

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK  
SISWA KELAS V MI SULLAMUL HUDA PUNCEL**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Saifun Najih**  
**14.12.8111**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK  
SISWA KELAS V MI SULLAMUL HUDA PUNCEL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Saifun Najih**  
**14.12.8111**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK  
SISWA KELAS V MI SULLAMUL HUDA PUNCEL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Saifun Najih**

**14.12.8111**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Mei 2018

**Dosen Pembimbing,**

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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA KELAS V MI SULLAMUL HUDA PUNCEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Saifun Najih**

**14.12.8111**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 September 2018

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs**  
NIK. 190302231


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

##### Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 September 2018

#### DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

  
**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
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, 24 Agustus 2018



Saifun Najih

NIM. 14.12.8111

## MOTTO

*You can do anything! Just get up and do it, follow your dream*

”Kamu dapat melakukan apapun!

Maka bangunlah dan lakukan, ikuti impiananmu”

*Man Jadda Wa Jada*

”Barangsiapa bersungguh-sungguh pasti akan mendapatkan hasil”

Orang yang melanggar aturan memang sampah, Namun yang meninggalkan teman itu lebih buruk dari sampah.

Orang yang tidak pernah melakukan kesalahan adalah orang yang tidak pernah mencoba sesuatu yang baru

Memaafkan adalah kunci untuk memutus rantai kebencian

## PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa syukur yang besar saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan dengan petunjuk-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan segala urusan saya.
- ❖ Kepada Bapak dan Ibu saya, yang senantiasa memberikan dukungan dan dorongan berupa do'a, restu, kasih sayang yang tak terhingga dan tak akan ada batasannya dimana tak kan mampu untuk membalas semua yang telah diberikan kepada saya.
- ❖ Terimakasih kepada seluruh keluarga saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk tetap melangkah maju menggapai impian saya.
- ❖ Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, yang dengan sabar membimbing saya dalam menyusun skripsi hingga selesai.
- ❖ Teman-teman terbaik saya yang mensupport dan mendukung saya dalam proses pembuatan aplikasi pada skripsi ini.
- ❖ Teman-teman kelas SI06 (SINEM) yang selama ini selalu berjuang bersama melawan rasa kantuk dan malas dalam menjalankan tugas penting kehidupan kuliah.
- ❖ Terimakasih kepada umat Gamer yang senantiasa menemani saya MABAR sehingga saya dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa lelah saya menghadapi skripsi.
- ❖ Terimakasih kepada masa lalu, yang tanpanya saya tidak akan pernah berada di masa kini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Kelas V MI Sullamul Huda Puncel. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta Anjar dan Ibunda yang kusayangi Idam yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rector Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati , S.Si MT selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer dan ketua progam studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi, bantuan dan dukungan.



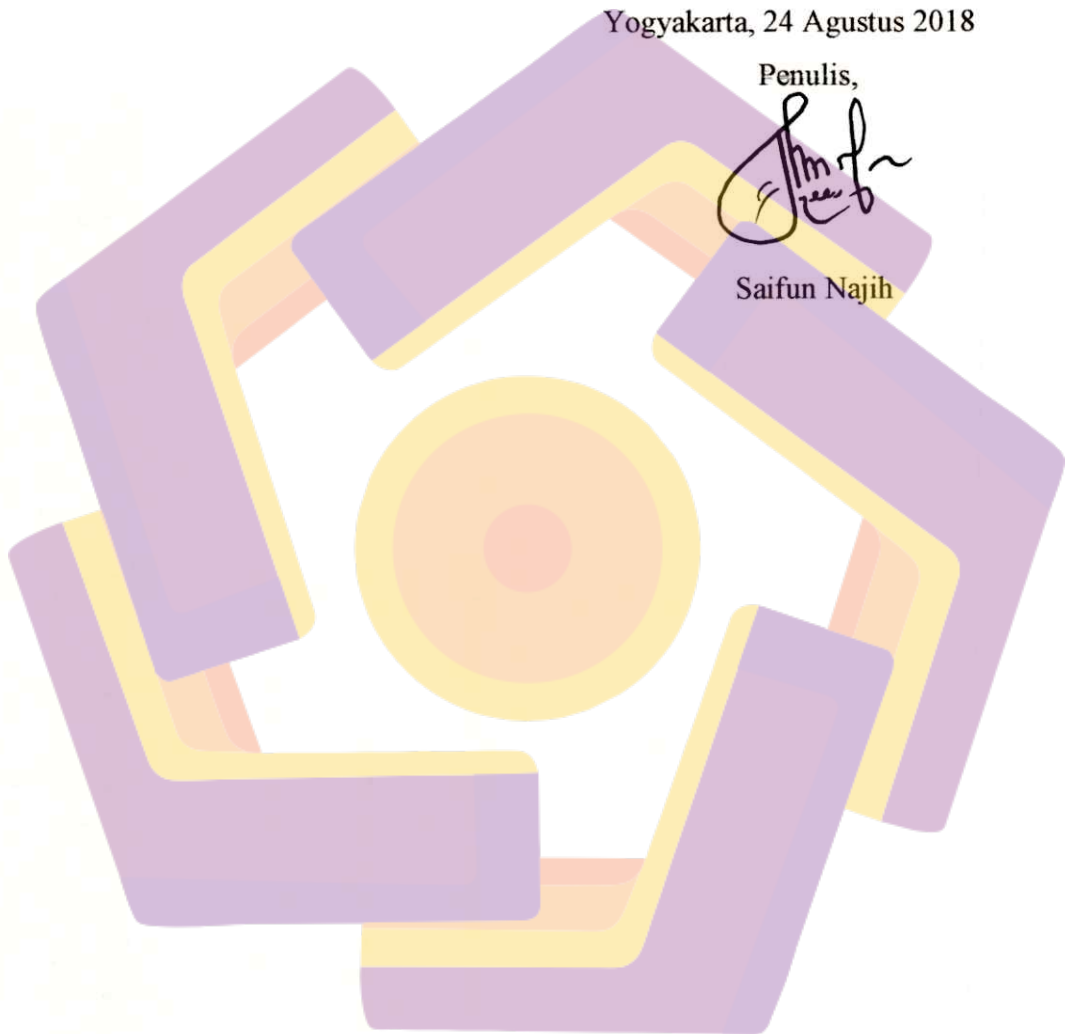
Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amiin

Yogyakarta, 24 Agustus 2018

Penulis,



Saifun Najih



## DAFTAR ISI

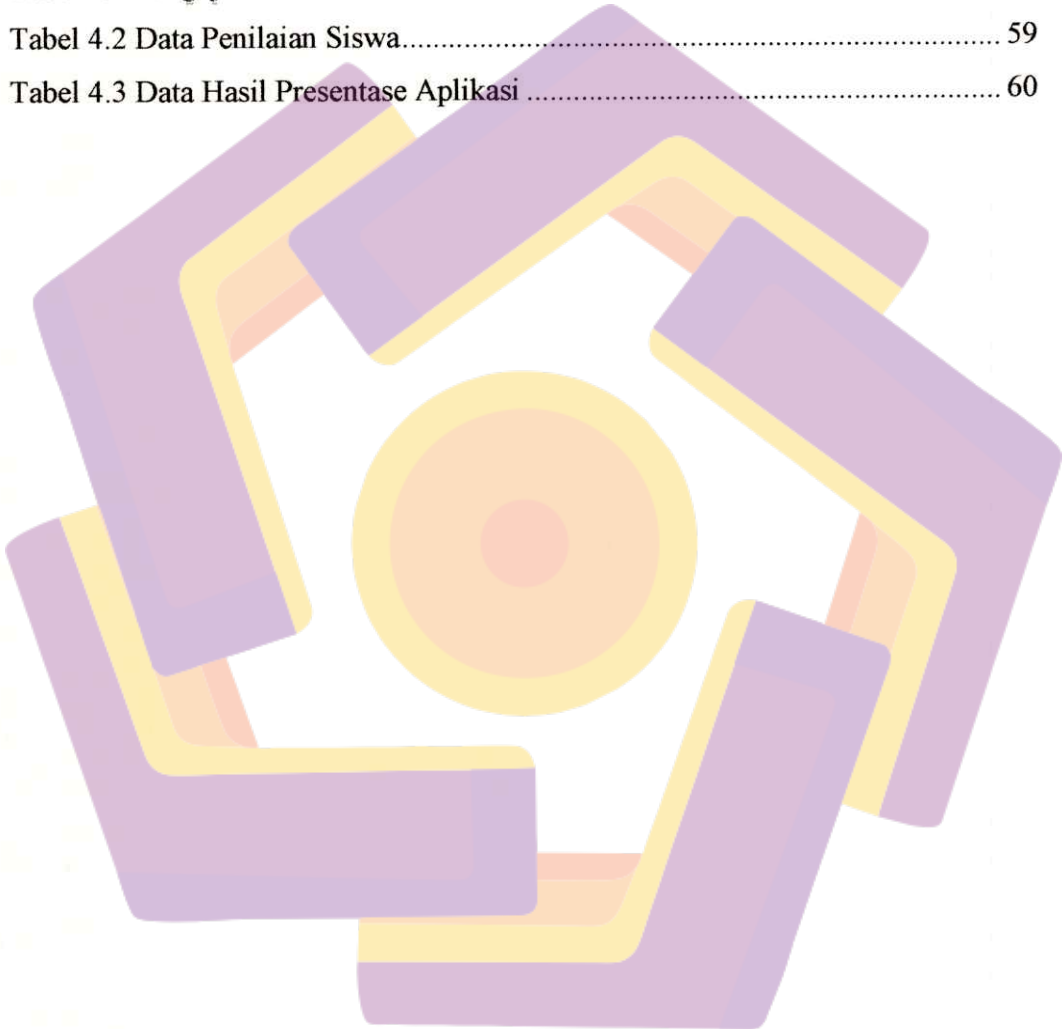
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	7

2.2.1	Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran .....	8
2.2.3	Android .....	10
2.2.3.1	Definisi Android .....	10
2.2.3.2	Versi-Versi Android.....	10
2.2.4	Multimedia.....	11
2.2.4.1	Definisi Multimedia .....	11
2.2.4.2	Struktur Aplikasi Multimedia .....	12
2.3	METODE ANALISIS .....	14
2.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	14
2.4	LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA .....	15
2.4.1	Mendefinisikan masalah.....	16
2.4.2	Studi Kelayakan .....	17
2.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.4.4	Merancang Konsep.....	17
2.4.5	Merancang Isi.....	17
2.4.6	Merancang Naskah.....	17
2.4.7	Merancang Grafik .....	17
2.4.8	Memproduksi Sistem .....	18
2.4.9	Mengetes Sistem .....	18
2.4.10	Menggunakan Sistem .....	18
2.4.11	Memelihara Sistem.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>19</b>
3.1	TINJAUAN UMUM .....	19
3.1.1	Tinjauan Umum Tempat Penelitian .....	19
3.1.2	Profil Sekolah.....	20
3.1.3	Visi, Misi, dan Tujuan.....	21
3.2	MENGIDENTIFIKASI MASALAH.....	23
3.3	STUDY KELAYAKAN .....	23
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	23

3.3.2	Kelayakan Hukum.....	25
3.3.3	Kelayakan Operasional .....	25
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	25
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	25
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	25
3.5	PERANCANGAN APLIKASI.....	27
3.5.1	Merancang Konsep.....	27
3.5.2	Merancang Isi.....	27
3.5.3	Merancang Naskah.....	29
3.5.4	Merancang Grafik .....	29
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>34</b>
4.1	MEMPRODUKSI SISTEM.....	35
4.1.1	Pembuatan Background dan Karakter.....	36
4.1.2	Pembuatan Tombol .....	37
4.1.4	Pembuatan Produk .....	38
4.2	MENGETES SISTEM.....	56
4.2.1	Pembahasan Hasil Respon Pengguna.....	57
4.2.2	Hasil Dokumentasi .....	60
4.3	MENGGUNAKAN SISTEM .....	63
4.4	MEMELIHARA SISTEM .....	63
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>64</b>
5.1	KESIMPULAN.....	64
5.2	SARAN.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi-versi Android .....	10
Tabel 3.1 Perancangan Naskah .....	29
Tabel 4.1 Pengujian Black Box .....	56
Tabel 4.2 Data Penilaian Siswa.....	59
Tabel 4.3 Data Hasil Presentase Aplikasi .....	60

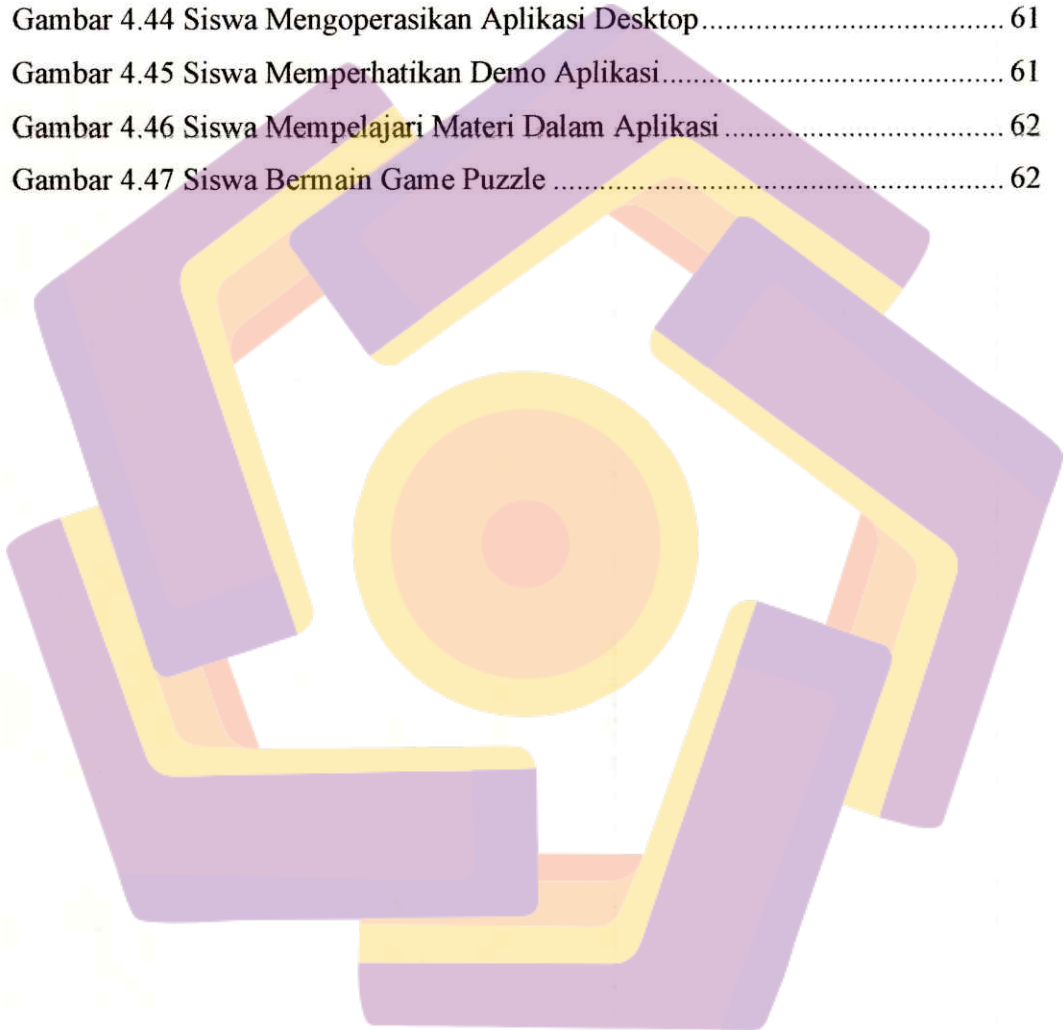


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambaran definisi Multimedia .....	12
Gambar 2. 2 Struktur Linear .....	12
Gambar 2. 3 Struktur Menu .....	13
Gambar 2. 4 Struktur Jaringan .....	13
Gambar 2. 5 Struktur Hierarki .....	14
Gambar 2. 6 Siklus pengembangan Sistem .....	16
Gambar 3. 1 MI Sullamul Huda Puncel .....	19
Gambar 3. 2 Ruang Kelas V MI Sullamul Huda .....	20
Gambar 3. 3 Laptop MI Sullamul Huda .....	24
Gambar 3. 4 Gambar Proyektor MI Sullamul Huda .....	24
Gambar 3. 5 Rancangan isi Sistem .....	28
Gambar 3. 6 Halaman Intro.....	30
Gambar 3. 7 Menu Utama.....	30
Gambar 3. 8 Menu Materi.....	31
Gambar 3. 9 Menu Sub Materi.....	31
Gambar 3. 10 Isi Materi .....	32
Gambar 3. 11 Tampilan game.....	32
Gambar 3. 12 Tampilan Tentang .....	33
Gambar 3. 13 Sketsa Rancangan Karakter.....	33
Gambar 3. 14 Sketsa Rancangan Background .....	34
Gambar 4. 1 Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran .....	35
Gambar 4. 2 Tampilan pembuatan background .....	36
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan karakter .....	37
Gambar 4. 4 Tampilan pembuatan tombol.....	37
Gambar 4. 5 Editing Sound Adobe Audition .....	38
Gambar 4. 6 Tampilan awal adobe Flash CS6 .....	38
Gambar 4. 7 Setting Tampilan Layar Aplikasi .....	39

Gambar 4. 8 Mengatur Publish Aplikasi.....	39
Gambar 4. 9 Setting General pada Publish Aplikasi.....	40
Gambar 4.10 Mengatur Icon Aplikasi.....	40
Gambar 4.11 Mengatur Sertifikat dan Publising Aplikasi.....	41
Gambar 4.12 Membuat Sertifikat.....	41
Gambar 4.13 Tampilan Library.....	42
Gambar 4.14 Tampilan Intro.....	42
Gambar 4.15 Action Script Sound pada Frame 1 .....	43
Gambar 4.16 Action Script Sound pada Frame 2 .....	43
Gambar 4.17 Memberi class pada Audio.....	43
Gambar 4.18 Action Script Button Close pada Frame 1.....	44
Gambar 4.19 Action Script Button Close pada Frame 2.....	44
Gambar 4.20 Action Script pada Tombol Masuk Menu Utama .....	44
Gambar 4.21 Membuat label Frame.....	45
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Utama .....	45
Gambar 4.23 Action Script pada MovieClip Halaman Utama .....	45
Gambar 4. 24 Tampilan Button Info.....	46
Gambar 4.25 Action Script pada Menu Info.....	46
Gambar 4.26 Tampilan Menu Materi.....	47
Gambar 4.27 Action Script pada MovieClip Materi .....	47
Gambar 4.28 Import PSD file ke Stage.....	48
Gambar 4.29 Konfersi gambar ke Symbol Button.....	48
Gambar 4.30 Tampilan Sub Menu Materi .....	49
Gambar 4.31 Tampilan Deskripsi Barang.....	49
Gambar 4.32 MovieClip Karakter.....	50
Gambar 4.33 Animasi Karakter Berkedip.....	50
Gambar 4.34 Animasi Peta GuideLine .....	51
Gambar 4.35 Memberi Instance name pada Object.....	51
Gambar 4.36 Tampilan game Puzzle .....	52
Gambar 4.37 Action Script Game Puzzle .....	52
Gambar 4.38 Tampilan Label Lanjut .....	53

Gambar 4.39 Action Script Pada Tombol Lanjut.....	53
Gambar 4.40 Tampilan Game Puzzle 4 .....	54
Gambar 4.41 Tampilan Menu Berhasil .....	54
Gambar 4.42 Publising ke Format EXE.....	55
Gambar 4.43 Publising ke Format APK .....	55
Gambar 4.44 Siswa Mengoperasikan Aplikasi Desktop.....	61
Gambar 4.45 Siswa Memperhatikan Demo Aplikasi.....	61
Gambar 4.46 Siswa Mempelajari Materi Dalam Aplikasi .....	62
Gambar 4.47 Siswa Bermain Game Puzzle .....	62





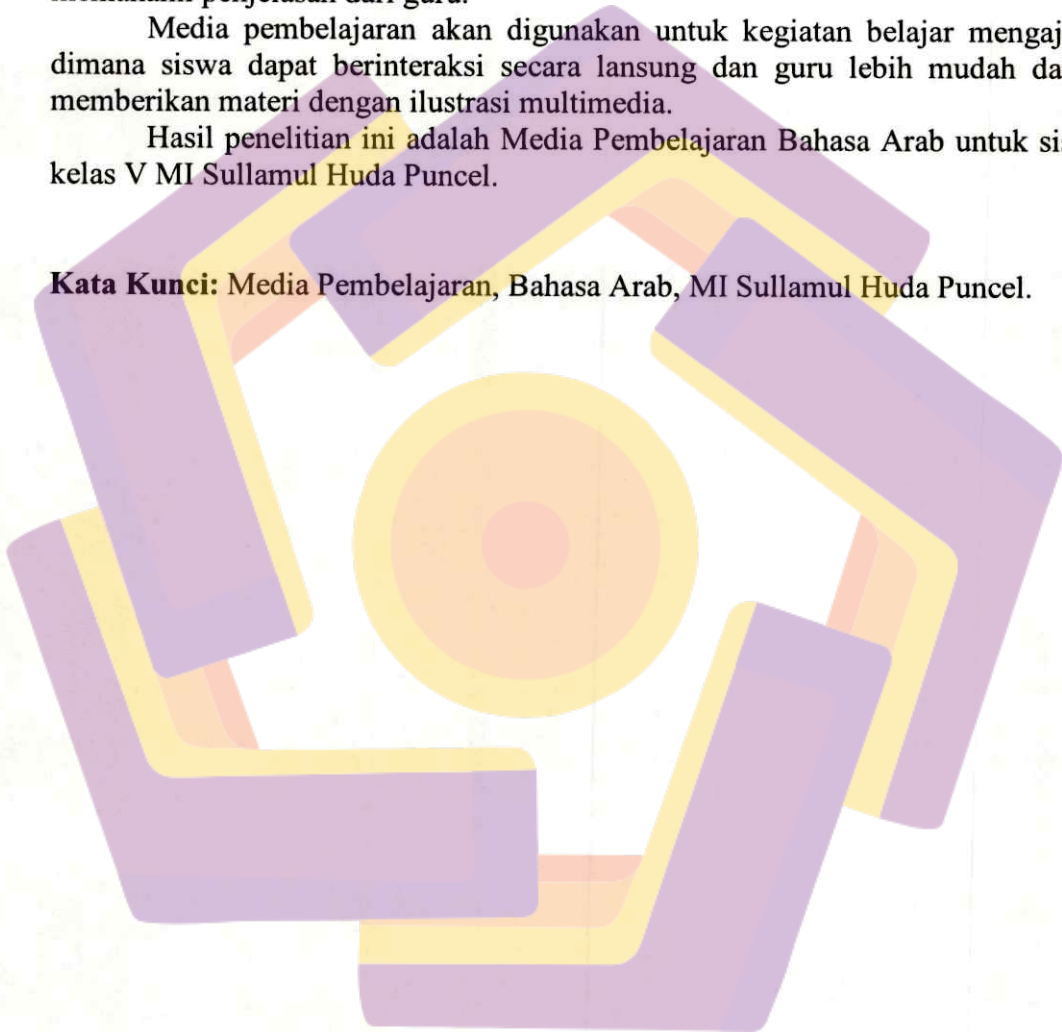
## INTISARI

MI Sullamul Huda puncul adalah sekolah dasar yang beralamatkan di Desa Puncul RT 07/RW 02, Dukuhseti, Pati, Jawa Tengah dimana mengajarkan ilmu agama islam didalamnya. Namun dalam proses belajar mengajar masih menggunakan sistem satu arah, sehingga hasil yang didapat tidak maksimal. Misalnya dalam pelajaran Bahasa Arab, dimana para murid mengalami kesulitan memahami penjelasan dari guru.

Media pembelajaran akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar , dimana siswa dapat berinteraksi secara langsung dan guru lebih mudah dalam memberikan materi dengan ilustrasi multimedia.

Hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas V MI Sullamul Huda Puncul.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Bahasa Arab, MI Sullamul Huda Puncul.



## **ABSTRACT**

*MI Sullamul Huda Puncel is a primary school addressed in Puncel Village RT 07 / RW 02, Dukuhseti, Pati, Central Java where teach Islam in it. But in process of teaching and learning still use a one way system, so that the results obtained are not maximal. For example in the Arabic lesson, where the disciples have difficulty understanding the explanation of the teacher.*

*Learning Media will be used for teaching and learning support activities, where student can interact directly and teacher more easily in delivering material with multimedia illustrations.*

*The result of this research is Arabic language learning media for 5th grade MI Sullamul Huda Puncel.*

**Keyword:** *Learning Media, Arabic Leaugue, MI Sullamul Huda Puncel.*

