Struktur Navigasi .....	24
Gambar 3. 5 Desain Tampilan Menu Awal .....	24
Gambar 3. 6 Desain Tampilan Menu Select .....	25
Gambar 3. 7 Desain Tampilan Menu Belajar Per Huruf.....	26
Gambar 3. 8 Desain Tampilan Belajar Semua Huruf .....	26
Gambar 3. 9 Desain Tampilan Belajar Mencocokkan Huruf.....	27
Gambar 3. 10 Desain Tampilan Popup .....	27
Gambar 4. 1 Halaman Home Page.....	35
Gambar 4. 2 Halaman Menu Select .....	36
Gambar 4. 3 Halaman Belajar Per Huruf Hijaiyah .....	36
Gambar 4. 4 Halaman Belajar Semua Huruf Hijaiyah.....	37
Gambar 4. 5 Halaman Mencocokkan Huruf Hijaiyah .....	37
Gambar 4. 6 Halaman Popup Profil Pengembang .....	38
Gambar 4. 7 Tampilan Petunjuk Halaman Home Page .....	38
Gambar 4. 8 Tampilan Petunjuk Halaman Menu Select.....	39
Gambar 4. 9 Tampilan Petunjuk Halaman Per Huruf.....	39
Gambar 4. 10 Tampilan Petunjuk Halaman Semua Huruf .....	40
Gambar 4. 11 Tampilan Petunjuk Halaman Mencocokkan Huruf.....	40
Gambar 4. 12 Membuat File .....	41
Gambar 4. 13 Mengatur Size .....	42
Gambar 4. 14 Mengatur Kualitas Konfigurasi Layar.....	43
Gambar 4. 15 Mengatur Orientasi Layout .....	43

Gambar 4. 16 Menginputkan Objek.....	44
Gambar 4. 17 Layouts dan Event Sheets .....	45
Gambar 4. 18 Import Sound.....	45
Gambar 4. 19 Layout Home Page.....	46
Gambar 4. 20 Layout Menu Select .....	47
Gambar 4. 21 Layout Belajar Per Huruf.....	47
Gambar 4. 22 Layout Belajar Semua Huruf .....	48
Gambar 4. 23 Layout Mencocokkan Huruf .....	49
Gambar 4. 24 Event Sheets Per Huruf .....	49
Gambar 4. 25 Event Sheets Belajar Dua.....	50
Gambar 4. 26 Event Sheets Mencocokkan Huruf.....	50
Gambar 4. 27 Event Sheets Home Page .....	51
Gambar 4. 28 Event Sheets Menu Select.....	51
Gambar 4. 29 Event Sheets Popup.....	52
Gambar 4. 30 Event Sheets Global Event.....	52
Gambar 4. 31 Export Aplikasi .....	53
Gambar 4. 32 (a) dan (b) Distribusi Aplikasi.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

A.	Lampiran 1. Kuisisioner.....	74
B.	Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian .....	76



## INTISARI

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu unsur dalam metode pembelajaran. Metode pembelajaran bisa didefinisikan sebagai cara penyampaian materi pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan merancang media ajar interaktif pengenalan huruf hijaiyah menggunakan aplikasi Construct 2 berbasis website pada PAUD KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten guna mengatasi kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi ke peserta didik.

Pada penelitian digunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sebagai metode dalam pembuatan aplikasi dan Metode pengumpulan data dengan wawancara dan observasi langsung.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media ajar interaktif pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan construct 2 berbasis website mampu mendukung pengembangan proses pembelajaran di PAUD KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Interaktif, Guru, Construct 2



## ABSTRACT

*Interactive learning media is one of the elements in learning methods. Learning methods can be defined as a way of delivering learning materials used by teachers in teaching students in achieving learning objectives. This study aims to design interactive teaching media for the introduction of hijaiyah letters using the website-based Construct 2 application at PAUD KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten to overcome the difficulties of teachers in developing learning media to deliver material to students.*

*The research used the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method as a method in making applications and data collection methods with interviews and direct observation.*

*The results of the study showed that interactive teaching media for introducing hijaiyah letters using website-based Construct 2 was able to support the development of the learning process at PAUD KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten.*

**Keyword:** *Learning media, Interactive, Teacher, Construct 2*