

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLASH
TENTANG “SEJARAH NU DAN WALI 9” UNTUK
TPA MUSHOLA NURUL ANWAR**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Alif Nurmansyah

15.11.9321

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLASH
TENTANG “SEJARAH NU DAN WALI 9” UNTUK
TPA MUSHOLA NURUL ANWAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Aditya Alif Nurmansyah

15.11.9321

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLASH TENTANG “SEJARAH NU DAN WALI 9” UNTUK TPA MUSHOLA NURUL ANWAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Alif Nurmansyah

15.11.9321

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 November 2018

Dosen Pembimbing,

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302231

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLASH TENTANG “SEJARAH NU DAN WALI 9” UNTUK TPA MUSHOLA NURUL ANWAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Alif Nurmansyah

15.11.9321

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302231

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom

NIK. 1903002096

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 Juli 2022



Aditya Alif Nurmansyah
NIM. 15.11.9321

MOTTO

Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah.

Buya Hamka

Al-'Adabul Fauqol 'Ilmi

Adab lebih tinggi daripada ilmu

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk

Bapak Sunarto, S.Pd dan Ibu Ummi Salamah

Bapak dan ibu terima kasih telah membimbingku selama ini, sehingga aku menjadi anak yang bisa kalian banggakan. Terima kasih kalian dengan tulus dan ikhlas telah mempersembahkan yang terindah dalam hidupku, memberikan pengorbanan dan doa yang tak putus demi keberhasilan anakmu.

Seluruh Keluarga Besar Saya

Yang telah mendoakan, memotivasi, dan terus memberikan dukungannya kepada saya. Tanpa doa dan dukungan yang kalian berikan, mungkin saat ini saya bukanlah apa-apa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari adanya bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini pekenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Windha Mega Pradnya D, M.Kom Ketua Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
4. Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dan pikiran, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan nasihat yang sangat membangun, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar
5. Seluruh Dosen Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan
6. Pengurus TPA Mushola Nurul Anwar yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di TPA Mushola Nurul Anwar
7. Segenap pendidik dan peserta didik yang berkenan menjadi sumber data dalam penelitian ini.

8. Bapak Sunarto, S.Pd, Ibu Ummi Salamah, dan adik saya Achmad Isma Muhaimin atas segala doa, perhatian, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanannya.
9. Darilatun Rikhanah yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi.
10. Rekan-rekanita PAC IPNU-IPPNU Panjatan yang telah memberikan semangat dan motivasi
11. Semua Pihak yang tidak dapat dituliskan satu per satu yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, doa, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan kepada saya mendapat imbalan dari Allah SWT. Inilah yang dapat penulis sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, Juli 2022
Penulis,

Aditya Alif Nurmansyah
NIM 15.11.9321

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Tahap-tahap Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Media.....	9
2.2.2 Media pembelajaran	9
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.2.5 Multimedia	11
2.2.6 Elemen Multimedia	12
2.2.7 Jenis-Jenis Multimedia	13
2.2.8 Adobe Flash CS6.....	15
2.2.9 Sejarah	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Profil TPA Mushola Nurul Anwar	17
3.1.1 Visi	18
3.1.2 Misi.....	18
3.2 Analisis Kebutuhan	18
1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	18
1.2.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	19
1.2.3 Analisis Kebutuhan Biaya	21
3.3 Perancangan.....	22
3.3.1 Merancang Konsep.....	22
3.3.2 Merancang Isi	22
3.3.3 Struktur Aplikasi	24
3.3.4 Naskah	28

3.3.5 Rancangan Grafis	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Memproduksi Sistem.....	46
4.1.1 Pembuatan Karakter	46
4.1.2 Pembuatan Tombol.....	47
4.1.3 Pembuatan Background.....	47
4.1.4 Audio	49
4.1.5 Menggabungkan Bahan Media Interaktif	52
4.2 Testing	62
4.2.1 Blackbox Testing.....	62
4.2.2 Pengujian Penggunaan Aplikasi	69
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Biaya.....	21
Tabel 3.2 Storyboard.....	26
Tabel 3.3 Rincian Materi.....	28
Tabel 4.1 Blackbox Testing	63
Tabel 4.2 Skala Nilai.....	70
Tabel 4.3 Skala Likert.....	70
Tabel 4.4 Skala Presentase.....	71
Tabel 4.5 Hasil Pertanyaan Pertama	71
Tabel 4.6 Hasil Pertanyaan Kedua.....	72
Tabel 4.7 Hasil Pertanyaan Ketiga.....	72
Tabel 4.8 Hasil Pertanyaan Keempat.....	73
Tabel 4.9 Hasil Pertanyaan Kelima.....	74
Tabel 4.10 Tabel Persentase.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo TPA Mushola Nurul Anwar.....	17
Gambar 3.2 Struktur Navigasi	23
Gambar 3.3 Diagram Alir (<i>Flowchart</i>).....	25
Gambar 3.4 Rancangan Menunggu Aplikasi Terbuka.....	40
Gambar 3.5 Rancangan Intro	40
Gambar 3.6 Rancangan Menu Utama	41
Gambar 3.7 Rancangan Menu Materi NU	41
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Isi Materi NU	42
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Isi Materi Tokoh NU.....	42
Gambar 3.10 Rancangan Menu Wali 9.....	43
Gambar 3.11 Rancangan Materi Wali 9.....	43
Gambar 3.12 Rancangan Quiz	44
Gambar 3.13 Rancangan Hasil Quiz.....	44
Gambar 3.14 Rancangan Menu Profil.....	45
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Menu Keluar	45
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter	46
Gambar 4.2 Pembuatan Tombol	47
Gambar 4.3 Mengatur Ukuran Halaman.....	48
Gambar 4.4 Pembuatan Background Menu Utama.....	48
Gambar 4.5 Pembuatan Background Menu Wali 9	49
Gambar 4.6 Pembuatan Background Halaman Materi	49

Gambar 4.7 Perekaman	50
Gambar 4.8 Mengelola Suara.....	51
Gambar 4.9 Penggunaan Reverb.....	51
Gambar 4.10 Create New File Adobe Flash	52
Gambar 4.11 Import File Asset.....	52
Gambar 4.12 Tampilan Intro.....	53
Gambar 4.13 Tampilan Menu	54
Gambar 4.14 Tampilan Materi.....	55
Gambar 4.15 Convert to Button.....	56
Gambar 4.16 Membuat Efek Button	56
Gambar 4.17 Perintah gotoAndStop	57
Gambar 4.18 Perintah gotoAndPlay	57
Gambar 4.19 Membuat Aslink.....	58
Gambar 4.20 Membuat Movieclip.....	59
Gambar 4.21 Menu Awal Quiz.....	56
Gambar 4.22 Membuat Skor.....	56
Gambar 4.23 Membuat Nilai dan Keterangan	61
Gambar 4.24 Publish Setting	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Instrumen Penilaian Tanggapan Pengguna.....	1
Lampiran B. Dokumentasi Penelitian	2



INTISARI

TPA adalah sebuah lembaga pendidikan nonformal yang mengutamakan pembelajaran Al Qur'an dan Pendidikan Agama Islam sejak dini. Pembelajaran yang diberikan di TPA Mushola Nurul Anwar salah satunya yaitu pembelajaran umum dengan materi sejarah NU dan Wali 9.

Dalam penyampaian materi di TPA Mushola Nurul Anwar, pembelajaran materi sejarah NU dan Wali 9 dilakukan dengan metode ceramah. Penggunaan metode yang sering membuat anak cepat merasa bosan dan tidak fokus pada pembelajaran. Dalam menjawab permasalahan yang ada, maka didapat kebutuhan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan cara merancang konsep, isi, struktur aplikasi, naskah, dan grafis. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif menyajikan materi yang akan dibelajarkan dengan cara yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dipahami sehingga penyerapan materi akan lebih sempurna.

Aplikasi media Pembelajaran interaktif tentang Sejarah NU dan Wali 9 untuk TPA Mushola Nurul Anwar adalah aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan media pembelajaran interaktif, maka dapat meningkatkan minat anak dalam belajar karena dapat menyajikan media yang di dalamnya terdapat bentuk, audio, dan teks. Sehingga dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik khususnya di TPA Mushola Nurul Anwar.

Kata Kunci : TPA, Interaktif, Sejarah

ABSTRACT

TPA is a non-formal educational institution that prioritizes in learning the Qur'an and Islamic Religious Education from an early age. One of the lessons which is given at TPA Mushola Nurul Anwar is general learning focusing on the history of NU (Nahdlatul Ulama) and Wali 9.

In delivering the lessons at the TPA Mushola Nurul Anwar, the learning proces of NU's history and Wali 9 was carried out by the teacher using lecturing method. This method often makes children get tired of easily and do not focus on learning the material. In responding the existing problems, there is a need to create an interesting and interactive learning media by designing concepts, contents, scripts, and graphics. The use of interactive multimedia teaching materials presents the material to be studied in a more effective and efficient way to be used and understood so that the absorption of the material will be more perfect.

The interactive learning media application about the history of NU and Wali 9 for TPA Mushola Nurul Anwar is an application to support a fun learning process. With this interactive learning media, it can increase children's interest in learning because it can present media that includes forms, audio, and text on it. So that it can be an attraction for students, especially in TPA Nurul Anwar Mosque.

Keywords: *TPA, Interactive, History*