

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI FIQH  
DASAR PADA MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM  
CONGKOP SAMPANG**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**M. Syarkawi**

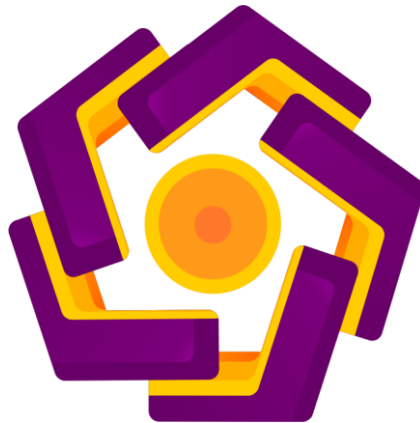
**14.11.7765**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI FIQH  
DASAR PADA MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM  
CONGKOP SAMPANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**M Syarkawi**

**14.11.7765**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI  
FIQH DASAR PADA MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM  
CONGKOP SAMPANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M Syarkawi**

**14.11.7765**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Februari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**JUDUL MAKALAH DIKETIK DENGAN FONT *TIMES NEW ROMAN*  
UKURAN 12 POINT *UPPERCASE* SPASI 1,5  
BENTUK PIRAMIDA TERBALIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M Syarkawi**

**14.11.7765**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302356**

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

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Februari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si., MT.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Februari 2021



M Syarkawi

NIM. 14.11.7765

## **MOTTO**

Jika Kau Merasa Hari Ini Adalah Akhir Dari Segalanya, Bangkitlah Dan  
Yakinkan Dirimu Bahwa Esok Hari Akan Jauh Lebih Baik Dari Hari Ini



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan saya sampai kapanpun.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membimbing saya dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Seluruh keluarga.
5. Teman-teman dari kelas S1 Informatika Angkatan 2014.
6. Saudara-saudara saya dari Persaudaraan Setia Hati Terate.
7. Teman-teman dari FKMSB Yogyakarta.
8. Pasukan XCode Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Prada Coffee Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic Sebagai Media Promosi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Pendidikan S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Teknik Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi di Universitas Amikom Yogyakarta, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis. Maka untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.



5. Bapak Abdul Kholis, M.H selaku kepala sekolah Miftahul Ulum

Congkop Sampang telah memberikan ijin terhadap saya untuk menjadikan Miftahul Ulum Congkop Sampang sebagai objek penelitian.

Keluarga besar penulis dan seluruh teman-teman seperjuangan S1 Informatikayang telah memberikan semangat sehingga skripsi ini berhasil saya selesaikan.Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan.Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati,semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita,khususnya tentang Video Iklan sebagai Media Promosi dan Informasi.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 20 Februari 2021

Penulis,

M Syarkawi, 14.11.7765

# DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Siswa.....	4
1.5.3 Bagi Guru.....	5
1.5.4 Bagi Sekolah.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Analisa.....	6
1.6.3 Produksi.....	6
1.6.4 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1    Tinjauan Pustaka.....	8
2.2    Definisi Media Pembelajaran.....	9
2.2.1    Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	10
2.3    Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.3.1    Sejarah Multimedia.....	11
2.3.2    Pengertian Multimedia.....	11
2.3.3    Elemen-elemen Multimedia.....	12
2.4    Struktur Navigasi Multimedia.....	13
2.5    Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.5.1    Siklus Pengembangan Multimedia.....	16
2.6    Analisis SWOT.....	20
2.6.1    Analisis Kekuatan ( <i>Strengths</i> ).....	20
2.6.2    Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	21
2.6.3    Analisis Peluang ( <i>Oppurtunity</i> ).....	21
2.6.4    Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	21
2.7    Evaluasi.....	22
2.7.1    Skala Likert.....	22
2.7.2    Menentukan Interval.....	23
2.7.3    Rumus Presentase.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1    Deskripsi Objek.....	25
3.1.1    Logo.....	25

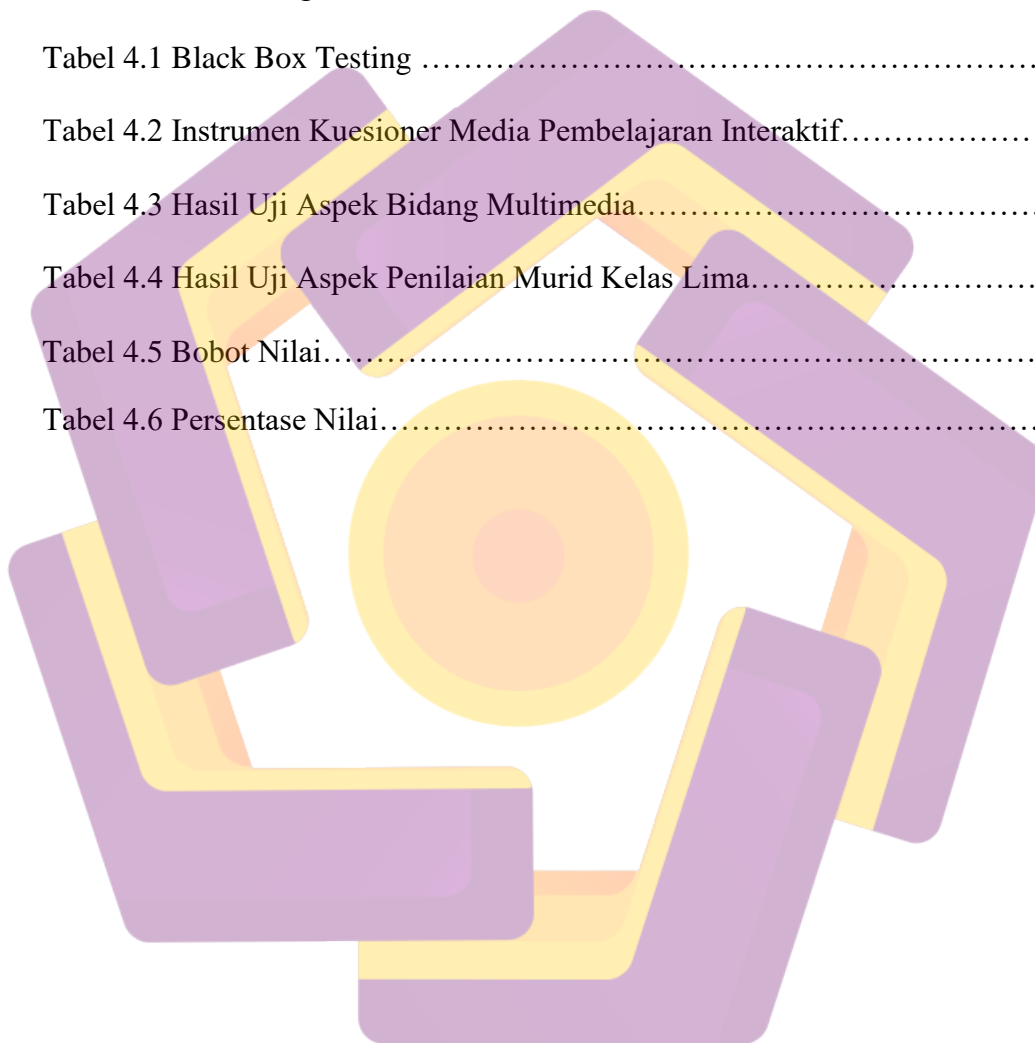
3.1.2	Struktur Organinsasi.....	26
3.2	Pengumpulan Data.....	26
3.2.1	Wawancara.....	27
3.2.2	Observasi.....	28
3.3	Analisis Masalah.....	30
3.3.1	Analisis SWOT.....	30
3.3.2	Hasil Analisis.....	30
3.3.2.1	Faktor Internal.....	30
3.3.2.1.1	<i>Strenght</i> (Kekuatan).....	30
3.3.2.1.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	30
3.3.2.2	Faktor Eksternal.....	31
3.3.2.2.1	<i>Oppurtunity</i> (Peluang).....	31
3.3.2.2.2	<i>Threat</i> (Ancaman).....	31
3.3.2.3	Strategi.....	32
3.3.2.3.1	Strategi S-O.....	32
3.3.2.3.2	Strategi W-O.....	32
3.3.2.3.3	Strategi S-T.....	32
3.3.2.3.4	Strategi W-T.....	33
3.4	Analisis Kelayakan.....	36
3.4.1	Kelayakan Operasional.....	37
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	37
3.4.3	Kelayakan Teknologi.....	37
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.5.1	Kebutuhan Fungsional.....	38

3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.5.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
3.5.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
3.6	Perancangan Aplikasi.....	39
3.6.1	Merancang Konsep.....	39
3.6.2	Merancang Isi.....	40
3.6.3	Merancang Naskah.....	44
3.6.4	Merancang Grafik.....	49
3.6.4.1	Rancangan Menu Intro.....	49
3.6.4.2	Rancangan Menu Utama.....	50
3.6.4.3	Rancangan Menu Materi.....	50
3.6.4.4	Rancangan Sub Menu Materi Thaharah.....	51
3.6.4.5	Rancangan Sub Menu Materi Air.....	52
3.6.4.6	Rancangan Sub Menu Materi Hadats.....	53
3.6.4.7	Rancangan Sub Menu Materi Najis.....	54
3.6.4.8	Rancangan Sub Menu Simulasi.....	55
3.6.4.9	Rancangan Sub Menu Materi Rangkuman.....	56
3.6.4.10	Rancangan Menu Petunjuk.....	57
3.6.4.11	Rancangan Menu Evaluasi.....	57
3.6.4.12	Rancangan Menu Soal Evaluasi.....	58
3.6.4.13	Rancangan Menu Penutup.....	59
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>61</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	61
4.1.1	Produksi Karakter.....	61

4.1.2	Produksi Background.....	63
4.1.3	Produksi Desain Tombol.....	65
4.1.4	Backsound.....	65
4.1.5	Menyusun Halaman.....	66
4.1.6	Membuat Animasi.....	80
4.1.7	Menghubungkan Halaman.....	81
4.1.8	Publishing.....	84
4.2	Mengetes Sistem.....	85
4.2.1	Black Box Testing.....	85
4.2.2	White Box Testing.....	89
4.3	Menggunakan Sistem.....	89
4.4	Memelihara Sistem.....	90
4.5	Evaluasi.....	91
4.5.1	Skala Likert.....	91
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>97</b>
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert.....	22
Tabel 2.2 Kategori Skor Jawaban.....	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	33
Tabel 3.2 Perrancangan Isi.....	41
Tabel 4.1 Black Box Testing .....	88
Tabel 4.2 Instrumen Kuesioner Media Pembelajaran Interaktif.....	95
Tabel 4.3 Hasil Uji Aspek Bidang Multimedia.....	96
Tabel 4.4 Hasil Uji Aspek Penilaian Murid Kelas Lima.....	97
Tabel 4.5 Bobot Nilai.....	98
Tabel 4.6 Persentase Nilai.....	98



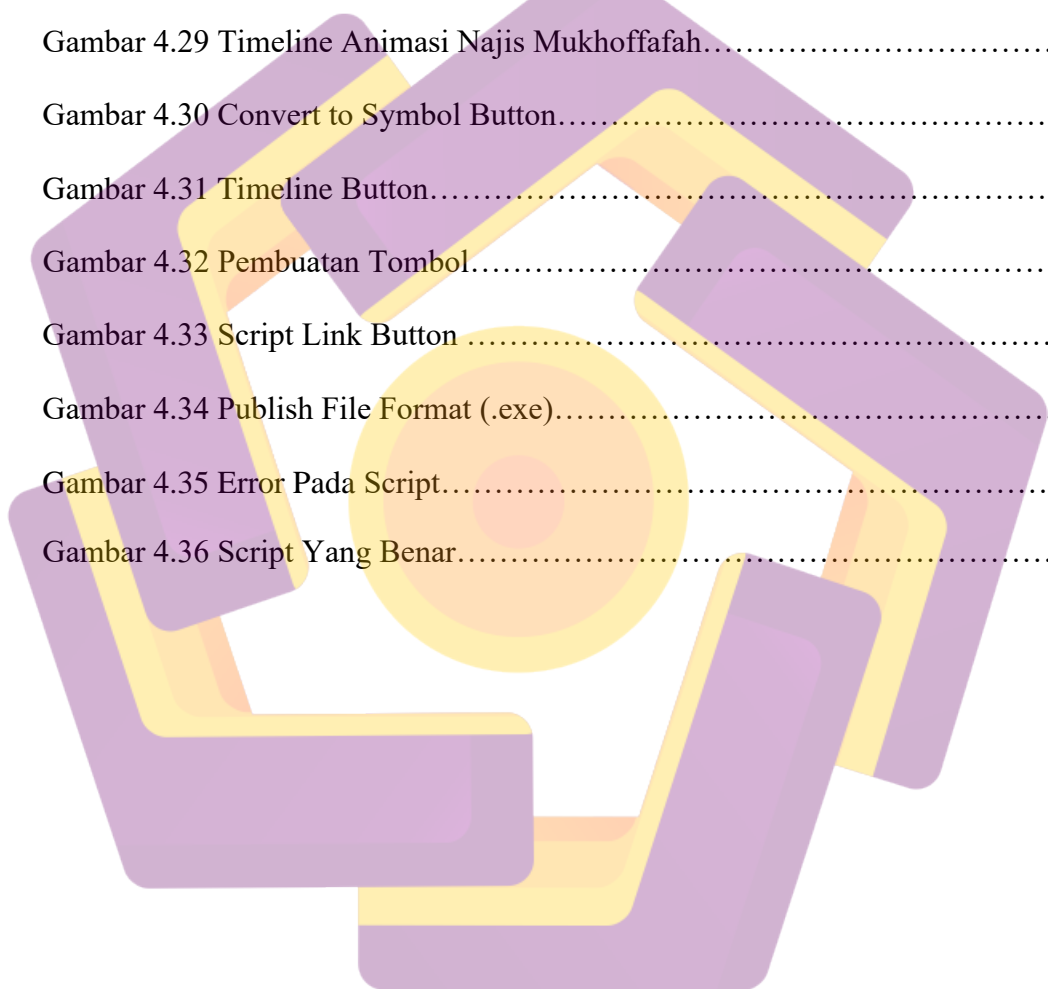
## TABEL GAMBAR

Gambar 2.1 Model Ikon.....	14
Gambar 2.2 Struktur Linier.....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Piramid.....	15
Gambar 2.5 Struktur Polar.....	16
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia.....	17
Gambar 3.1 Logo Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Congkop.....	25
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	26
Gambar 3.3 Gerbang PP. Mansyaul Ulum Congkop.....	28
Gambar 3.4 Kitab Mabadi Fiqh.....	29
Gambar 3.5 Rancangan Aplikasi Struktur Hierarki.....	45
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Intro.....	49
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Menu Utama.....	50
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Menu Materi.....	51
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Sub Menu Materi Thaharah.....	52
Gambar 3.10 Rancangan Sub Menu Materi Air.....	53
Gambar 3.11 Rancangan Sub Menu Materi Hadats.....	54
Gambar 3.12 Rancangan Sub Menu Materi Najis.....	55
Gambar 3.13 Rancangan Sub Menu Simulasi.....	56
Gambar 3.14 Rancangan Sub Menu Materi Rangkuman.....	56
Gambar 3.15 Rancangan Menu Petunjuk.....	57
Gambar 3.16 Rancangan Menu Evaluasi.....	58



Gambar 3.17 Rancangan Menu Soal Evaluasi.....	59
Gambar 3.18 Rancangan Menu Penutup.....	60
Gambar 4.1 New Document.....	61
Gambar 4.2 Karakter Najis.....	62
Gambar 4.3 Pewarnaan Karakter Najis.....	63
Gambar 4.4 Gambar Aset Karakter.....	63
Gambar 4.5 Background Bangunan Masjid.....	64
Gambar 4.6 Gambar Keseluruhan Background.....	64
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Tombol.....	65
Gambar 4.8 Pembuatan Dokumen Baru.....	66
Gambar 4.9 Import File.....	67
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Halaman Intro.....	67
Gambar 4.11 Tampilan Intro.....	68
Gambar 4.12 Pembuatan Menu Utama.....	69
Gambar 4.13 Pembuatan Menu Materi.....	70
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Materi Thaharah (Dalil).....	71
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Materi Thaharah (Alat Thaharah).....	71
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Sub Menu Materi Air Mutlak.....	72
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Sub Menu Materi Air Mutanajis.....	73
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Sub Menu Materi Air Musta'mal.....	73
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Pilihan Materi Najis.....	74
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Sub Materi Najis Mutawasitah.....	75
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Ilustrasi Bersuci Dari Hadast Besar.....	76
Gambar 4.22 Oval Tool.....	77

Gambar 4.23 Pembuatan Animasi Tangki Air.....	77
Gambar 4.24 Pembuatan Halaman Simulasi.....	78
Gambar 4.25 Menentukan Posisi Gambar.....	79
Gambar 4.26 Menentukan Radius Target Drop.....	79
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Evaluasi.....	80
Gambar 4.28 Pembuatan Animasi Najis Mukhoffafah.....	80
Gambar 4.29 Timeline Animasi Najis Mukhoffafah.....	81
Gambar 4.30 Convert to Symbol Button.....	82
Gambar 4.31 Timeline Button.....	82
Gambar 4.32 Pembuatan Tombol.....	83
Gambar 4.33 Script Link Button .....	84
Gambar 4.34 Publish File Format (.exe).....	84
Gambar 4.35 Error Pada Script.....	87
Gambar 4.36 Script Yang Benar.....	87



## INTISARI

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif materi dasar fiqh untuk siswa madrasah ibtdaiyah mihtahul ulum congkop. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya informasi pengenalan unsur-unsur fiqh dan tatacara praktek yang diterapkan pada mata pelajaran fiqh, yang berhubungan dengan najis, tatacara bersuci, dan proses mengetahui hukum bersuci step by step.

Madrasah ibtdaiyah adalah awal jenjang pendidikan agama yang diterapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun sama seperti pendidikan sekolah dasar formal pada umumnya, yaitu dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelajar masrasah ibtdaiyah pada umumnya berusia diantara 7 - 12 tahun, pada tahap ini ilmu yang diajarkan adalah ilmu dasar yang akan diteruskan hingga sekolah menengah pertama atau madsrasah tsanawiyah dan menengah atas atau madrasah aliyah. dalam usia inilah pendidikan mengenai thaharah diperkenalkan dalam mata pelajaran fiqh.

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti text, gambar, suara, video, dan animasi untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi. Singkatnya multimedia interaktif dibuat untuk memberikan visualisasi terhadap pesan dan informasi yang akan disampaikan.

**Kata Kunci : Multimedia, Media, Interaktif, Fiqh, Thaharah**

## **ABSTRACT**

*The aim to be achieved in this study is to make interactive learning media the basic material of fiqh for students of the Islamic elementary school mihtahul ulum congkop. This is motivated by a lack of information on the introduction of the elements of jurisprudence and practices that are applied to the subjects of jurisprudence, which are related to uncleanness, the procedure of purification, and the process of knowing the law of purification step by step.*

*Ibtidaiyah madrasa is the beginning of the level of religious education applied in Indonesia which has been pursued for 6 years just like formal primary school education in general, from class 1 to grade 6. Students of Islamic primary schools are generally aged between 7 - 12 years, at this stage taught is the basic science that will be continued until the junior high school or upper middle school tsanawiyah or madrasah aliyah. It is at this age that education about blood is introduced in the subject of jurisprudence.*

*Interactive multimedia is a medium that combines multimedia elements such as text, images, sound, video, and animation to convey a message and information. In short, interactive multimedia is created to provide visualization of messages and information to be delivered.*

**Keyword : Multimedia, Media, Interactive, Fiqh, Thaharah**

