

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
MENGAJI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA
KOMUNITAS GEMA PELITA NUSANTARA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

IHSANUL FATAH

20.12.1696

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
MENGAJI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA
KOMUNITAS GEMA PELITA NUSANTARA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

IHSANUL FATAH

20.12.1696

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
MENGAJI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA
KOMUNITAS GEMA PELITA NUSANTARA**

yang disusun dan diajukan oleh

Ihsanul Fatah

20.12.1696

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Oktober 2024

Dosen Pembimbing,



Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
MENGAJI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA
KOMUNITAS GEMA PELITA NUSANTARA

yang disusun dan diajukan oleh

Ihsanul Fatah

20.12.1696

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andriyan Dwi Putra, M.Kom
NIK. 190302270

Wiwi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Oktober 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ihsanul Fatah
NIM : 20.12.1696

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Dan Pembuatan Media Mengajar Mengaji Interaktif Berbasis Multimedia Pada Komunitas Gema Pelita Nusantara

Dosen Pembimbing : Donni Prabowo, 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, 16 Oktober 2024

Yang Menyatakan,

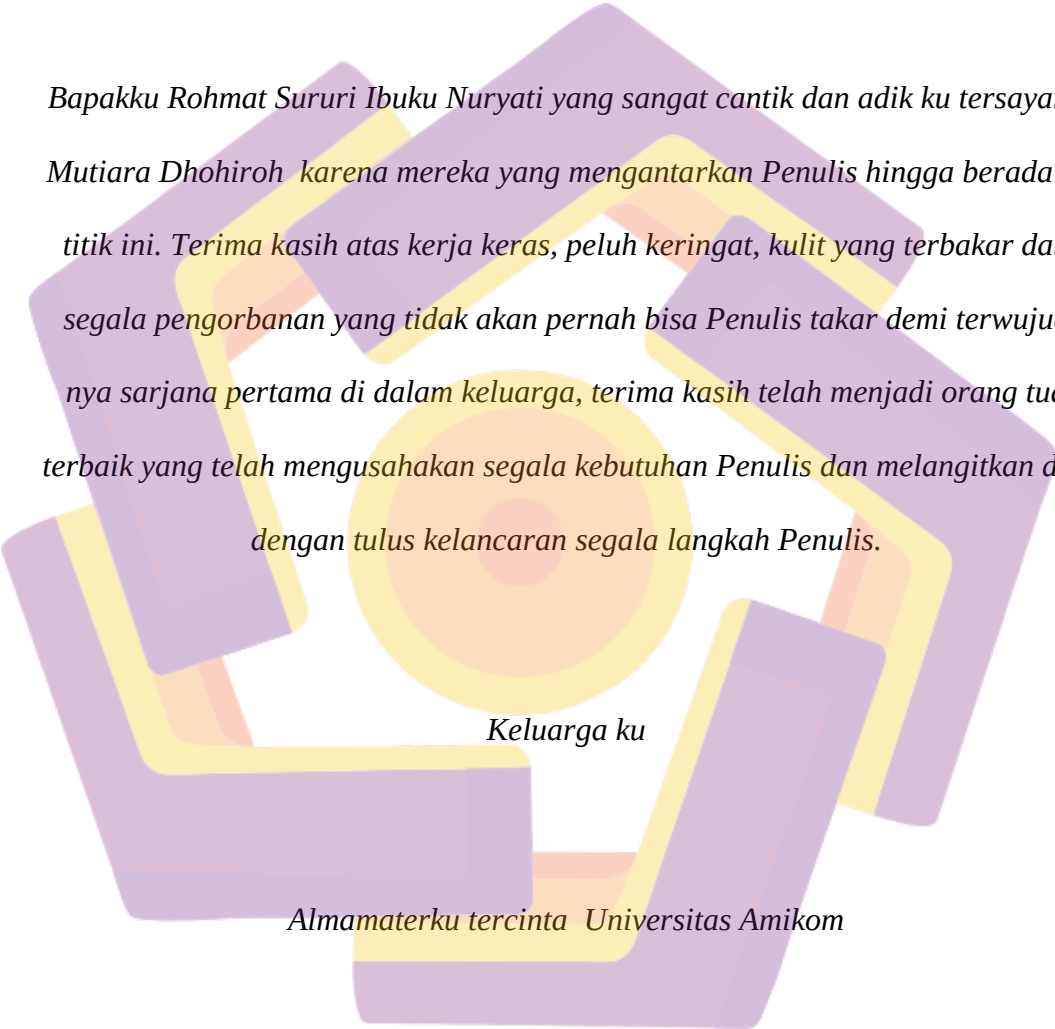


Ihsanul Fatah

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini di persembahkan untuk :



Bapakku Rohmat Sururi Ibuku Nuryati yang sangat cantik dan adik ku tersayang Mutiara Dhohiroh karena mereka yang mengantarkan Penulis hingga berada di titik ini. Terima kasih atas kerja keras, peluh keringat, kulit yang terbakar dan segala pengorbanan yang tidak akan pernah bisa Penulis takar demi terwujudnya sarjana pertama di dalam keluarga, terima kasih telah menjadi orang tua terbaik yang telah mengusahakan segala kebutuhan Penulis dan melangitkan doa dengan tulus kelancaran segala langkah Penulis.

Keluarga ku

Almamaterku tercinta Universitas Amikom

Teman Teman Penulis

Dan seluruh orang yang telah baik sampai di titik ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, serta kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Perancangan dan Pembuatan Media Mengajar Ngaji Interaktif Berbasis Multimedia pada Komunitas Gema Pelita Nusantara*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Donni Prabowo, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, serta bimbingan dengan sabar dan penuh perhatian dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran berharga dalam ujian skripsi sehingga karya ini dapat lebih sempurna.
3. Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moril, dan materiil tanpa henti.
4. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 16 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	XV
DAFTAR ISTILAH.....	XVI
INTISARI	XVII
<i>ABSTRACT</i>	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Media	10

2.2.2 Pembelajaran.....	10
2.2.3 Mengaji	11
2.2.4 Multimedia Interaktif	11
2.2.5 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2.6 Multimedia Development Lyfe Cyle	12
2.2.7 Analisis Paired Samples T-Test	13
2.2.8 Software Unity	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Objek Penelitian	16
3.2 Alur Penelitian.....	17
3.2.1 <i>Concept</i> (Perancangan)	18
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	22
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	37
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	37
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	37
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	38
3.3 Skenario Pengujian	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Pengumpulan Bahan	39
4.1.1 Pembuatan Background	39
4.1.2 Pembuatan Objek	41
4.1.3 Kebutuhan Audio	45
4.2 Pembuatan Multimedia Interaktif (<i>Assembly</i>)	46
4.2.1 Build Unity 2022.....	46
4.2.2 Tampilan <i>Interface</i> Multimedia Interaktif	63

4.3 Pengujian.....	70
4.3.1 Black Box Testing.....	71
4.3.2 Pre test.....	76
4.3.3 Implementasi Multimedia Interaktif	78
4.3.4 Post Test.....	79
4.3.5 Analisis Paired Samples T-Test.....	81
4.3.6 Kuesioner	83
4.4 Pendistribusian.....	85
4.5 Evaluasi.....	86
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Hasil Wawancara.....	19
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	21
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	22
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
Tabel 4.1 Background	38
Tabel 4.2 Objek Huruf Hijaiyah	41
Tabel 4.3 Objek tombol menu	42
Tabel 4.4 Objek tombol tambahan	43
Tabel 4.5 <i>Black Box Testing</i>	70
Tabel 4.6 Hasil <i>Pre Test</i>	77
Tabel 4.7 Hasil <i>Post Test</i>	80
Tabel 4.8 Hasil Analisis Paired Samples Statistics	80
Tabel 4.9 Hasil Analisis Paired Samples Correlations	81
Tabel 4.10 Hasil Analisis Paired Samples Test	81
Tabel 4.11 Skala Penilaian likert	82
Tabel 4.12 Kriteria Kelayakan	83

DAFTAR GAMBAR

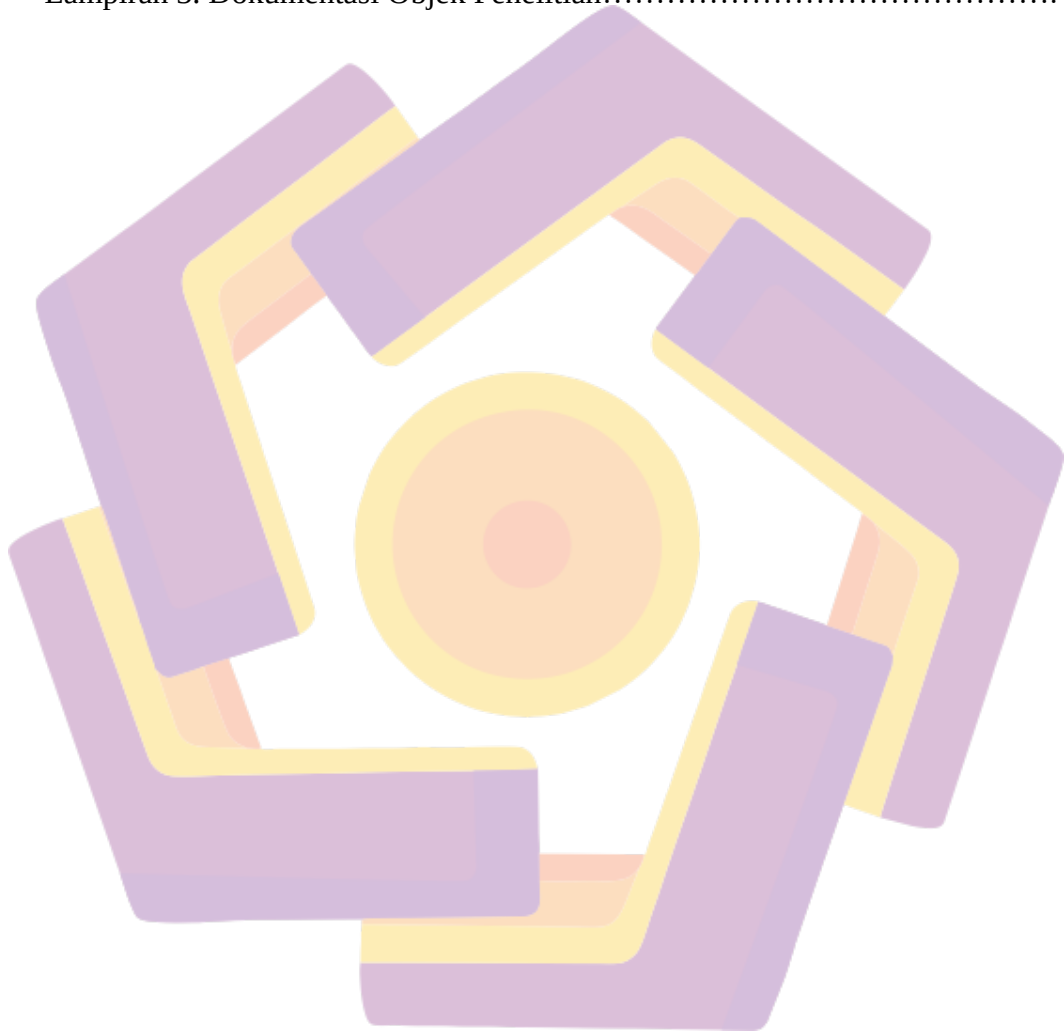
Gambar 2.1 Tahapan <i>Multimedia Development Lyfe Cyle</i>	12
Gambar 2.2 Tampilan login ke Unity Desktop 2022.....	14
Gambar 2.3 Tampilan Daftar project yang sedang dibuat.....	14
Gambar 2.4 Tampilan Tools Aplikasi Unity 2022.....	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	17
Gambar 3.2 Observasi Pembelajaran Komunitas GPN.....	19
Gambar 3.3 Flowchart Multimedia pembelajaran interaktif mengaji.....	22
Gambar 3.4 Halaman menu utama.....	23
Gambar 3.5 Halaman materi belajar huruf Hijaiyah.....	24
Gambar 3.6 Halaman menu bermain.....	25
Gambar 3.7 Susun Kata 1.....	25
Gambar 3.8 Susun Kata 2.....	26
Gambar 3.9 Susun Kata 3.....	26
Gambar 3.10 Susun Kata 4.....	27
Gambar 3.11 Susun Kata 5.....	27
Gambar 3.12 Halaman Hasil Score/nilai.....	28
Gambar 3.13 Halaman Kuis 1.....	29
Gambar 3.14 Halaman Kuis 2.....	29
Gambar 3.15 Halaman Kuis 3.....	30
Gambar 3.16 Halaman Kuis 4.....	30
Gambar 3.17 Halaman Kuis 5.....	31
Gambar 3.18 Halaman Hasil 2 Score/nilai.....	31
Gambar 3.19 Halaman POP UP Keluar.....	32
Gambar 4.1 Folder Kebutuhan Assets Audio.....	44
Gambar 4.2 Membuka Unity Hub.....	45
Gambar 4.3 Membuat File.....	46
Gambar 4.4 Membuka Menu Assets.....	46
Gambar 4.5 Klik Import New Assets.....	47
Gambar 4.6 Klik Create > C#.....	47

Gambar 4.7 Membuka Visual Studio 2019.....	48
Gambar 4.8 Menambahkan Script 1-45.....	48
Gambar 4.9 Menambahkan Script 49-95.....	49
Gambar 4.10 Menambahkann Script 97-133.....	49
Gambar 4.11 Menambhakn Script 135-177.....	50
Gambar 4.12 Menambahkan Script 179-213.....	50
Gambar 4.13 Menambahkan Script 215-239.....	51
Gambar 4.14 Klik Create > C# > add Script.....	51
Gambar 4.15 buka visual studio 2019.....	52
Gambar 4.16 Menambahkan Script 1-37.....	52
Gambar 4.17 Menambahkan Script 41-62.....	53
Gambar 4.18 Menambahkan Script 64 – 98.....	53
Gambar 4.19 Menambahkan Script 100-149.....	53
Gambar 4.20 Import Assets Audio.....	54
Gambar 4.21 Scene Menu Utama.....	54
Gambar 4.22 Scene Materi Huruf Hijaiyah.....	55
Gambar 4.23 Scene Menu Bermain.....	55
Gambar 4.24 Scene Susun Kata 1.....	56
Gambar 4.25 Scene Susun Kata 2.....	56
Gambar 4.26 Scene Susun Kata 3.....	57
Gambar 4.27 Scene Susun Kata 4.....	57
Gambar 4.28 Scene Susun Kata 5.....	58
Gambar 4.29 Scene hasil.....	58
Gambar 4.30 Scene Kuis 1.....	59
Gambar 4.31 Scene Kuis 2.....	59
Gambar 4.32 Scene Kuis 3.....	60
Gambar 4.33 Scene Kuis 4.....	60
Gambar 4.34 Scene Kuis 5.....	61
Gambar 4.35 Scene Hasil 2.....	61
Gambar 4.36 Halaman Menu Utama.....	62
Gambar 4.37 Halaman Materi Hijaiyah.....	62

Gambar 4.38 Halaman Menu Bermain.....	63
Gambar 4.39 Halaman Soal Susun Kata 1.....	63
Gambar 4.40 Halaman Soal Susun Kata 2.....	64
Gambar 4.41 Halaman Soal Susun Kata 3.....	64
Gambar 4.42 Halaman Soal Susun Kata 4.....	65
Gambar 4.43 Halaman Soal Susun Kata 5.....	65
Gambar 4.44 Halaman Hasil.....	66
Gambar 4.45 Halaman Soal ke 1 drag and drop.....	66
Gambar 4.46 Halaman Soal ke 2 drag and drop.....	67
Gambar 4.47 Halaman Soal ke 3 drag and drop.....	67
Gambar 4.48 Halaman Soal ke 4 drag and drop.....	68
Gambar 4.49 Halaman Soal ke 5 drag and drop.....	68
Gambar 4.50 Halaman Hasil 2.....	69
Gambar 4.51 Dokumentasi Pre Test.....	75
Gambar 4.52 Sampel Hasil Pre Test.....	76
Gambar 4.53 Implementasi Aplikasi.....	78
Gambar 4.54 Dokumentasi Post Test.....	78
Gambar 4.55 Sampel Hasil Post Test.....	79
Gambar 4.56 Sampel Hasil Post Test.....	79
Gambar 4.57 Pendistribusian Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengaji.....	84
Gambar 4.58 Penerimaan Surat Izin Penelitian.....	92
Gambar 4.59 Penyerahan Hasil Penelitian.....	93
Gambar 4.60 Kegiatan Gema Mengaji anak anak	94
Gambar 4.61 Kegiatan Gema Mengaji anak anak	94
Gambar 4.62 Kegiatan Gema Mengaji bersama ibu ibu di desa warloka	95
Gambar 4.63 Kegiatan belajar mengajar anak anak di desa warloka	95

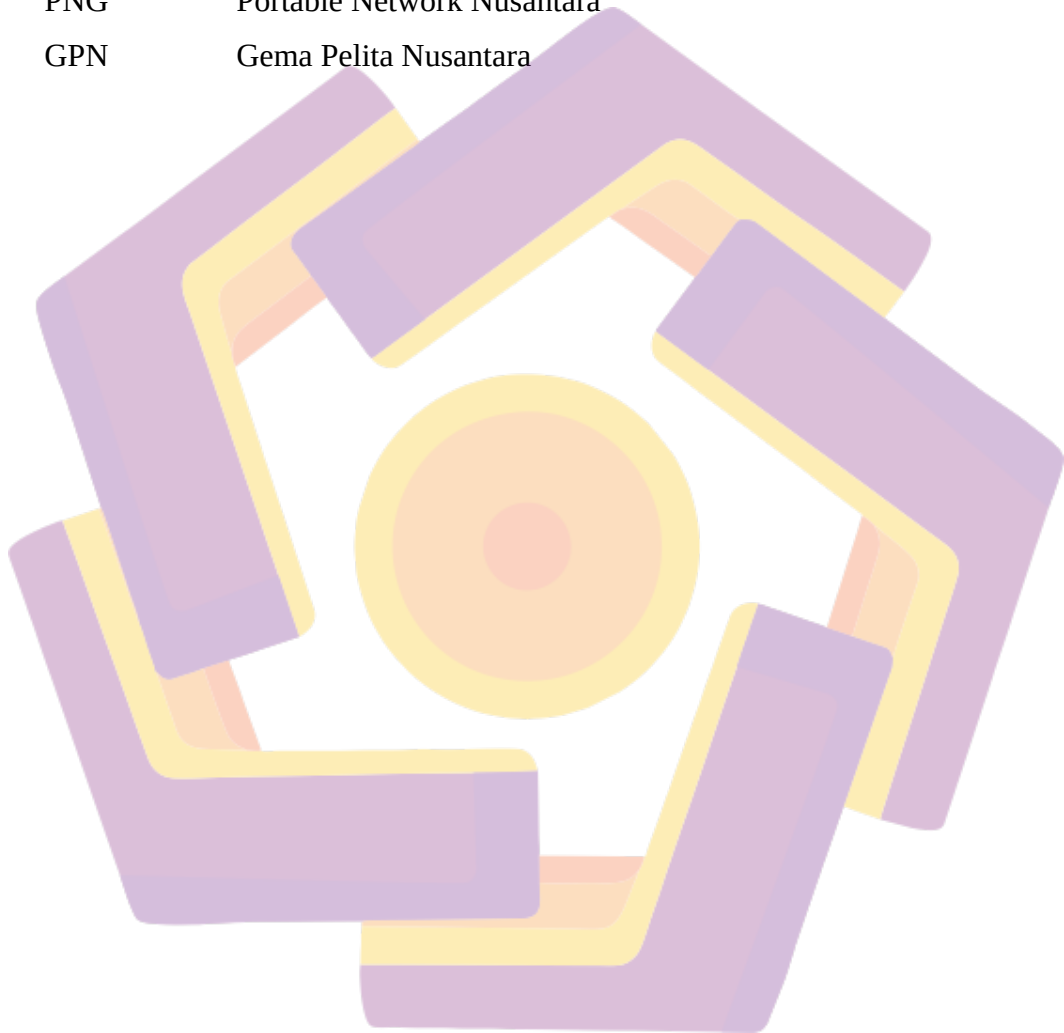
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penerimaan Izin Penelitian.....	92
Lampiran 2. Surat Penyerahan Hasil Penelitian.....	93
Lampiran 3. Dokumentasi Objek Penelitian.....	94



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

H_a	Hipotesis Alternatif
H_o	Hipotesis Nol
MDLC	Multimedia Development Lyfe Cyle
PNG	Portable Network Nusantara
GPN	Gema Pelita Nusantara



DAFTAR ISTILAH



Vektor	besaran yang mempunyai arah.
Platform	Sistem tempat aplikasi berjalan.
User Interface	Antarmuka Pengguna.
Concept	Ide dasar proyek..
Design	Proses Perancangan.
Material Collecting	Mengumpulkan bahan.
Assembly	Menggabungkan komponen.
Black box	Sistem dengan input/output tanpa detail internal.
Error	Kesalahan sistem.
Pre Test	Uji awal sebelum pelaksanaan.
Post Test	Uji setelah pelaksanaan.
Export	Mengirim atau menyimpan data ke format lain.
Portable Network Graphic	Format gambar dengan transparansi.
Backsound	Musik atau suara latar.
New Project	Proyek baru.
Template 2d	Pola desain dua dimensi.
Scene	Bagian dari visual atau cerita.
Paired Samples Correlations	Hubungan antara dua variabel yang sama.
Paired Samples Test	Uji untuk membandingkan dua set data berhubungan.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media interaktif berbasis multimedia untuk pembelajaran mengaji, khususnya pengenalan huruf Hijaiyah, di Komunitas Gema Pelita Nusantara. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan fokus anak-anak dalam pembelajaran mengaji, yang disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang dianggap membosankan. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan interaktif menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), penelitian ini berupaya menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Penggunaan media interaktif yang melibatkan elemen multimedia, seperti kuis interaktif, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan antara pengajar dan anak-anak, serta memudahkan akses belajar dimana saja dan kapan saja.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mengajar berbasis multimedia ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak dalam belajar huruf Hijaiyah. Selain itu, pendekatan interaktif terbukti efektif dalam mengatasi masalah yang dihadapi oleh metode pengajaran konvensional, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan partisipatif. Penelitian ini sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, serta mendukung program melalui kegiatan KKN Mandiri UMY.

Kata kunci: media interaktif, huruf Hijaiyah, Pembelajaran berbasis Multimedia

ABSTRACT

This research aims to design and develop interactive media based on multimedia for learning to recite, especially the introduction of Hijaiyah letters, in the Gema Pelita Nusantara Community. The background of this research is based on the low interest and focus of children in learning to recite, which is caused by conventional teaching methods that are considered boring. By utilising technology and an interactive approach using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Method, this research seeks to create an interesting and effective learning experience. The use of interactive media involving multimedia elements, such as interactive quizzes, is expected to increase engagement between teachers and children, as well as facilitate access to learning anywhere and anytime.

The results of the study show that this multimedia-based teaching media has succeeded in children's interest and understanding in learning Hijaiyah letters. In addition, the interactive approach has proven to be effective in overcoming the problems faced by conventional teaching methods, so that the learning process becomes more engaging and participatory. This research is in line with the national education policy that encourages the use of technology in education, as well as supporting programs through UMY Independent KKN activities.

Keyword: interactive media, Hijaiyah letters, Multimedia-based learning