

**PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ILMU NAHWU DI PONDOK PESANTREN AL MUNAWWIR
BANTUL JOGJAKARTA**

Skripsi

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



disusun oleh

Rizal Alfian

10.22.1289

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MAJAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran
Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir
Bantul Jogjakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizal Alfian

10.22.1289

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Juli 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran
Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir
Bantul Jogjakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizal Alfian

10.22.1289

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Tonny Hidayat, S.Kom. M.kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 23 Oktober 2011

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

...

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

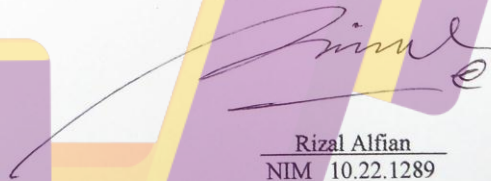
Nama : Rizal alfian

NIM : 10.22.1289

Alamat: Jl.Salak 03/15 No.35 Jogokerten Trimulyo Sleman Jogjakarta

Menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dari skripsi ini tidak terdapat isi dari karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 01 Agustus 2011



Rizal Alfian
NIM 10.22.1289

MOTTO

مَنْ أَزَادَ عِلْمًا وَ لَمْ يَزِدْ دَهْدًا لَمْ يَزِدْ دُونَ اللَّهِ إِلَّا بُعْدًا

“Barangsiapa bertambah ilmunya dan tidak bertambah petunjuk yang diperolehnya, maka ia pun semakin jauh dari Allah”

(Ihya Ulumuddin Imam Al Ghozalie)



Skripsi Ini Akoe Persembahkan

Alloh SWT beserta Nabi Muhammad SAW....

Almarhum Bapak....yang sudah memberiku inspirasi hidup dan memberiku semangat dalam menuntut ilmu...

Ibu.....yang slalu memberiku semangat dan doa untuk jalan hidupku.....

Mbah Putri & Mbah Kakung...yang slalu membuatku gembira...

Pakde, Budhe, Om, Tante, Mas, Mbak, Adik2ku & Ponakan....matur suwun atas support dan doanya....

Buat Temen2ku Kampus....**Uci St** (cepatan sidang neng!!),

Rendy (suwun banget rek!!), **Amat** (kita bunuh si 10000),

Udien (kapan kita ngoplo lagi?), **Ropik** (makasih bro pinjaman printernya), **Eko** (jadian aja ama tri...ko!),

Mbak Murni (makasih mbak atas bantuannya slama ini),

Leo (akhirnya dipecat jadi lurah), **Tri** (ditunggu eko

tuh), **Dian** (cepat punya FB bro), Buat yang belum

tersebut **SI 2B 2010**.....Pokoknya Rizal ucapin makasih banget....**LOVE U ALL**

Buat Temen2 Pondok **Al Munawwir Huffad 1**....

furqon, sabit, tulus, petruk, jegok, doyok, rikza, acank, baweh, kang as'ad n yang belum tersebut namanya....*makasih buat ide bikin Sahwu.*

Acer Aspire One & Honda Grand AB.5190.MN...thanks udah bantu dapetin gelar S.Kom-ku

[JANGAN PERNAH PROTES DENGAN PESEBAHAN INI KARENA BUATNYA BUTUH 7 HARI B MALEM DENGAN MAKAN DENGAN MINUM]

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta”. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabiyullah Muhammad Saw beserta keluarga, sahabat dan seluruh umat Islam yang dengan teguh memperjuangkan kembalinya kehidupan Islam.

Skripsi ini penulis ajukan sebagai prasyarat dalam menyelesaikan program Sarjana jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi ini banyak sekali bantuan yang penulis dapat dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan, masukan, serta support yang tak ternilai harganya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing kami yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan,dan meluangkan waktu hingga Skripsi ini dapat terselesaikan
4. Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

5. Pengurus Pondok Pesantren Al Munawwir Krapyak Bantul Jogjakarta yang telah memberikan rekomendasi kepada kami untuk mengadakan penelitian guna pembuatan Skripsi ini.
6. Kedua Orang Tuaku serta saudara-saudaraku tercinta yang telah dengan sabar dan semangat memberikan motivasi, do'a dan biaya selama penulis menempuh jenjang pendidikan.
7. Semua pihak yang telah membantu kami baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas segala jasa-jasa dan bantuannya yang telah diberikan kepada penulis. Pada akhirnya penulis berharap semoga karya tulis ini memberikan manfaat bagi penulis sendiri khususnya maupun bagi para pembaca umumnya.

Penulis menyadari banyak sekali kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini dan jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sebagai pedoman bagi penulis untuk penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga Skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis maupun bagi pembaca sekalian. Amin...

Yogyakarta, 26 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Judul	i
Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
Intisari	xv
<i>Abstract</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1. Pengumpulan Data	5
1.5.2. Study Pustaka	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Media Pembelajaran	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Pengertian Multimedia	14

2.2.2	Sejarah Multimedia.....	15
2.2.3	Komponen-Komponen Multimedia.....	17
2.2.3.1.	Teks.....	17
2.2.3.2.	Grafik.....	17
2.2.3.3.	Suara.....	19
2.2.3.4.	Video.....	19
2.2.3.5.	Animasi.....	21
2.2.4	Langkah-Langkah Dalam Pengembangan Multimedia.....	22
2.2.4.1.	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	22
2.2.4.2.	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	25
2.2.4.3.	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	26
2.3	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	30
2.3.1	Macromedia Director.....	31
2.3.2	Adobe Photoshop.....	32
2.3.3	SWISHmax.....	33
2.3.4	Adobe Audition.....	34
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	36
3.1.	Tinjauan Umum.....	36
3.1.1	Pengertian Ilmu Nahwu.....	36
3.1.2	Sejarah Ilmu Nahwu.....	36
3.1.3	Sistem Pembelajaran Ilmu Kuning Di Pesantren.....	40
3.1.3.1	Metode Pembelajaran Tradisional.....	40
3.1.3.2	Metode Pembelajaran Modern.....	42
3.2.	Identifikasi Masalah.....	44
3.2.1	Identifikasi Penyebab Masalah.....	44
3.2.2	Titik Keputusan.....	44
3.3.	Analisis.....	45
3.3.1	Analisis SWOT.....	45
3.3.1.1.	Strength (Kekuatan).....	46
3.3.1.2.	Weaknes (Kelemahan).....	46
3.3.1.3.	Opportunity (Peluang).....	47

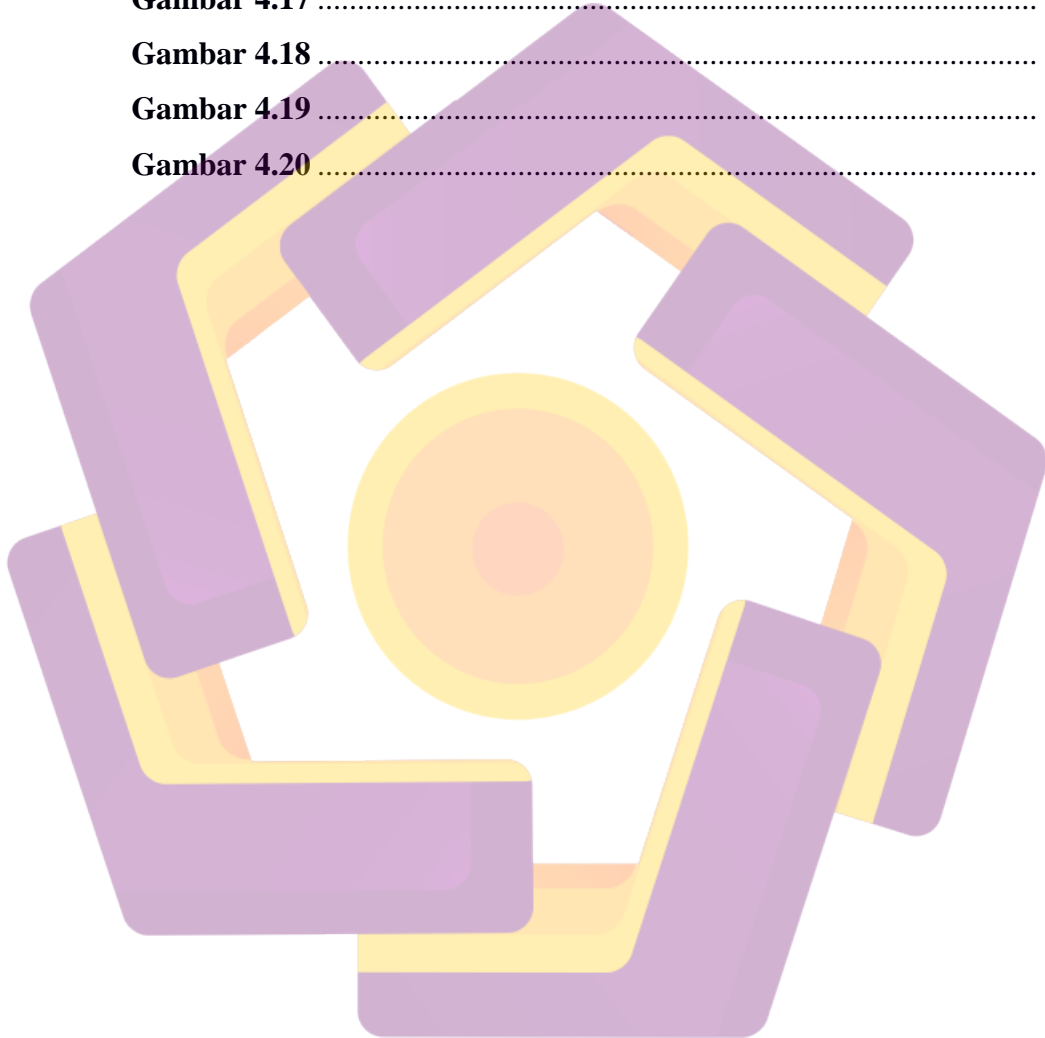
3.3.1.4. Threat (Ancaman).....	47
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	47
3.3.2.1 Aspek Perangkat Keras (Hardware)	48
3.3.2.2 Aspek Perangkat Lunak (Software).....	48
3.3.2.3 Aspek Sumber Daya Manusia (Brainware).....	49
3.3.3 Studi Kelayakan.....	49
3.3.3.1 KelayakanTekhnologi.....	49
3.3.3.2 Kelayakan Operasional.....	50
3.3.3.3 Kelayakan Hukum.....	50
3.4. Perancangan Sistem	51
3.4.1. Merancang Konsep.....	51
3.4.2. Merancang Isi.....	52
3.4.3. Merancang Naskah.....	55
3.4.4. Merancang Grafik.....	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	84
4.1 Implementasi Sistem	84
4.2 Memproduksi Sistem.....	84
4.2.1 Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop	85
4.2.2 Mengolah Animasi Teks dan Gambar dengan SWISHmax	88
4.2.3 Mengolah Suara dengan Adobe Audition.....	91
4.2.4 Proses Editing dengan Macromedia Director.....	93
4.2.5 Membuat File *.exe	96
4.3 Mengetes Sistem	97
4.3.1 Melakukan Tes Kepada Pemakai	99
4.4 Menggunakan Sistem Multimedia	99
4.5 Memelihara Sistem	100
BAB V PENUTUP	102
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	22
Gambar 2.2 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Oleh Raymond Mc Leod.....	25
Gambar 2.3 Struktur Linear.....	26
Gambar 2.4 Struktur Menu.....	27
Gambar 2.5 Struktur Hierarki.....	28
Gambar 2.6 Struktur Jaringan.....	29
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi.....	30
Gambar 2.8 Macromedia Director.....	32
Gambar 2.9 Adobe Photoshop.....	33
Gambar 2.10 SWISHmax.....	34
Gambar 2.11 Adobe Audition.....	35
Gambar 3.1 Kegiatan Pembelajaran Kitab Kuning Di Pesantren.....	41
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Multimedia.....	53
Gambar 3.3 Menu Intro.....	82
Gambar 3.4 Menu Indek.....	83
Gambar 3.5 Sub Menu.....	84
Gambar 4.1	85
Gambar 4.2	86
Gambar 4.3	86
Gambar 4.4	87
Gambar 4.5	87
Gambar 4.6	88
Gambar 4.7	89
Gambar 4.8	89
Gambar 4.9	90
Gambar 4.10	90
Gambar 4.11	91

Gambar 4.12	92
Gambar 4.13	92
Gambar 4.14	93
Gambar 4.15	94
Gambar 4.16	94
Gambar 4.17	95
Gambar 4.18	95
Gambar 4.19	96
Gambar 4.20	97



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Aplikasi.....	54
Tabel 4.1 Tabel Uji Sistem Kepada Para Pemakai.....	99



INTISARI

Pesantren sebagai lembaga pendidikan keagamaan merupakan realitas yang tidak dapat dipungkiri. Sepanjang sejarah yang dilaluinya, pesantren terus menekuni bidang pendidikan keagamaan dan menjadikannya sebagai fokus kegiatan. Dalam mengembangkan pendidikan, pesantren telah menunjukkan daya tahan yang cukup kokoh sehingga mampu melewati berbagai jaman dengan beragam masalah yang dihadapinya

Salah satu kitab kuning yang diajarkan di pesantren adalah ilmu nahwu yang Jurumiyah. Matan kitab “Aj-Jurumiyah” merupakan kitab dasar dalam Ilmu Nahwu, karangan Abu Abdulloh Muhammad bin Muhammad bin Dawud Ash-Shonhajie Rohimahulloh. .Namun, akhir-akhir ini cara penyampaian materi kitab kuning mendapat kritik dari para pemerhati pendidikan, karena memiliki kelemahan dan kurang sesuai dengan pandangan sistem pendidikan modern yang student centered. Pengajaran kitab-kitab kuning, baik secara wetonan dan sorogan, memiliki kelemahan metodologis di antaranya adalah ketika tidak terjadinya dialog antara santri dan kyai, santri menjadi pasif. Kegiatan belajar mengajar terpusat pada kyai. Akhirnya, daya kreatifitas dan aktifitas santri menjadi lemah dan dalam hal ini, kyai juga tidak segera memperoleh umpan balik tentang penguasaan materi yang disampaikan.

Pada skripsi ini, penulis mencoba membuat aplikasi media pembelajaran mengenai Ilmu Nahwu dengan menggunakan software-software, seperti Macromedia Director beserta software pendukung. Sehingga aplikasi ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian Ilmu Nahwu di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, Pondok Pesantren, Ilmu Nahwu

ABSTRACT

Pesantren as a religious educational institution is a reality that can not be denied. Throughout the history of its path, boarding schools continued to pursue the field of religious education and made it a focus of activity. In developing education, boarding schools have shown considerable resilience so that the firm is able to bypass various times with various problems it faces.

One of the kitab kuning is taught in schools is a Jurumiyah Nahwu science. Matan book "Aj-Jurumiyah" is a basic book in Science Nahwu, essay Abdulloh Abu Muhammad ibn Muhammad ibn Dawud al-Shonhajie Rohimahulloh. . However, lately the way the material kitab kuning received criticism from students of education, because it has a weakness and lack of fit with the view of modern education system is student centered. Teaching kitab kuning, both wetonan and sorogan, have methodological weaknesses of which is when the absence of dialogue between students and clerics, students become passive. Teaching and learning activities centered on the clerics. Finally, the power of creativity and activity of students to be weak and in this case, the clerics also did not immediately gain feedback on the mastery of the material presented.

In this thesis, the author tries to make media applications Nahwu learning about science by using softwares such as Macromedia Director and its supporting software. So this application can be used as a means of delivery Nahwu Sciences at Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul, Jogjakarta.

Key Words: Learning Media, Multimedia, Boarding School, Science Nahwu