

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOBILE  
ANDROID MATERI POKOK THAHARAH  
PADA SMP NEGERI 4 DEPOK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yusuf Affandi**

**16.11.0224**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOBILE  
ANDROID MATERI POKOK THAHARAH  
PADA SMP NEGERI 4 DEPOK**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Yusuf Affandi**

**16.11.0224**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOBILE ANDROID MATERI POKOK THAHARAH PADA SMP NEGERI 4 DEPOK


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusuf Affandi**

16.11.0224

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 April 2019

Dosen Pembimbing,

  
**Bernadhed M. Kom.**  
NIK. 190302243

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOBILE  
ANDROID MATERI POKOK THAHARAH  
PADA SMP NEGERI 4 DEPOK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusuf Affandi**

**16.11.0224**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 November 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Rumini, M.Kom**  
**NIK. 190302246**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Tanda Tangan**



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 25 November 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, MT.**  
**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, 25 November 2019



Yusuf Affandi

16.11.0224

## MOTTO

*“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”*

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)

“Sedikit pengetahuan yang diterapkan jauh lebih berharga ketimbang banyak pengetahuan yang tak dimanfaatkan”

(Kahlil Gibran)

“Cobalah berpaling, langit akan berwarna, aku takkan merasa”

(NOAH - Taman Langit)

“veni, vidi, vici, VIVI”



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kedua Orang Tua (Bapak Saekhoni, dan Ibu Lilik Purwati), Adik, Kakek, Nenek, Paman, Bibi, dan seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan emosional, penghargaan, instrumental, serta informasi sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
3. SMP Negeri 4 Depok yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Teman-teman kelas Informatika 04 angkatan 2016 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
7. Yang saya cintai dan rindukan, teman-teman kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Luwu Utara alumni 2016, teman-teman SMP Negeri 1 Bone-Bone alumni 2013, dan teman-teman SDN 191 Banyuurip alumni 2010 yang telah memberikan doa, semangat, dan ucapan selamat.
8. NOAH Band yang telah menciptakan lagu yang bagus dan mampu memberikan motivasi dan semangat yang senantiasa saya dengarkan selama proses pengerjaan sampai skripsi ini selesai.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus serta semangat sehingga tugas akhir skripsi sebagai syarat utama menyelesaikan Program Studi Strata 1 Informatika serta memperoleh gelar Sarjana Komputer dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOBILE ANDROID MATERI POKOK THAHARAH PADA SMP NEGERI 4 DEPOK”** dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir skripsi ini berhasil terselesaikan karena bantuan dan kerjasama seluruh pihak. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, karena bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Ibu Lilik Mardiningsih, M.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 4 Depok yang telah memberikan izin penelitian.
6. Bapak Sulisty Dwi Rahman, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan bantuan serta fasilitas selama proses penelitian.
7. Siswa kelas VII A dan VII C yang telah membantu selama proses penelitian.
8. Ibu, Bapak, Adik, dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungan kepada penulis.



9. Seluruh teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang telah menemani perjuangan serta memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat dan ikut membantu selama proses pengerjaan hingga skripsi ini selesai.

Penulis telah memberikan segala yang terbaik dalam pengerjaan skripsi ini, namun penulis juga menyadari sebagai manusia biasa, skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada seluruh pihak untuk memberikan kritik, dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 25 November 2019

Yusuf Affandi  
16.11.0224

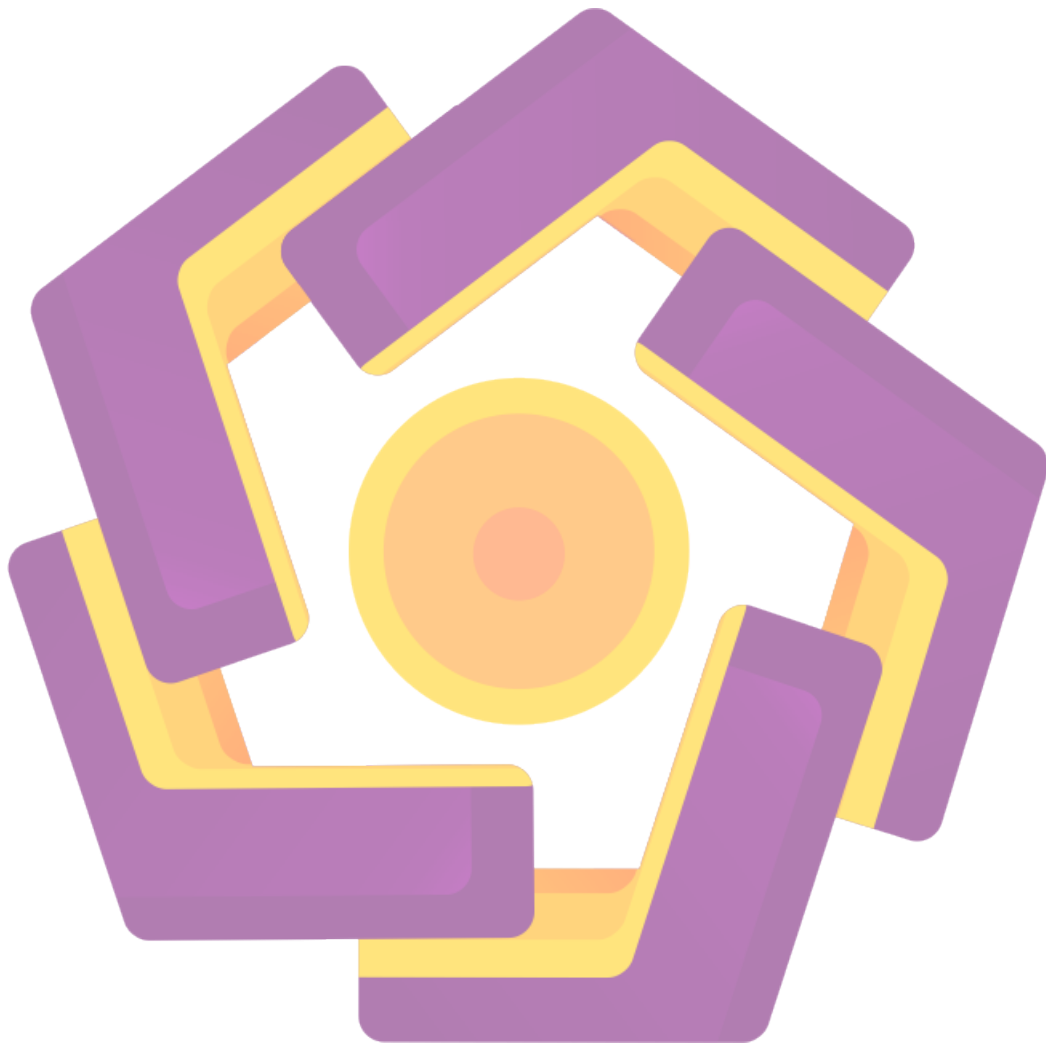
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI .....	xxi
<i>ABSTRACT</i> .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1</b> Latar Belakang .....	1
<b>1.2</b> Rumusan Masalah .....	5
<b>1.3</b> Batasan Masalah .....	5
<b>1.4</b> Maksud dan Tujuan Penelitian .....	6
<b>1.5</b> Manfaat Penelitian .....	6
<b>1.5.1</b> Bagi Penulis .....	6
<b>1.5.2</b> Bagi Objek Penelitian .....	6
<b>1.5.3</b> Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta .....	7
<b>1.6</b> Metode Penelitian .....	7

1.6.1	Metode Pengumpulan Data .....	7
1.6.2	Metode Analisis .....	9
1.6.3	Metode Perancangan .....	9
1.6.4	Metode Testing .....	9
1.7	Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>12</b>
2.1	Kajian Pustaka .....	12
2.2	Dasar Teori .....	17
2.2.1	Multimedia .....	17
2.2.2	Media Pembelajaran Interaktif .....	24
2.2.3	Mobile Learning .....	28
2.2.4	Android .....	29
2.2.5	Perangkat Pengembang Media Interaktif .....	30
2.2.6	Pendidikan Agama Islam Materi Thaharah .....	31
2.2.7	Metode Analisis .....	33
2.2.8	Metode Perancangan dan Pengembangan .....	37
2.2.9	Metode Testing .....	44
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>47</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	47
3.1.1	Profil Sekolah .....	47
3.1.2	Visi dan Misi .....	48
3.1.3	Struktur Organisasi .....	49
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	49
3.2.1	Metode Wawancara .....	49
3.2.2	Metode Observasi .....	50

3.2.3	Metode Kuesioner .....	51
3.2.4	Metode Studi Literatur .....	61
3.3	Metode Analisis.....	61
3.3.1	Analisis SWOT .....	61
3.3.2	Analisis Kebutuhan .....	68
3.3.3	Analisis Kelayakan.....	73
3.4	Metode Perancangan .....	75
3.4.1	Concept .....	75
3.4.2	Design .....	76
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>108</b>
4.1	Implementasi .....	108
4.1.1	Material Collecting.....	108
4.1.2	Assembly.....	117
4.1.3	Testing.....	148
4.1.4	Distribution .....	179
4.2	Pembahasan .....	192
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>194</b>
5.1	Kesimpulan .....	194
5.2	Saran.....	195
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>197</b>
	<b>LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA.....</b>	<b>201</b>
	<b>LAMPIRAN B SURAT PENYERAHAN PROJEK .....</b>	<b>202</b>
	<b>LAMPIRAN C KUESIONER PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF .....</b>	<b>203</b>
	<b>LAMPIRAN D KUESIONER ASPEK MATERI .....</b>	<b>206</b>
	<b>LAMPIRAN E KUESIONER ASPEK MULTIMEDIA .....</b>	<b>209</b>

LAMPIRAN F KUESIONER ASPEK PENGGUNA ..... 212  
LAMPIRAN G IMPLEMENTASI DAN TESTING..... 214

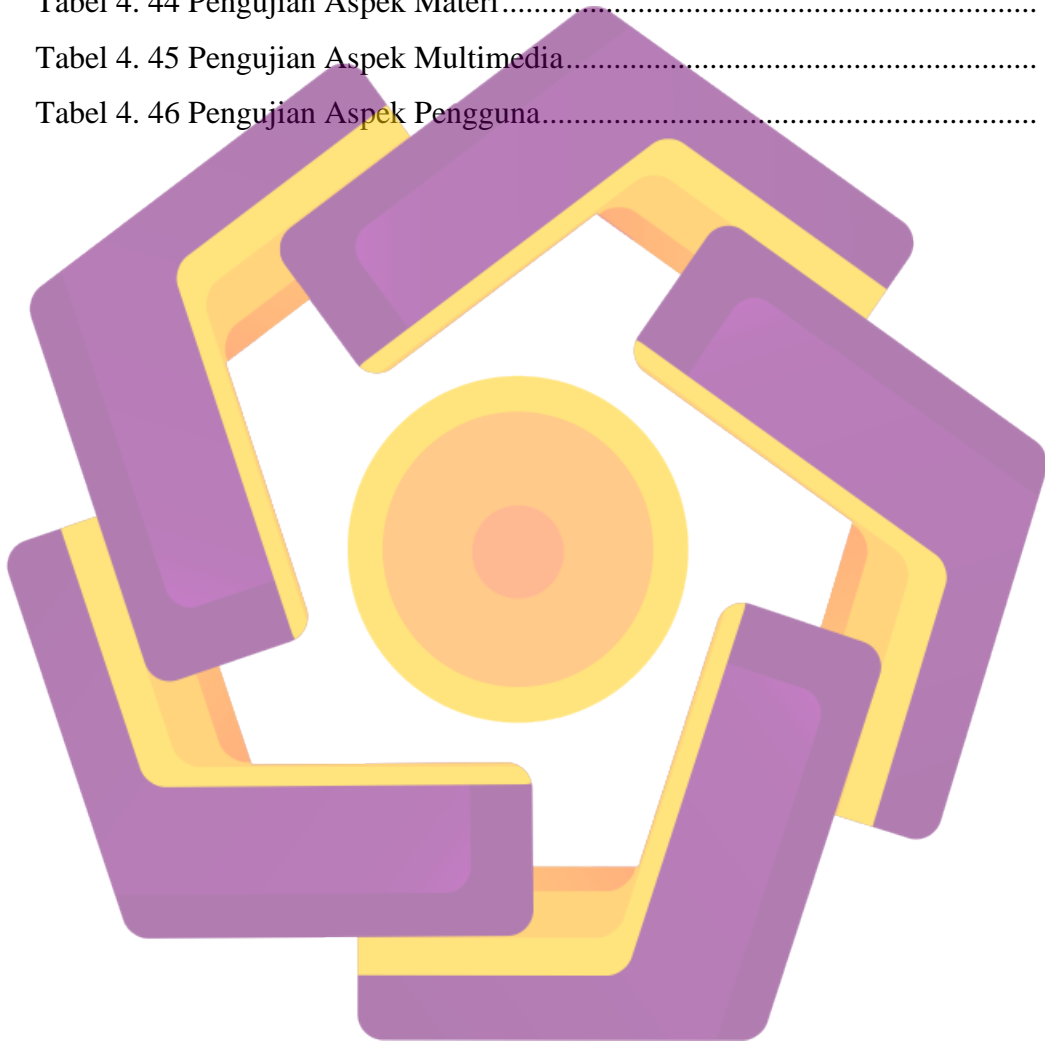


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	14
Tabel 2. 2 Perkembangan Android.....	30
Tabel 2. 3 Kompetensi Dasar Pendidikan Agama Islam Kelas VII Semester 1 .....	32
Tabel 2. 4 Skala Jawaban .....	45
Tabel 2. 5 Skala Kelayakan.....	46
Tabel 3. 1 Profil Sekolah.....	47
Tabel 3. 2 Kuesioner Persepsi Siswa tentang Perlunya Media Pembelajaran .....	51
Tabel 3. 3 Hasil Kuesioner Persepsi Siswa tentang Perlunya Media Pembelajaran .....	51
Tabel 3. 4 Kuesioner Persepsi Siswa tentang Penggunaan Smartphone.....	53
Tabel 3. 5 Hasil Kuesioner Persepsi Siswa tentang Penggunaan Smartphone .....	54
Tabel 3. 6 Hasil Kuesioner Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Saat Ini.....	56
Tabel 3. 7 Hasil Kuesioner Spesifikasi Smartphone Siswa .....	59
Tabel 3. 8 Matriks Analisis SWOT.....	64
Tabel 3. 9 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan .....	70
Tabel 3. 10 Spesifikasi Perangkat Keras Implementasi .....	71
Tabel 3. 11 Spesifikasi Perangkat Lunak Pembuatan .....	71
Tabel 3. 12 Spesifikasi Perangkat Lunak Implementasi .....	72
Tabel 3. 13 Sumber Daya Manusia .....	72
Tabel 3. 14 Keterangan Struktur Navigasi.....	78
Tabel 3. 15 Naskah Media Interaktif.....	79
Tabel 4. 1 Script Halaman Utama .....	131
Tabel 4. 2 Script Halaman KIKD.....	131
Tabel 4. 3 Script Halaman KIKD.....	132
Tabel 4. 4 Script Halaman Evaluasi .....	132
Tabel 4. 5 Script Halaman Petunjuk Evaluasi.....	133
Tabel 4. 6 Script Halaman Mulai Evaluasi .....	133
Tabel 4. 7 Script untuk Evaluasi .....	134

Tabel 4. 8 Script Halaman Teori .....	136
Tabel 4. 9 Script Halaman Thaharah .....	136
Tabel 4. 10 Script Halaman Air .....	137
Tabel 4. 11 Script Halaman Najis .....	137
Tabel 4. 12 Script ke Halaman Hadas .....	138
Tabel 4. 13 Script Halaman Praktik .....	138
Tabel 4. 14 Script Halaman Thaharah dari Najis .....	138
Tabel 4. 15 Script Halaman Thaharah dari Hadas .....	139
Tabel 4. 16 Script Halaman Game .....	139
Tabel 4. 17 Script Halaman Petunjuk Game .....	140
Tabel 4. 18 Script Halaman Mulai Game .....	140
Tabel 4. 19 Script untuk Game .....	141
Tabel 4. 20 Script Halaman Bantuan .....	145
Tabel 4. 21 Script Halaman Profil .....	145
Tabel 4. 22 Script Memanggil Movieclip Keluar .....	145
Tabel 4. 23 Script untuk Keluar .....	146
Tabel 4. 24 Script untuk Backsound .....	147
Tabel 4. 25 Pengujian Halaman Home .....	149
Tabel 4. 26 Pengujian Halaman Materi .....	150
Tabel 4. 27 Pengujian Halaman KIKD .....	151
Tabel 4. 28 Pengujian Halaman Bantuan .....	152
Tabel 4. 29 Pengujian Halaman Profil .....	152
Tabel 4. 30 Pengujian Halaman Teori .....	153
Tabel 4. 31 Pengujian Halaman Thaharah .....	154
Tabel 4. 32 Pengujian Halaman Air .....	155
Tabel 4. 33 Pengujian Halaman Najis .....	156
Tabel 4. 34 Pengujian Halaman Hadas .....	158
Tabel 4. 35 Pengujian Halaman Praktik .....	159
Tabel 4. 36 Pengujian Halaman Thaharah dari Najis .....	160
Tabel 4. 37 Pengujian Halaman Thaharah dari Hadas .....	161
Tabel 4. 38 Pengujian Halaman Evaluasi .....	163

Tabel 4. 39 Pengujian Halaman Petunjuk Evaluasi .....	164
Tabel 4. 40 Pengujian Halaman Mulai Evaluasi.....	164
Tabel 4. 41 Pengujian Halaman Game.....	166
Tabel 4. 42 Pengujian Halaman Petunjuk Game .....	167
Tabel 4. 43 Pengujian Halaman Mulai Game .....	168
Tabel 4. 44 Pengujian Aspek Materi.....	170
Tabel 4. 45 Pengujian Aspek Multimedia.....	174
Tabel 4. 46 Pengujian Aspek Pengguna.....	177





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Belajar Mengajar PAI .....	3
Gambar 1. 2 Siswa Menggunakan Smartphone Sebagai Alat Bantu Belajar .....	4
Gambar 2. 1 Contoh elektronik teks .....	18
Gambar 2. 2 Contoh gambar vektor vs bitmap .....	18
Gambar 2. 3 Contoh Audio Mp3 .....	19
Gambar 2. 4 Contoh Live Video Feeds.....	20
Gambar 2. 5 Film Animasi 3D Toy Story 4.....	21
Gambar 2. 6 Navigasi Linier.....	21
Gambar 2. 7 Navigasi Hierarkis.....	22
Gambar 2. 8 Navigasi Nonlinier.....	22
Gambar 2. 9 Navigasi Komposit.....	23
Gambar 2. 10 Contoh Multimedia Linear.....	23
Gambar 2. 11 Media Pembelajaran Interaktif.....	24
Gambar 2. 12 Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kelas.....	25
Gambar 2. 13 Matriks SWOT .....	35
Gambar 2. 14 Metode MDLC versi Luther-Sutopo.....	38
Gambar 2. 15 Storyboard Media Interaktif.....	40
Gambar 2. 16 Flow Directon Symbol .....	41
Gambar 2. 17 Processing Symbol.....	41
Gambar 2. 18 Input/Ouput Symbol.....	42
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi SMP Negeri 4 Depok.....	49
Gambar 3. 2 Struktur Hirarki Media Interaktif Thaharah.....	77
Gambar 3. 3 Flowchart Halaman Utama .....	84
Gambar 3. 4 Flowchart Halaman Materi .....	85
Gambar 3. 5 Flowchart Halaman KIKD .....	85
Gambar 3. 6 Flowchart Halaman Profil .....	85
Gambar 3. 7 Flowchart Halaman Bantuan.....	86
Gambar 3. 8 Flowchart Halaman Teori .....	86

Gambar 3. 9 Flowchart Halaman Thaharah .....	87
Gambar 3. 10 Flowchart Halaman Air .....	88
Gambar 3. 11 Flowchart Halaman Najis.....	89
Gambar 3. 12 Flowchart Halaman Hadas .....	90
Gambar 3. 13 Flowchart Halaman Praktik.....	91
Gambar 3. 14 Flowchart Halaman Thaharah dari Najis .....	91
Gambar 3. 15 Flowchart Halaman Thaharah dari Hadas .....	92
Gambar 3. 16 Flowchart Halaman Evaluasi .....	93
Gambar 3. 17 Flowchart Halaman Petunjuk Evaluasi.....	93
Gambar 3. 18 Flowchart Mulai Evaluasi .....	94
Gambar 3. 19 Flowchart Halaman Game.....	95
Gambar 3. 20 Flowchart Halaman Petunjuk Game .....	95
Gambar 3. 21 Flowchart Halaman Mulai Game .....	96
Gambar 3. 22 Storyboard Intro .....	97
Gambar 3. 23 Storyboard Halaman Menu Utama.....	97
Gambar 3. 24 Storyboard Halaman KIKD.....	98
Gambar 3. 25 Storyboard Halaman Materi .....	98
Gambar 3. 26 Storyboard Halaman Evaluasi.....	99
Gambar 3. 27 Storyboard Halaman Petunjuk Evaluasi.....	99
Gambar 3. 28 Storyboard Halaman Mulai Evaluasi .....	100
Gambar 3. 29 Storyboard Halaman Teori.....	100
Gambar 3. 30 Storyboard Halaman Materi Thaharah.....	101
Gambar 3. 31 Storyboard Halaman Materi Air.....	101
Gambar 3. 32 Storyboard Halaman Materi Najis .....	102
Gambar 3. 33 Storyboard Halaman Materi Hadas .....	102
Gambar 3. 34 Storyboard Halaman Praktik .....	103
Gambar 3. 35 Storyboard Halaman Praktik Mukhafafah.....	103
Gambar 3. 36 Storyboard Halaman Tayamum .....	104
Gambar 3. 37 Storyboard Halaman Game .....	104
Gambar 3. 38 Storyboard Halaman Petunjuk Game.....	105
Gambar 3. 39 Storyboard Halaman Mulai Game .....	105

Gambar 3. 40 Storyboard Halaman Bantuan .....	106
Gambar 3. 41 Storyboard Halaman Profil .....	106
Gambar 3. 42 Storyboard Peringatan Keluar .....	107
Gambar 4. 1 Bahan Materi Thaharah .....	108
Gambar 4. 2 Logo Media Interaktif Thaharah .....	109
Gambar 4. 3 Background Media Interaktif Thaharah .....	110
Gambar 4. 4 Button Media Interaktif Thaharah .....	111
Gambar 4. 5 Karakter dan Ilustrasi Media Interaktif Thaharah .....	112
Gambar 4. 6 Video Bersuci dari Najis Mukhafafah .....	113
Gambar 4. 7 Video Bersuci dari Najis Mutawassitah .....	113
Gambar 4. 8 Video Bersuci dari Najis Mugaladah .....	114
Gambar 4. 9 Video Tata Cara Tayamum .....	114
Gambar 4. 10 Video Tata Cara Berwudhu .....	115
Gambar 4. 11 Animasi Motion Graphic Mandi Wajib .....	115
Gambar 4. 12 Pengeditan Sound .....	117
Gambar 4. 13 Interface Media Interaktif Thaharah .....	118
Gambar 4. 14 Project Baru Adobe Animate CC 2019 .....	119
Gambar 4. 15 Kotak dialog Paste Adobe Animate .....	119
Gambar 4. 16 Convert to Symbol Adobe Animate .....	120
Gambar 4. 17 Convert to Symbol Graphic Adobe Animate .....	120
Gambar 4. 18 Layer untuk Masing-masing Objek .....	121
Gambar 4. 19 Keyframe untuk Masing-masing Objek .....	121
Gambar 4. 20 Create Classic Tween .....	122
Gambar 4. 21 Tweening Easing .....	122
Gambar 4. 22 Frame Sound .....	123
Gambar 4. 23 Timeline Sound .....	123
Gambar 4. 24 Convert to Symbol Button Adobe Animate .....	124
Gambar 4. 25 Instance Name Button .....	124
Gambar 4. 26 Code Snippets .....	125
Gambar 4. 27 Kotak Dialog Actions .....	125
Gambar 4. 28 Timeline Button .....	126

Gambar 4. 29 Timeline Sound Button .....	126
Gambar 4. 30 Export Animasi SWF .....	127
Gambar 4. 31 Menu Window Component .....	128
Gambar 4. 32 Mengatur Component Paramaters .....	128
Gambar 4. 33 Mengatur Ukuran Video.....	129
Gambar 4. 34 Mengubah Video Menjadi Movieclip .....	130
Gambar 4. 35 Memberikan Action Button Zoom In.....	130
Gambar 4. 36 Memberikan Action Button Zoom Out .....	131
Gambar 4. 37 Publish Media Interaktif.....	181
Gambar 4. 38 Publish APK ke APK Pure.....	181
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Home .....	182
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman KIKD .....	183
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Materi .....	183
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Evaluasi .....	184
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Petunjuk Evaluasi .....	184
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Mulai Evaluasi .....	185
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman Teori .....	185
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman Thaharah .....	186
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Air.....	186
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Najis.....	187
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Hadas .....	187
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Praktik.....	188
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman Thaharah dari Najis .....	188
Gambar 4. 52 Tampilan Halaman Thaharah dari Hadas .....	189
Gambar 4. 53 Tampilan Halaman Game.....	189
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Petunjuk Game .....	190
Gambar 4. 55 Tampilan Halaman Mulai Game .....	190
Gambar 4. 56 Tampilan Halaman Bantuan.....	191
Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Profil .....	191
Gambar 4. 58 Tampilan Peringatan Keluar.....	192

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Media Interaktif Thaharah berbasis *mobile android* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi pokok Thaharah dan mengetahui kelayakan media interaktif Thaharah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *R&D* dengan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Penelitian dilakukan pada SMP Negeri 4 Depok dengan subyek penelitian adalah guru PAI dan siswa kelas VII yang mengikuti pelajaran Agama Islam. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, analisis data, perancangan dan pengembangan, dan testing. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Tahap analisis dilakukan dengan analisis SWOT. Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan dengan MDLC yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Tahap testing dilakukan dengan *alpha testing* menggunakan *blackbox testing* dan *beta testing* menggunakan kuesioner skala likert.

Hasil penelitian pembuatan Media Interaktif Thaharah berbasis *mobile android* memperoleh skor kelayakan dari aspek materi 77, 50% (kategori bagus), aspek multimedia 81, 38% (kategori sangat bagus) dan aspek pengguna 88,52% (kategori sangat bagus). Hasil akhir produk Media Interaktif Thaharah berformat *.apk* dengan ukuran 140 MB dan dapat berjalan baik pada *smartphone* dan tidak ditemukan *error*. Aplikasi media interaktif Thaharah berhasil dipublish ke situs ApkPure.

**Kata Kunci :** Media Interaktif, Thaharah, Mobile Android

## **ABSTRACT**

*This research aims to make Thaharah Interactive Media based on android mobile as a media for learning Islamic Education with the subject matter of Thaharah and knowing the feasibility of Thaharah interactive media.*

*This type of research is R&D research with MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model. The research was conducted at Depok 4 Junior High School with the subject of the study being PAI teachers and VII grade students who took Islamic studies. This research went through several stages, namely data collection, data analysis, design and development and testing. The data collection phase is carried out by observation, interviews, questionnaires, and literature studies. The analysis phase is carried out with a SWOT analysis. The design and development phase is carried out with MDLC, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The testing phase is carried out with alpha testing using blackbox testing and beta testing using a Likert scale questionnaire.*

*The results of the making of Interactive Mobile Media based on mobile android obtained a score of eligibility from material aspects 77, 50% (good category), multimedia aspects 81, 38% (very good category) and 88.52% user aspects (very good category). The final product of Thaharah Interactive Media products is in the .apk format with a size of 140MB and can run well on smartphones and no errors are found. Thaharah's interactive media application was successfully published on the ApkPure site.*

**Keywords :** *Interactive Media, Thaharah, Mobile Android*