

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MEDIA TUMBUH  
KEMBANG ANAK MENGHAVAL DOA SEHARI-HARI DAN TUGAS  
MALAIKAT BERBASIS FLASH CS3 (STUDI KASUS : KELOMPOK  
BERMAIN MUSTIKA MELATI, CABEYAN PANGGUNG HARJO  
SEWON BANTUL)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ardytha Oktantoro**

**11.11.5616**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MEDIA TUMBUH  
KEMBANG ANAK MENGHAFAK DOA SEHARI-HARI DAN TUGAS  
MALAIKAT BERBASIS FLASH CS3 (STUDI KASUS : KELOMPOK  
BERMAIN MUSTIKA MELATI, CABEYAN PANGGUNG HARJO  
SEWON BANTUL)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Ardytha Oktantoro**

**11.11.5616**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MEDIA TUMBUH  
KEMBANG ANAK MENGHAHAL DOA SEHARI-HARI DAN TUGAS  
MALAIKAT BERBASIS FLASH CS3 (STUDI KASUS : KELOMPOK  
BERMAIN MUSTIKA MELATI, CABEYAN PANGGUNGHARJO  
SEWON BANTUL)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardytya Oktantoro**

**11.11.5616**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MEDIA TUMBUH  
KEMBANG ANAK MENGHAFAK DOA SEHARI-HARI DAN TUGAS  
MALAIKAT BERBASIS FLASH CS3 (STUDI KASUS : KELOMPOK  
BERMAIN MUSTIKA MELATI, CABEYAN PANGGUNGHARJO  
SEWON BANTUL)**

yang disusun oleh

**Ardytha Oktantoro**

**11.11.5616**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Juli 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Agustus 2015



Ardytya Oktantoro

11.11.5616

## MOTTO

1. Jagalah hatimu dekat dengan Tuhan.
2. Berdoa, Tawakal, dan Berusaha.
3. Berusaha menjadi diri sendiri.
4. Tuhan menciptakan kedua mata kita di depan karena kita harus terus melihat ke depan, bukan ke belakang dan terpaku pada masa lalu.
5. Lawanlah arus yang mampu kamu kalahkan dan janganlah melawan arus yang nantinya bisa mengalahkanmu.
6. Demi masa depanmu yang cerah adalah alasan kerja keras orang tuamu, maka janganlah engkau mematahkan semangat beliau dengan meredupkan sinarmu sendiri.
7. Kesuksesan untuk semua orang, hanya jalanya saja yang yang berbeda.
8. Jika tidak bisa melangkah dengan cepat melangkahlah sedikit demi sedikit sesuai dengan target tujuan yang telah direncanakan.
9. Sukses bukanlah zona nyaman, karena kesuksesan masih butuh diperjuangkan.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil alamin, dengan penuh kerendahan dan ketulusan hati,  
Skripsi ini peneliti persembahkan untuk :

1. Allah SWT Yang Maha Suci, Maha Pengasih dan Maha Besar karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih Ya Allah Atas semua petunjuk dan kekuatan-Mu.
2. Kepada Ibu saya Suwarni, Ayah saya Mudi Wantara, Kakak saya Fetty Nurita Febrichasari, Adik saya Febrianna Rahmawati yang sangat saya cintai yang selalu memberikan semangat dan do'a tiada henti demi kelancaran skripsi saya.
3. Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya, hingga terselesaikan skripsi ini tanpa kendala berarti.
4. Kepada pihak Kelompok Bermain Mustika Melati yang telah bersedia memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian.
5. Kepada sepupu saya mbak Giyati, mas Ledoeng, Yulya, Tika dan keponakan saya Ardik.
6. Kepada Sahabat saya Imam Khanafi, Yusuf Abdul Karim, Reenato Gilang, Ahmad Mawan, Fuad Hamami, Gladian Parengkuhan Jati, Ismaul Khairul Umar, Thomas Rusdiyanto , Okky, Romzan, Hadi yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahuwata'ala, yang telah mengabulkan setiap doa-doa hambanya, selalu memberikan kesempatan hambanya untuk bertobat dan kembali ke jalan yang benar. Berkat pertolonganmu, alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan S1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan rasa hormat, rasa sayang dan terimakasih kepada :

1. Allah SWT Yang Maha Suci, Maha pengasih dan Maha besar karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun.
2. Kepada Ibu saya Suwarni, Ayah saya Mudiwantara, Kakak saya Fetty Nurita Febrichasari, Adik Febrianna Rahmawati yang saya cintai.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.



4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya.
5. Ibu Sri Hartuti selaku kepala lembaga kelompok bermain mustika melati yang telah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian.
6. Kepada sepupu saya keluarga mbak Giyati, Yulya, Tika dan keponakan saya Ardik yang selalu memberikan moral positif kepada saya.
7. Saudara Yusuf Abdul Karim yang selalu memperbolehkan saya berada di kamar kosnya untuk menyelesaikan skripsi.
8. Saudara Imam Khanafi yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi saya.
9. Sahabat yang selalu mendukung Fuad Hamami, Reenato Gilang, Gladian Parengkuhan Jati, Ismaul Khairul Umar, Ahmad Mawan, Thomas, Romzan, Okky.
10. Serta semua pihak yang telah membantu.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdoa kepada Allah Subhanahuwata'ala, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, Agustus 2015

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI .....	xix
ABSTRACT .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakng Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4

1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Media Pembelajaran .....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	12
2.3.1 Pengertian Multimedia .....	12
2.3.2 Sejarah Multimedia.....	13
2.3.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	14
2.3.3.1 Text .....	15
2.3.3.2 Picture .....	15
2.3.3.3 Audio.....	16
2.3.3.4 Video.....	17
2.3.3.5 Animation .....	17
2.4 Desain Navigasi Multimedia Interaktif .....	18
2.5 Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	20
2.6 Angket .....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>23</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	23
3.1.1 Gambaran Umum Kelompok Bermain Mustika Melati .....	23

3.1.2 Sejarah Berdirinya .....	26
3.2 Visi dan Misi .....	26
3.2.1 Visi.....	26
3.2.2 Misi.....	26
3.3 Struktur Organisasi.....	27
3.4 Analisis Sistem.....	28
3.4.1 Identifikasi Masalah .....	28
3.4.2 Analisis SWOT.....	28
3.4.2.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strenght</i> ).....	29
3.4.2.2 Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	30
3.4.2.3 Analisis Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	30
3.4.2.4 Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	31
3.4.3 Studi Kelayakan.....	31
3.4.3.1 Kelayakan Teknologi .....	32
3.4.3.2 Kelayakan Hukum .....	32
3.4.3.3 Kelayakan Operasional.....	32
3.4.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.4.4.1 Kebutuhan Fungsional .....	33
3.4.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.4.5 Merancang Konsep.....	35
3.4.6 Merancang Isi .....	35

3.4.7 Merancang Naskah .....	36
3.4.8 Merancang Grafik.....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Memproduksi Sistem.....	47
4.1.1 Alur Pembuatan Media Pembelajaran .....	47
4.1.2 Pembuatan Gambar.....	47
4.1.2.1 Pembuatan Gambar Tombol .....	52
4.1.2.2 Pembuatan Background .....	53
4.1.2.3 Pembuatan Karakter .....	54
4.1.3 Audio .....	55
4.1.3.1 Record Audio .....	55
4.1.3.2 Mengkonversi .....	55
4.1.3.3 Menghilangkan Noise .....	56
4.1.4 Menggabungkan Semua Elemen pada Adobe Flash CS3.....	59
4.1.4.1 Membuat Lembar Kerja.....	59
4.1.4.2 Import Gambar/Grafik .....	59
4.1.4.3 Import Suara/Audio .....	60
4.1.4.4 Membuat Tombol/ <i>Button</i> .....	61
4.1.4.5 Membuat Animasi.....	63
4.1.4.6 Pembuatan Movie Clip .....	65
4.1.4.7 Penggunaan Action Script.....	66

4.2 Pengujian Alfa.....	69
4.3 Rendering .....	71
4.4 Implementasi .....	72
4.4.1 Manual Aplikasi .....	72
4.4.1.1 Tampilan Nama Aplikasi .....	72
4.4.1.2 Tampilan Intro .....	73
4.4.1.3 Tampilan Halaman Utama (Home).....	73
4.4.1.4 Tampilan Halaman Profil.....	74
4.4.1.5 Tampilan Halaman Belajar .....	75
4.4.1.6 Tampilan Tampilan Input Nama.....	76
4.4.1.7 Tampilan Bermain .....	77
4.4.1.8 Tampilan <i>Score</i> .....	77
4.4.1.9 Tampilan Halaman Petunjuk.....	78
4.4.1.10 Tampilan Halaman Doa Sebelum Tidur .....	79
4.4.1.11 Tampilan Halaman Doa Bangun Tidur.....	79
4.4.1.12 Tampilan Halaman Doa Masuk Kamar Mandi.....	80
4.4.1.13 Tampilan Halaman Doa Keluar Kamar Mandi.....	80
4.4.1.14 Tampilan Halaman Sebelum Makan.....	81
4.4.1.15 Tampilan Halaman Doa Sesudah Makan.....	81
4.4.1.16 Tampilan Halaman Malaikat Ridwan .....	82
4.4.1.17 Tampilan Halaman Malaikat Malik.....	82

4.4.1.18 Tampilan Halaman Malaikat Rakib .....	83
4.4.1.19 Tampilan Halaman Malaikat Atid .....	83
4.4.1.20 Tampilan Halaman Malaikat Israfil .....	84
4.4.1.21 Tampilan Halaman Malaikat Izrail .....	84
4.4.1.22 Tampilan Halaman Malaikat Mikail .....	85
4.4.1.23 Tampilan Halaman Malaikat Jibril .....	85
4.4.1.24 Tampilan Halaman Malaikat Munkar dan Nakir .....	86
4.4.2 Manual Instalasi .....	86
4.5 Pengetesan Sistem .....	87
4.5.1 Pengujian Beta .....	87
4.6 Pemeliharaan Sistem .....	89
4.7 Uji Coba .....	90
4.8 Analisa Data Angket .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan .....	94
5.2 Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xxi</b>

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Nama Murid Kelompok Bermain Mustika Melati.....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3.2 Nama Guru Kelompok Bermain Mustika Melati .....</b>	<b>25</b>
<b>Tabel 3.3 Perangkat Keras.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.4 Perangkat Lunak.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.5 Rancang Naskah.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4.1 Gambar Hasil dari CorelDraw X3 .....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Audio.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4.3 Tombol Aplikasi Media Pembelajaran .....</b>	<b>88</b>
<b>Tabel 4.4 kuisiner .....</b>	<b>91</b>
<b>Tabel 4.5 Hasil Angket.....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia .....</b>	<b>14</b>
<b>Gambar 2.2 Struktur Navigasi Linear .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 2.3 Struktur Navigasi Hierarkis .....</b>	<b>19</b>
<b>Gambar 2.4 Struktur Navigasi Nonlinier .....</b>	<b>19</b>
<b>Gambar 2.5 Struktur Navigasi Komposit.....</b>	<b>20</b>
<b>Gambar 2.6 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 3.1 Tampak Depan Kelompok Bermain Mustika Melati.....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 3.2 Struktur Organisasi Kelompok Bermain Mustika Melati.....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 3.3 Struktur Komposit Media Pembelajaran Animasi Menghafal Doa Sehari-hari dan Tugas Malaikat.....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 3.4 Rancangan Nama Aplikasi .....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 3.5 Rancangan Intro .....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 3.6 Rancangan Home.....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 3.7 Rancangan Belajar .....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 3.8 Rancangan Input Nama .....</b>	<b>42</b>
<b>Gambar 3.9 Rancangan Bermain .....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 3.10 Rancangan Doa dan Tugas Malaikat.....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 3.11 Rancangan Profil .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 3.12 Rancangan Skor.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan Aplikasi .....</b>	<b>47</b>

<b>Gambar 4.2 Proses Pembuatan Gambar Tombol.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.3 Proses Penyelesaian Tombol.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4.4 Proses Pembuatan Background .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.5 Hasil Scan Karakter Rohman .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.6 Tampilan Format Factory .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.7 Lembar Kerja Adobe Flash CS3.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.8 Hasil Import pada Adobe Flash CS3 (gambar background home).....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.9 Hasil Import Suara/Audio pada Adobe Flash CS3 .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.10 Create New Symbol .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.11 Panel Timeline Symbol Button.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.12 Tampilan Motion Tween.....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 4.13 Tampilan Motion Guide.....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.14 Penulisan <i>script</i> yang Salah.....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.15 Tampilan <i>Compile Error</i> .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.16 Penulisan <i>script</i> yang Benar .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.17 Publish Setting Adobe Flash CS3.....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.18 Tampilan Nama Aplikasi .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.19 Tampilan Halaman Intro .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.20 Tampilan Halaman Home.....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.21 Tampilan Halaman Profil .....</b>	<b>75</b>

<b>Gambar 4.22 Tampilan Halaman Belajar .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.23 Tampilan Halaman Input Nama .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.24 Tampilan Halaman Bermain .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.25 Tampilan <i>Score</i> .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.26 Tampilan Halaman Petunjuk .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.27 Tampilan Halaman Doa Sebelum Tidur .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.28 Tampilan Halaman Doa Bangun Tidur.....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.29 Tampilan Halaman Doa Masuk Kamar Mandi.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.30 Tampilan Halaman Doa Doa Keluar Kamar Mandi.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.31 Tampilan Halaman Doa Sebelum Makan .....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.32 Tampilan Halaman Doa Sesudah Makan .....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.33 Tampilan Halaman Ridwan .....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.34 Tampilan Halaman Malaikat Malik .....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.35 Tampilan Halaman Malaikat Rakib.....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.36 Tampilan Halaman Malaikat Atid.....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.37 Tampilan Halaman Malaikat Israfil.....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.38 Tampilan Halaman Malaikat Izrail .....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.39 Tampilan Halaman Malaikat Mikail .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.40 Tampilan Halaman Malaikat Jibril .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.41 Tampilan Halaman Malaikat Munkar dan Nakir.....</b>	<b>86</b>

## INTISARI

Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Berbagai pengetahuan dengan mudah didapatkan melalui perkembangan teknologi, selain itu membuka seluas luasnya pintu untuk belajar, mengembangkan diri dan berkreasi. Dengan melihat media yang digunakan dalam proses belajar mengajar di Kelompok Bermain Mustika Melati yang sangat terbatas, hal ini tentu dapat membuat siswa menjadi jenuh untuk belajar. Oleh karena itu perlu digunakan media pembelajaran yang baru, lebih praktis dan interaktif sehingga dapat menarik minat siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah media pembelajaran agama islam Animasi 2D Media Tumbuh Kembang Anak Menghafal Doa Sehari-hari dan Tugas Malaikat Berbasis Flash CS3 untuk Kelompok Bermain Mustika Melati. Media pembelajaran ini menyajikan materi disertai animasi, dan audio.

Dengan memanfaatkan media Pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas prestasi belajar.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Media Pembelajaran, Agama Islam

## ABSTRACT

*The development of technology is developing very rapidly from time to time have a positive impact on education. Many knowledge can easily be obtained through the development of technology, in addition, open as wide as possible the door to learn, developing themselves and their creativity. By looking at media used in the learning and teaching processes in the Kelompok Bermain Mustika Melati that is very limited, of course, it can make students feel bored to learn. Therefore it is needed to learning media used a new, more practical and interactive so that it will be interesting students' interest in learning activities.*

*Based on issues above, and he made a teaching islam 2D Animation Child Growth Media Memorize Daily Prayers and Task Angel based Flash CS3 to individuals and Kelompok Bermain Mustika Melati. Learning Media is presented with animation, and audio.*

*By using learning media is expected to make it easier for teaching and learning process and to improve the quality learning achievement.*

**Keywords :** *Education, Media, Islamic Religion Lessons.*

