

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TAJWID
AL QUR'AN DASAR MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ABDUL HARIS ASSAUQI

19.12.1182

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TAJWID
AL QUR'AN DASAR MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ABDUL HARIS ASSAUQI

19.12.1182

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TAJWID AL
QUR'AN DASAR MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**


yang disusun dan diajukan oleh

Abdul Haris Assauqi

19.12.1182

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TAJWID AL
QUR'AN DASAR MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

Abdul Haris Assauqi

19.12.1182

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nur Widjivati, M.Kom
NIK. 190302425

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Abdul Haris Assauqi
NIM : 19.12.1182

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TAJWID AL QUR'AN DASAR MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



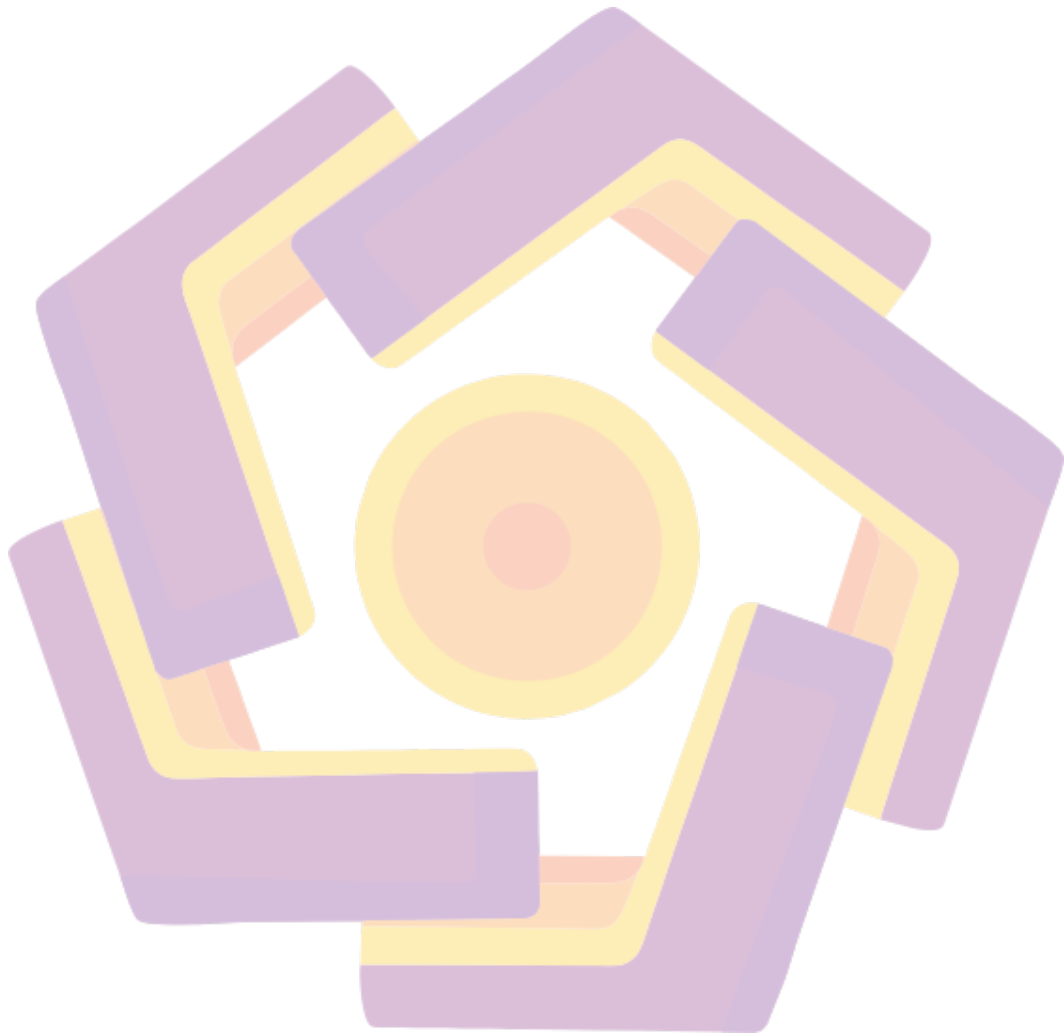
Abdul Haris Assauqi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama dan yang paling utama, saya ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Slamet Sudiby, S.SiT dan Ibu Asih Handayani, S.T.Gz yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, semangat dan mendoakan serta memberi dorongan baik itu secara moril dan materil, tidak lupa memberi motivasi agar terus menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Untuk kedua adik saya Asyifa Khoirunisa dan Muhammad Sabiqul Khoiri serta keluarga besar saya yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan semangatnya.
3. Untuk bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing, trimakasih banyak atas bimbingannya sehingga Tugas Akhir/Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Pengurus serta Pengajar TPA As-Salim Kradenan yang telah mengizinkan dan membantu serta memberi masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi ini.
5. Rekan-rekan Student Staff UPT Laboratorium yang selalu memberikan dorongan dan semangat, motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
6. Rekan-rekan dari halaqah Mentoring khususnya kepada Ustadz Sujono, S.Pd saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan dan perhatian yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Ustadz dengan pahala yang berlipat ganda dan menjadikan setiap usaha Ustadz sebagai amal jariyah yang terus mengalir.
7. Teman-teman dari kelas 19-S1SI-03 yang telah berjuang Bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan selalu membantu saya disaat saya kesusahan dan kebingungan serta banyak memberikan semangat.

8. Semua pihak yang telah membantu serta mensupport saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik disekelilingku, yang selalu memberiku semangat dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul “Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Tajwid Al-Qur'an Dasar Menggunakan Adobe Animate”. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Slamet Sudiby, S.SiT dan Ibu Asih Handayani, S.T.Gz yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, semangat dan mendoakan serta memberi dorongan baik itu secara moril dan materil, tidak lupa memberi motivasi agar terus menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, P.hD, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing, trimaksih banyak atas bimbingannya sehingga Tugas Akhir/Skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan arahan selama mengikuti pendidikan.
7. Ustadzah Seiya Wibi, S.Pd selaku Kepala TPA As-Salim Kradenan serta jajaran pengurus dan tenaga pengajar yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena

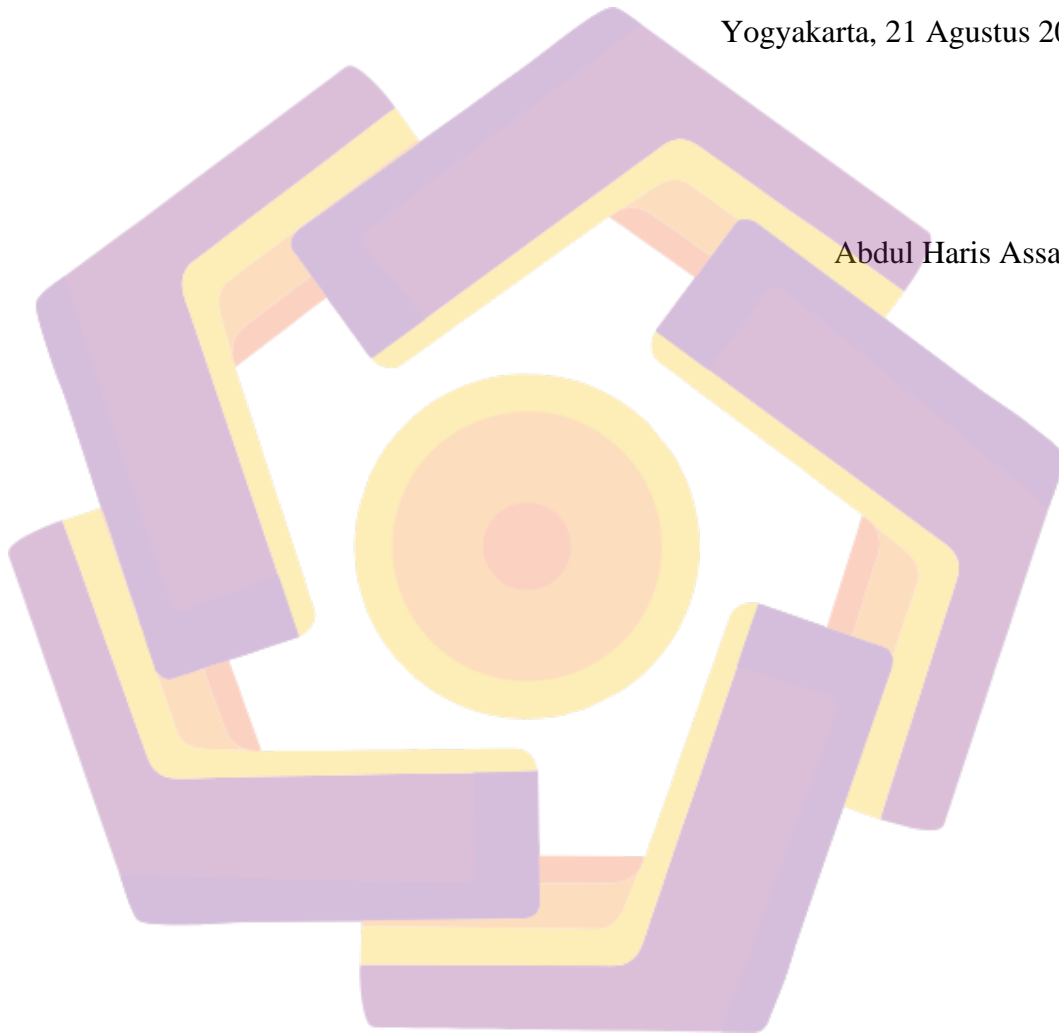
itu saran dan kritik yang membangun senantiasa di harapkan demi dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang lain.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 21 Agustus 2024

Abdul Haris Assauqi

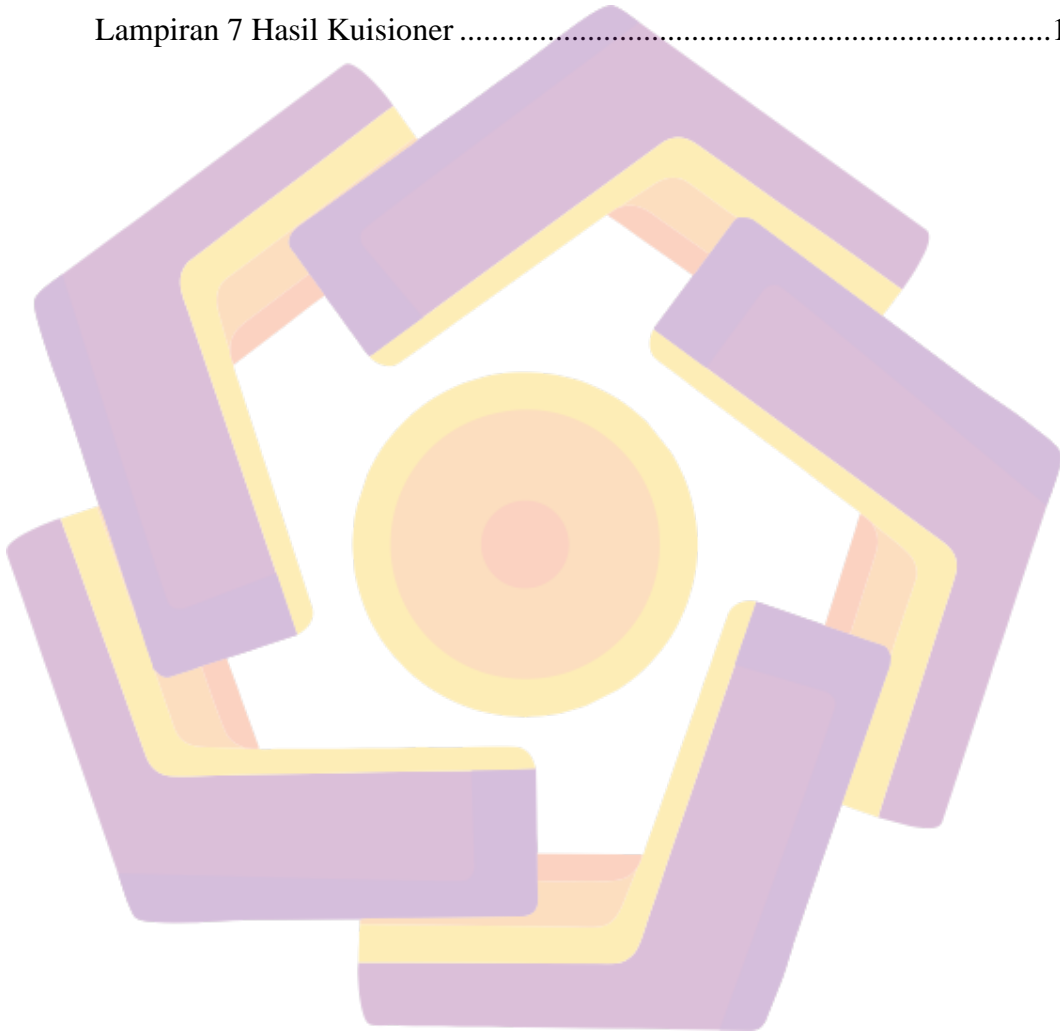


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Metode Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Studi Literatur	9
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Pembelajaran.....	14
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	16
2.2.3 Al-Qur'an.....	18
2.2.4 Tajwid	20
2.2.5 Multimedia.....	22
2.3 Analisis Studi Kelayakan Sistem	27
2.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
2.5 Pengujian Aplikasi (<i>Testing</i>)	27

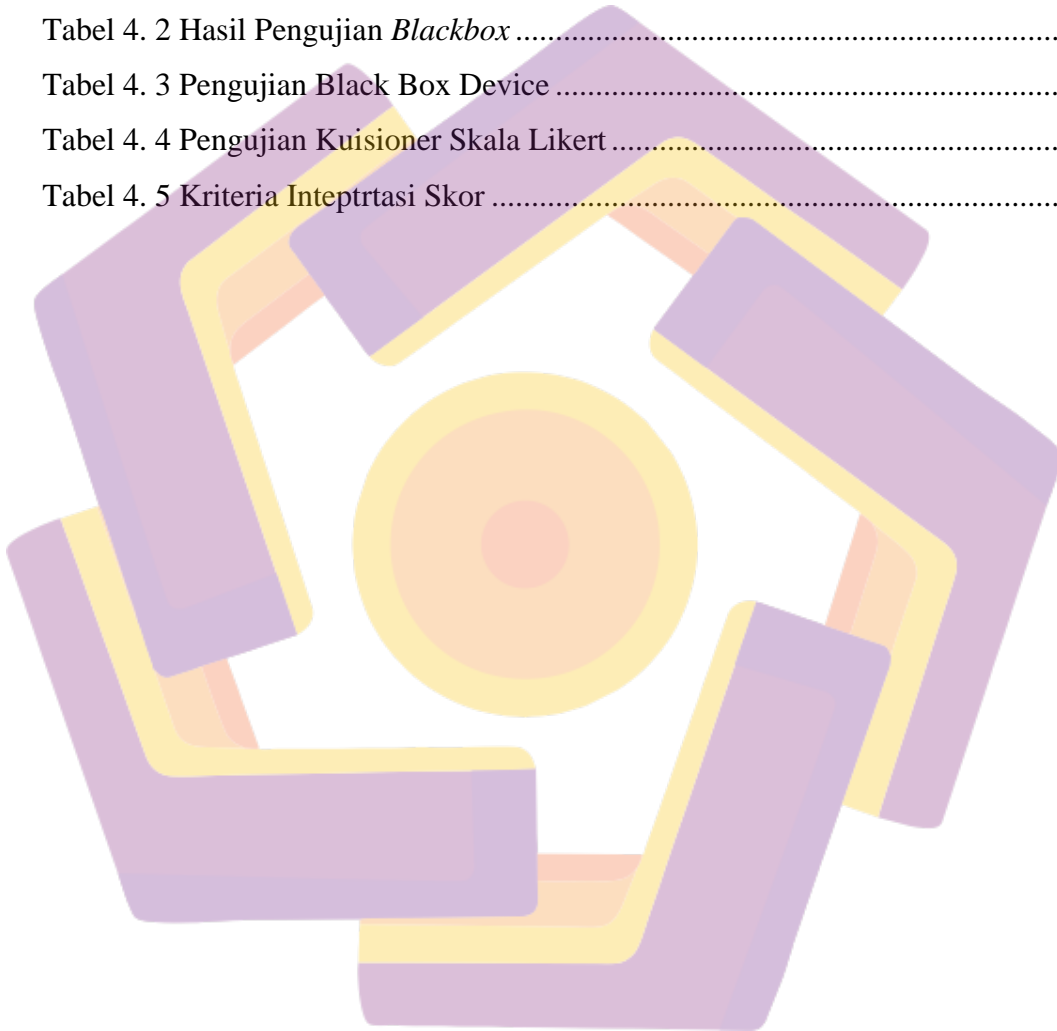
2.5.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	28
2.5.2 Skala Likert.....	28
2.6 Software Yang Digunakan,	29
2.6.1 Adobe Animate 2022	29
2.6.2 Adobe Illustrator 2022	30
2.6.3 CorelDraw 2022.....	31
2.6.4 Action Script 3.0	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Objek Penelitian.....	33
3.2 Alur Penelitian	34
3.3 Alat dan Bahan.....	34
3.4 Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif	38
3.4.1 Merancang Konsep	38
3.4.2 Merancang Isi/Konten	38
3.4.3 Merancang Naskah.....	40
3.4.4 Merancang Grafik	41
3.5 Pengujian Sistem	53
3.5.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	53
3.5.2 Pengujian Kuesioner Skala Likert	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Implementasi Sistem	59
4.1.1 Implementasi Pembuatan Background	59
4.1.2 Implementasi Pembuatan <i>Button</i>	60
4.1.3 Implementasi Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif.....	63
4.1.4 Publish Adobe Animate CC 2022	81
4.2 Pengujian Sistem.....	84
4.2.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	84
4.2.2 Pengujian Kuisisioner Skala Likert.....	89
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran.....	99
REFERENSI	100

LAMPIRAN.....	105
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara.....	107
Lampiran 4 Pengujian Aplikasi Pada Device.....	107
Lampiran 5 Dokumentasi Pengujian Aplikasi di TPA.....	108
Lampiran 6 Dokumentasi Serah Terima Hasil Penelitian.....	108
Lampiran 7 Hasil Kuisisioner.....	109



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	11
Tabel 2. 2 Skala Likert Pemilihan Skor	28
Tabel 3. 1 Merancang Naskah.....	40
Tabel 3. 2 Tabel Pengujian <i>Blackbox</i>	53
Tabel 3. 3 Rancangan Pertanyaan Skala Likert	58
Tabel 4. 1 Implementasi Pembuatan Tombol <i>Button</i>	61
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	85
Tabel 4. 3 Pengujian Black Box Device	89
Tabel 4. 4 Pengujian Kuisioner Skala Likert	90
Tabel 4. 5 Kriteria Inteptrtasi Skor	91

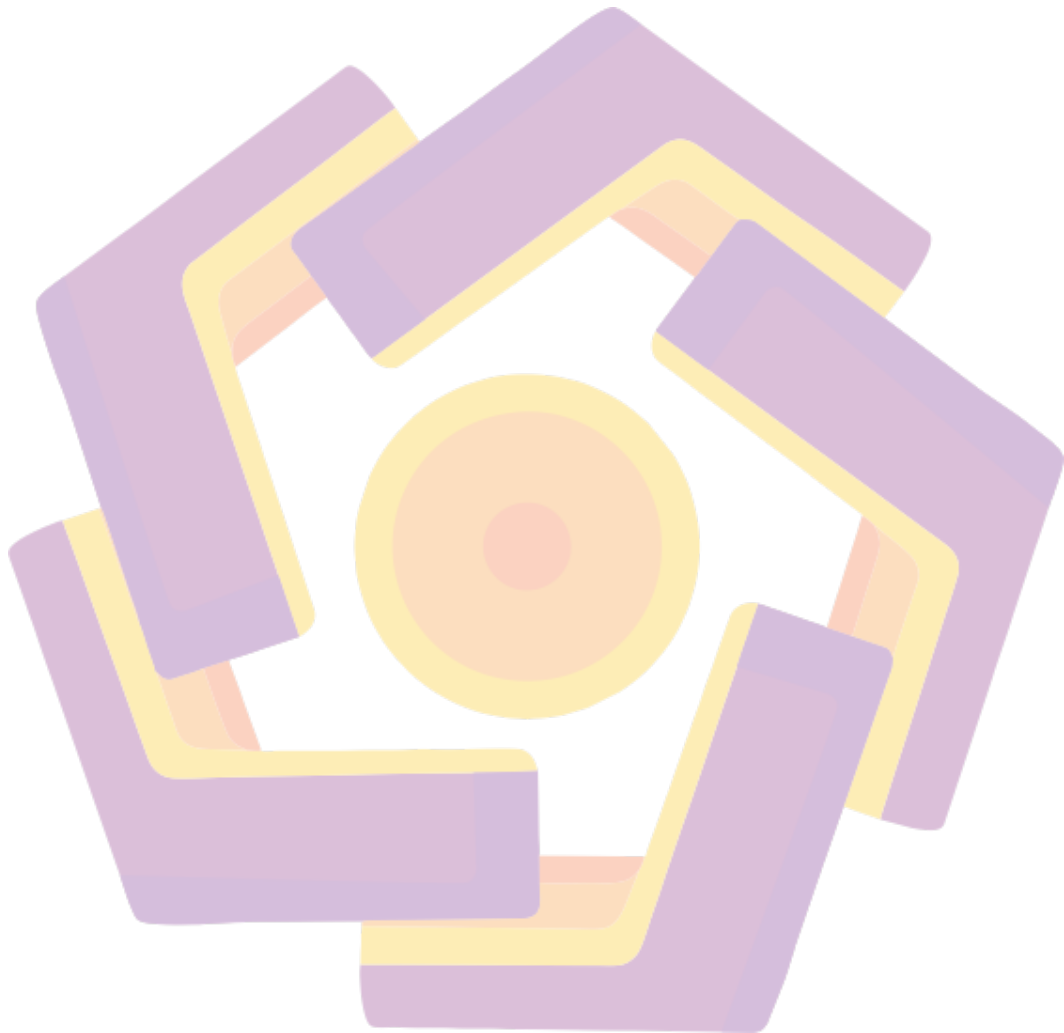


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Pembelajaran	14
Gambar 2. 2 Multimedia Interaktif	16
Gambar 2. 3 Al Qur'an	18
Gambar 2. 4 Tempat Keluar Huruf	20
Gambar 2. 5 Ilustrasi Multimedia	22
Gambar 2. 6 Unsur-unsur Multimedia	23
Gambar 2. 7 Teks	23
Gambar 2. 8 Gambar	24
Gambar 2. 9 Audio	25
Gambar 2. 10 Video	25
Gambar 2. 11 Animasi Vektor	26
Gambar 2. 12 Adobe Animate	29
Gambar 2. 13 Adobe Illustrator	30
Gambar 2. 14 CorelDraw	31
Gambar 2. 15 Action Script 3.0	31
Gambar 3. 1 Flowchart Alur Penelitian	34
Gambar 3. 2 Perancangan Isi/Konten Aplikasi	39
Gambar 3. 3 Halaman Home	42
Gambar 3. 4 Halaman Menu	42
Gambar 3. 5 Halaman Makhrajil Huruf	43
Gambar 3. 6 Halaman Materi	44
Gambar 3. 7 Halaman Materi Iqlab	45
Gambar 3. 8 Halaman Contoh dan Bacaan Iqlab	46
Gambar 3. 9 Halaman Materi Ikhfa	46
Gambar 3. 10 Halaman Contoh dan Bacaan Ikhfa	47
Gambar 3. 11 Halaman Materi Idzhar	48
Gambar 3. 12 Halaman Contoh dan Bacaan Idzhar	48
Gambar 3. 13 Halaman Materi Idgham Bighunnah	49
Gambar 3. 14 Halaman Contoh dan Bacaan Idgham Bighunnah	50
Gambar 3. 15 Halaman Materi Idgham Bilaghunnah	50
Gambar 3. 16 Halaman Contoh dan Bacaan Idgham Bilaghunnah	51

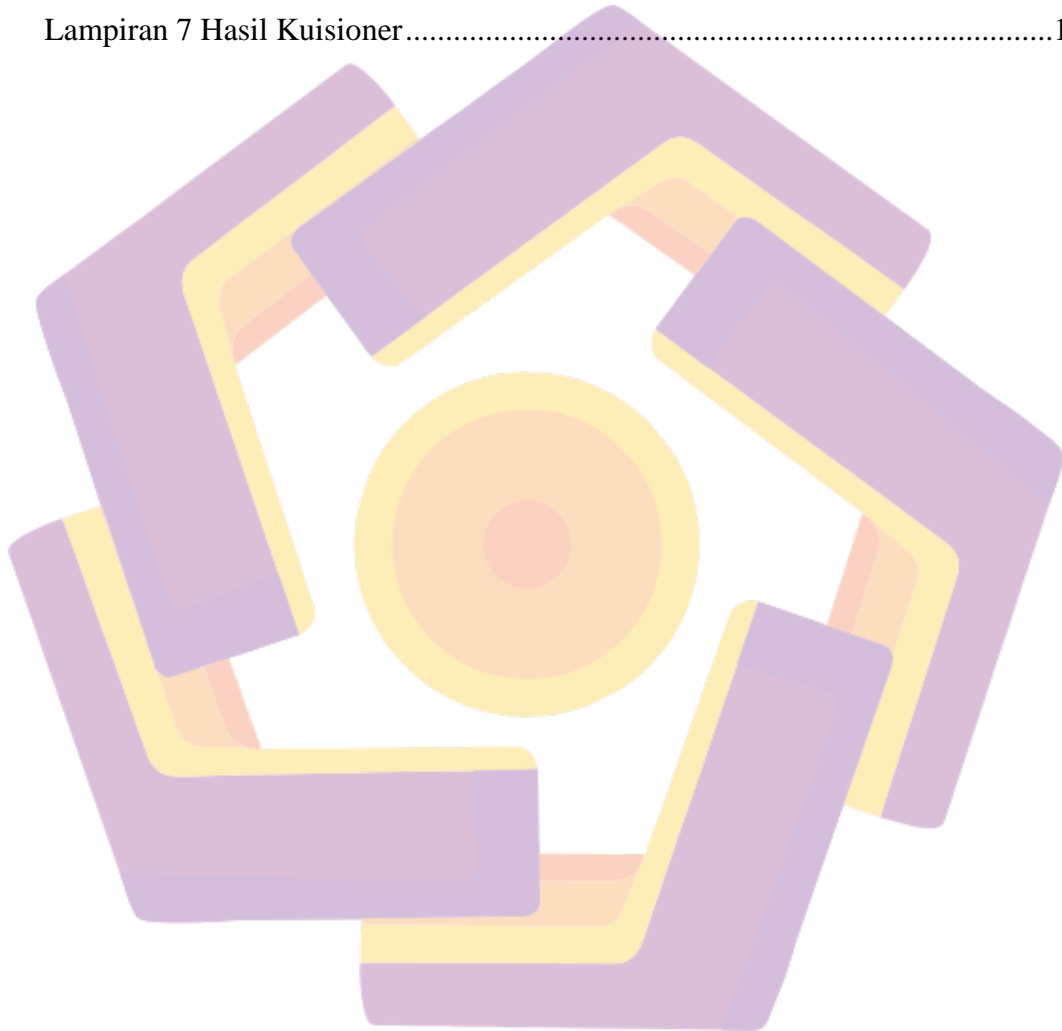
Gambar 3. 17 Halaman Quiz.....	52
Gambar 3. 18 Halaman Tentang Aplikasi.....	52
Gambar 3. 19 Halaman Keluar	53
Gambar 4. 1 New Project CorelDraw 2020	59
Gambar 4. 2 Implementasi Background	60
Gambar 4. 3 New Project Adobe Animate 2022	64
Gambar 4. 4 Pembuatan Halaman Home.....	65
Gambar 4. 5 Pembuatan Halaman Menu	65
Gambar 4. 6 Pembuatan Halaman Makhrajil Huruf	66
Gambar 4. 7 Pembuatan Halaman Materi.....	67
Gambar 4. 8 Pembuatan Halaman Materi Iqlab.....	67
Gambar 4. 9 Pembuatan Frame Halaman Contoh Iqlab	68
Gambar 4. 10 Pembuatan Halaman Materi Ikhfa	69
Gambar 4. 11 Pembuatan Frame Halaman Contoh Ikhfa	70
Gambar 4. 12 Hasil dari compile contoh materi Ikhfa.....	70
Gambar 4. 13 Pembuatan Halaman Materi Idzhar.....	71
Gambar 4. 14 Pembuatan Frame Halaman Contoh Idzhar	71
Gambar 4. 15 Pembuatan Halaman Materi Idgham Bighunnah	72
Gambar 4. 16 Pembuatan Frame Halaman Contoh Idgham Bighunnah.....	73
Gambar 4. 17 Pembuatan Halaman Materi Idgham Bilaghunnah	74
Gambar 4. 18 Pembuatan Frame Halaman Contoh Idgham Bighunnah.....	75
Gambar 4. 19 Pembuatan Halaman Quiz.....	76
Gambar 4. 20 Pembuatan Frame Latihan Soal Quiz 1.....	77
Gambar 4. 21 Pembuatan Frame Latihan Soal Quiz 2.....	77
Gambar 4. 22 Pembuatan Frame Latihan Soal Quiz 3.....	78
Gambar 4. 23 Pembuatan Frame Latihan Soal Quiz 4.....	78
Gambar 4. 24 Pembuatan Frame Latihan Soal Quiz 5.....	79
Gambar 4. 25 Pembuatan Frame Nilai Akhir pada Quiz	79
Gambar 4. 26 Pembuatan Halaman Tentang Aplikasi.....	80
Gambar 4. 27 Pembuatan Halaman Keluar.....	80
Gambar 4. 28 Publish Setting	81
Gambar 4. 29 Pengaturan Air for Android Setting	82

Gambar 4. 30 Pengaturan Deployment Air for Android Setting83
Gambar 4. 31 Create Certificate Publish83
Gambar 4. 32 Proses Publish .apk84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara.....	107
Lampiran 4 Pengujian Aplikasi Pada Device	107
Lampiran 5 Dokumentasi Pengujian Aplikasi di TPA	108
Lampiran 6 Dokumentasi Serah Terima Hasil Penelitian.....	108
Lampiran 7 Hasil Kuisisioner	109



INTISARI

Dalam Al-Quran dan hadits terdapat bermacam-macam bidang ilmu yang berkaitan dengan kehidupan. Salah satunya adalah ilmu Tajwid yang mempelajari tentang tata cara (hukum) membaca Al-Quran dengan baik dan benar. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan umat manusia dalam memahami dan mempelajari isi Al Quran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tajwid Al-Qur'an dasar yang efektif menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate* dengan menerapkan metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

Metode *R&D* dipilih karena memungkinkan pengembangan produk yang sistematis, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Tahapan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, dan uji coba produk. Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif yang disajikan dalam bentuk animasi, audio, dan visual yang menarik. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik, terutama pemula, dalam memahami dan mempraktikkan hukum-hukum tajwid dasar secara mandiri. Melalui evaluasi yang dilakukan, diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam memahami tajwid Al-Qur'an dasar.

Kata kunci: *Pembelajaran, Multimedia, Multimedia Interaktif, Al Qur'an. Tajwid, R&D (Research and Development)*

ABSTRACT

In the Quran and hadith there are various fields of knowledge related to life. One of them is the science of Tajweed which studies the procedures (laws) of reading the Quran properly and correctly. It aims to facilitate humanity in understanding and learning the contents of the Quran. This study aims to develop effective interactive learning media for basic Qur'anic tajweed using Adobe Animate software by applying the Research and Development (R&D) research method.

The R&D method was chosen because it allows systematic product development, starting from the needs analysis stage to the final product evaluation. The stages in this research include needs analysis, product design, product development, and product testing. The final product is an interactive learning media presented in the form of animation, audio, and attractive visuals. This media is expected to help students, especially beginners, in understanding and practicing basic tajweed laws independently. Through the evaluation carried out, it is hoped that this learning media can increase students' learning motivation and learning outcomes in understanding basic Qur'anic tajweed.

Keyword: *Learning, Multimedia, Interactive Multimedia, Al-Quran, Tajweed, R&D (Research and Development*