

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG
SEJARAH PARA NABI UNTUK SISWA DI MIN 3 KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Fajar Ahmad Suryo Guritno

16.12.9455

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG
SEJARAH PARA NABI UNTUK SISWA DI MIN 3 KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Fajar Ahmad Suryo Guritno

16.12.9455

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

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, 01 Desember 2020



Fajar Ahmad Suryo Guritno

NIM. 16.12.9455

MOTTO

”Where There is a will, There is a way”
(Dimana ada harapan, maka disana ada jalan)

”... dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus
asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir.”
(Q.S Yusuf 12:87)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala nikmat dan rahmat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik sesuai harapan. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sarwo Atmojo Subroto dan Ibu Setiyo Winarti yang telah memberikan kasih sayang, cinta, nasihat- nasihat, bimbingan, motivasi, dan dukungan penuh dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih selalu menjaga saya dalam doa-doa bapak dan ibu dan selalu mendukung cita-cita saya apapun itu.
2. Kakak tercinta saya, Felasufah Kusumadewi dan kakak ipar saya Feri Septianto yang selalu memberikan motivasi tentang pengalamannya semasa kuliah dulu, dan selalu memberikan dukungan untuk selalu berusaha dan jangan patah semangat.
3. Seluruh keluarga Bani Hadi dan Bani Mino yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya.
4. Izza Fazira yang telah memberikan motivasi, dukungan dan bantuan yang teramat banyak sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
5. Seluruh sahabat dekat saya Sembojan (Indra, Reza, Arza, Faiza, Anam, Cindy, Halisa, Sukma, Arif, dan Aliya) dan Psikiater (Khalid, Leli, Ningrum, Intan) yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak ternilai, tak lupa semua candaan kalian yang selalu menghilangkan rasa bosan dan jenuh saat berkumpul.
6. Semua teman-teman di Ponpes Tegalsari dan kontrakan wisma maulana yang selalu menghadirkan canda tawa.
7. Seluruh dosen yang telah mengampu di kelas SI 08, yang banyak memberikan ilmu bermanfaat dan bantuan yang sangat berarti.
8. Teman-teman SI 08 yang telah Bersama berjuang dari maba sampai saat ini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Dan tidak lupa kita panjatkan shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya dan untuk berbuat kebajikan.

Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyusunan penelitian ini dapat selesai dengan lancar karena tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya 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 Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai macam masukan dalam melakukan penelitian
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa study.
5. Keluarga besar MIN 3 Klaten yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Kedua orang tua saya yang telah memberi berbagai macam bantuan baik secara dorongan doa, motivasi, moral dan materi.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu saya untuk menyelesaikan skripsi.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada

semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



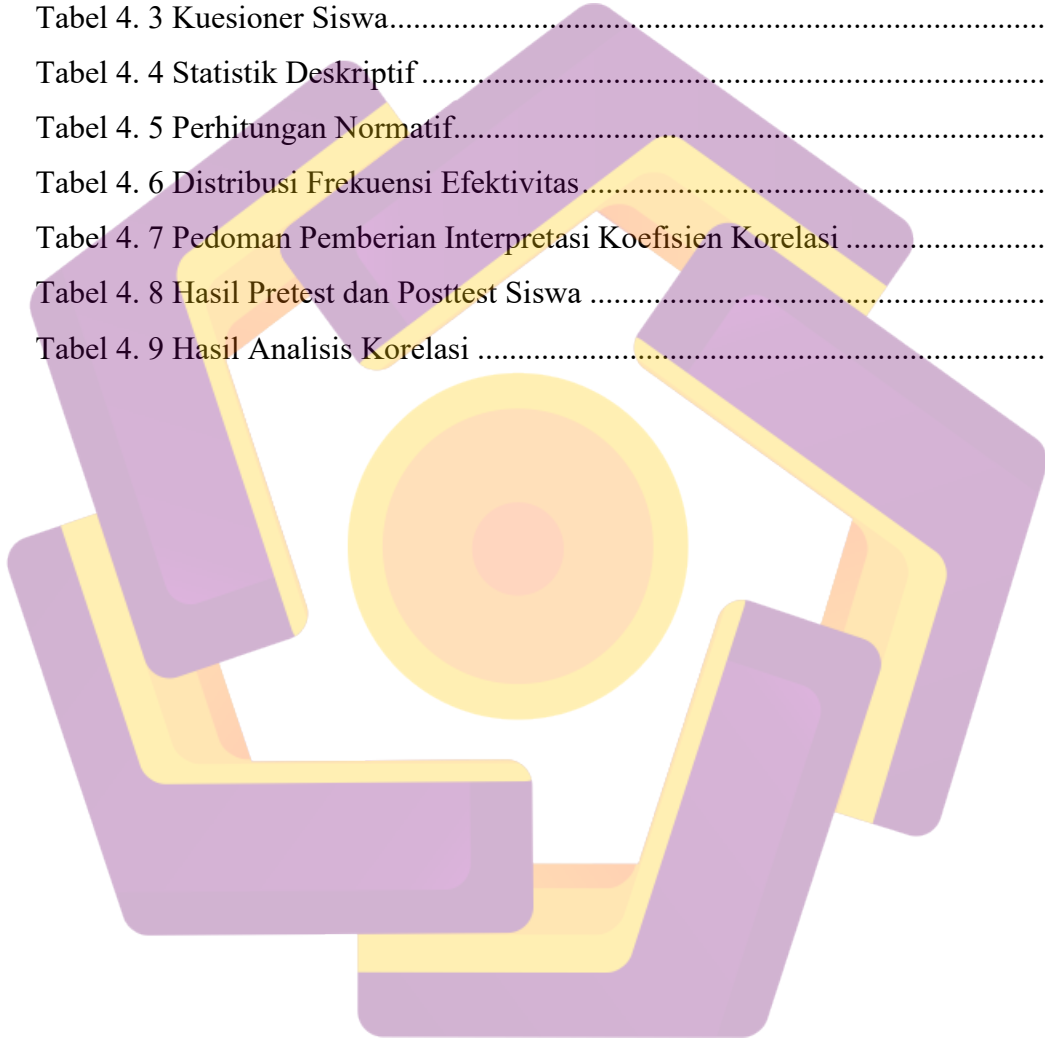
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERNYATAAN.....	II
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
ABSTRACT.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2 DASAR TEORI.....	11
2.3 PENGERTIAN MULTIMEDIA.....	14
2.3.1 Elemen Multimedia.....	14
2.3.2 Pengertian Multimedia Interaktif.....	11
2.4 PENGERTIAN NABI.....	12
2.4.1 Pengertian Ulul ‘Azmi.....	13

2.5	LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA	13
2.4.2	Mendefinisikan Masalah	14
2.4.3	Studi Kelayakan	15
2.4.4	Analisa Kebutuhan Sistem	15
2.4.5	Merancang Konsep.....	15
2.4.6	Merancang Isi.....	20
2.4.7	Merancang Naskah.....	20
2.4.8	Merancang Grafik	21
2.4.9	Memproduksi Sistem	21
2.4.10	Mengetes Sistem	216
2.4.11	Menggunakan Sistem.....	216
2.4.12	Memelihara Sistem.....	216
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1	TINJAUAN UMUM.....	23
3.2	MENGIDENTIFIKASI MASALAH.....	259
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	MEMPRODUKSI SISTEM	42
4.1.1	Pembuatan Asset	42
4.1.2	Pembuatan Aplikasi dengan Unity.....	46
4.2	MENGUJI SISTEM.....	679
4.3	HASIL ANALISIS DATA.....	87
BAB V PENUTUP.....		93
5.1	KESIMPULAN.....	93
5.2	SARAN.....	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN		96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Merancang Naskah.....	30
Tabel 4. 1 Pengujian dengan Blackbox Testing pada Dekstop.....	679
Tabel 4. 2 Kuesioner Guru.....	83
Tabel 4. 3 Kuesioner Siswa.....	85
Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif.....	88
Tabel 4. 5 Perhitungan Normatif.....	88
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Efektivitas.....	89
Tabel 4. 7 Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi.....	90
Tabel 4. 8 Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	90
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Korelasi.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Rancangan Sistem	59
Gambar 3. 2 Rancangan Halaman Intro	31
Gambar 3. 3 Rancangan Halaman Menu Utama.....	32
Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Menu Kompetensi.....	33
Gambar 3. 5 Rancangan Halaman Menu Materi.....	34
Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Materi Nabi Ibrahim As	35
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Materi Nabi Isa As	36
Gambar 3. 8 Rancangan Halaman Materi Nabi Musa As.....	37
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Materi Nabi Nuh As.....	38
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Materi Nabi Muhammad Saw	39
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Menu Quiz.....	40
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Menu Petunjuk	41
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Menu Tentang	41
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Pembuatan Background.....	43
Gambar 4. 2 Pembuatan Background Intro.....	43
Gambar 4. 3 Pembuatan Background Menu Utama.....	44
Gambar 4. 4 Pembuatan Tombol	45
Gambar 4. 5 Tampilan Pembuatan Suara.....	459
Gambar 4. 6 Tampilan Membuat Project Unity Baru	46
Gambar 4. 7 Tampilan Interface dan Asset Unity.....	47
Gambar 4. 8 Tampilan Membuat Animasi.....	48
Gambar 4. 9 Tampilan Splash Screen	49
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Intro	49
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Menu Kompetensi	51
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Menu Utama	52
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Materi Ulul Azmi	52
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Materi Nabi Ibrahim AS.....	53
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Materi Mukjizat Nabi Ibrahim AS	53

Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Materi Sejarah Nabi Ibrahim AS.....	54
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Materi Video Nabi Ibrahim AS.....	54
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Nabi Musa AS	55
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Materi Mukjizat Nabi Musa AS	55
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Materi Sejarah Nabi Musa AS.....	56
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Materi Video Nabi Musa AS.....	56
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Materi Nabi Isa AS.....	57
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Materi Mukjizat Nabi Isa AS	57
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Materi Sejarah Nabi Isa AS.....	58
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Materi Video Nabi Isa AS	58
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Materi Nabi Nuh AS.....	79
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Materi Mukjizat Nabi Nuh AS	80
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Materi Sejarah Nabi Nuh AS.....	61
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Materi Video Nabi Nuh AS.....	79
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Materi Nabi Muhammad SAW	62
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Materi Nabi Muhammad SAW	62
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Materi Sejarah Nabi Muhammad SAW	63
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Materi Video Nabi Muhammad SAW.....	63
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Intro Quiz.....	64
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Pertanyaan Menu Quiz	64
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman Skor Akhir Quiz	65
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Menu Petunjuk.....	65
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Menu Tentang.....	66
Gambar 4. 40 Tampilan Keluar Aplikasi	66

INTISARI

MIN 3 Klaten merupakan madrasah yang terdapat di desa Tegalrejo, Ceper, Klaten, Jawa Tengah. Dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran akidah akhlaq pada materi Ulul Azmi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam sebuah pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan menarik. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan komponen multimedia diantaranya teks, gambar, animasi, audio, dan video. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan software Unity dan software pendukung lainnya seperti CorelDraw 2018 dan Adobe Audition.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (a) Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang didalamnya memiliki fitur menu kompetensi, menu materi, menu quiz, menu petunjuk, dan menu tentang. (b) Sebanyak 53,3% siswa mengatakan bahwa aplikasi ini dinilai efektif untuk pembelajaran akidah akhlaq. (c) analisis korelasi antara pretest dan posttest menghasilkan angka sebesar 0,66 yang terletak pada interval 0,61 – 0,80, sehingga 2 (dua) variabel tersebut memiliki korelasi yang kuat atau hubungan yang kuat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ulul Azmi, Unity

ABSTRACT

MIN 3 Klaten is a madrasa located in Tegalrejo village, Ceper, Klaten, Central Java. In the teaching and learning process, especially in the subject of akidah akhlaq, Ulul Azmi material still uses conventional learning methods.

Learning media has an important role in learning so that teaching and learning activities become effective and interesting. This learning media is equipped with multimedia components including text, images, animation, audio, and video. This learning media application is made using Unity software and other supporting software such as CorelDraw 2018 and Adobe Audition.

The results of this study indicate that: (a) This study produces a product in the form of interactive learning media which features the competency menu, the material menu, the quiz menu, the instructions menu, and the about menu. (b) 53.3% of students said that this application was considered effective for learning akidah akhlaq. (c) the correlation analysis between the pretest and posttest results in a number of 0.66 which lies in the interval 0.61 to 0.80, so that the 2 (two) variables have a strong correlation or a strong relationship.

Keyword: Learning Media, Ulul Azmi, Unity