

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID PADA MATERI
BAGIAN-BAGIAN TUBUH UNTUK KELAS 7
MTSS BIMA BHAKTI PERTIWI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

MURDHI NGABDUR ROZZAQ

22.11.5312

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID PADA MATERI
BAGIAN-BAGIAN TUBUH UNTUK KELAS 7
MTSS BIMA BHAKTI PERTIWI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

MURDHI NGABDUR ROZZAQ

22.11.5312

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUBUH
UNTUK KELAS 7 MTSS BIMA BHAKTI PERTIWI**

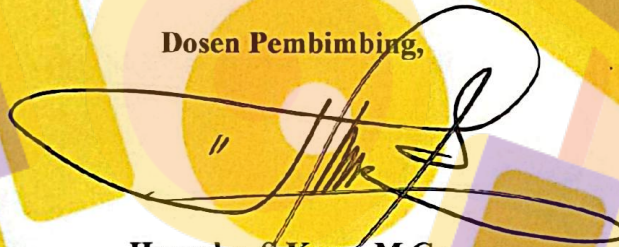
yang disusun dan diajukan oleh

MURDHI NGABDUR ROZZAQ

22.11.5312

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK/ 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUBUH
UNTUK KELAS 7 MTSS BIMA BHAKTI PERTIWI

yang disusun dan diajukan oleh

MURDHI NGABDUR ROZZAQ

22.11.5312

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

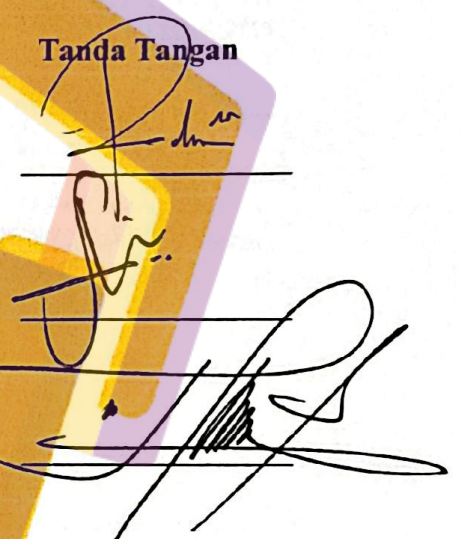
Nama Penguji

Raditya Wardhana, M.Kom.
NIK. 190302208

Firman Asharudin, M.Kom.
NIK. 190302315

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Murdhi Ngabdur Rozzaq**
NIM : **22.11.5312**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Android
Pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Untuk Kelas 7 MTsS Bima Bhakti
Pertiwi**

Dosen Pembimbing : **Haryoko, S.Kom., M.Cs.**

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, 11 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Murdhi Ngabdur Rozzaq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, kemudahan, dan pertolongan-Nya, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Gunanta dan Ibu Nurfajri Mubarokah, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan saya.
2. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan arahan serta ketulusan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Kepada diri saya sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas perjuangan untuk tetap bertahan, belajar bersungguh-sungguh, dan menyelesaikan tanggung jawab ini dengan sebaik-baiknya.
4. Serta kepada semua rekan-rekan penulis yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan pelajaran berharga selama proses penyusunan karya ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Untuk Kelas 7 MTsS Bima Bhakti Pertiwi” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan izin penelitian
3. Ibu Eli Pujiastuti, M.Kom., selaku Program Studi Informatika atas dukungannya selama masa perkuliahan.
4. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini berlangsung.
5. Segenap Dosen dan Staf Pengajar Program Studi Informatika yang telah membekali ilmu pengetahuan selama masa studi.
6. Kedua Orang Tua dan Keluarga, atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan moral maupun materiil yang tiada henti.
7. Sahabat-sahabat dan Rekan Seperjuangan.

Penulis menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Yogyakarta, 30 April 2026.

Penulis

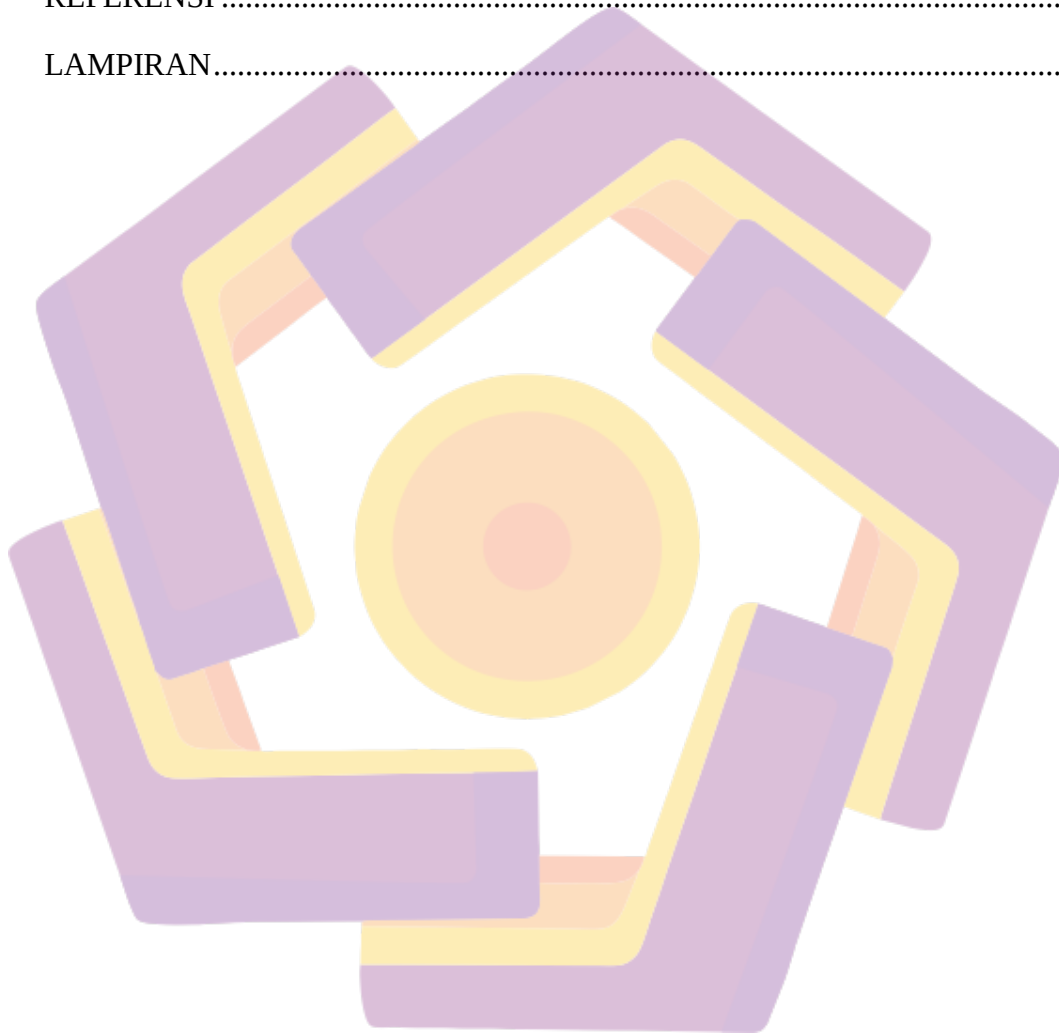
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	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.....	15
2.2.1	Teori Pendidikan dan Pengajaran	15
2.2.2	Media Pembelajaran.....	15
2.2.3	Multimedia Interaktif	15
2.2.4	Media Pembelajaran Berbasis Android.....	16
2.2.5	Bahasa Arab	16
2.2.6	Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	16
2.2.7	Adobe Animate	17
2.2.8	Figma	18
2.2.9	Validasi Ahli Media	18
2.2.10	Kuesioner	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Objek Penelitian.....	20
3.2	Alur Penelitian	21
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	22
3.2.2	Studi Literatur	22
3.2.3	Pengumpulan Data	23
3.2.4	MDLC	24
3.2.5	Analisa Data.....	27
3.3	Alat dan Bahan.....	27
3.3.1	Data Penelitian	27
3.3.2	Alat/instrumen penelitian.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Identifikasi Masalah.....	30
4.2	Studi Literatur	31

4.3	Pengumpulan Data	31
4.3.1	Wawancara.....	31
4.3.2	Observasi.....	35
4.4	Konsep	36
4.4.1	Tujuan Aplikasi.....	36
4.4.2	Target Pengguna	37
4.4.3	Analisis Kebutuhan.....	37
4.5	Desain	39
4.5.1	Desain Antarmuka	39
4.6	Pengumpulan Materi.....	44
4.6.1	Pengumpulan Latar Belakang	44
4.6.2	Pengumpulan Asset Ikon	45
4.6.3	Pengumpulan Gambar.....	47
4.6.4	Pengumpulan Asset Audio.....	48
4.7	Assembly (Pembuatan)	50
4.7.1	Pembuatan Halaman Splash Screen.....	50
4.7.2	Pembuatan Menu Utama.....	51
4.7.3	Pembuatan Desain Materi.....	52
4.7.5	Pembuatan Desain Latihan Soal	53
4.7.6	Pembuatan Desain Petunjuk	54
4.7.7	Pembuatan Desain Tentang Aplikasi	55
4.8	Testing (Pengujian)	55
4.8.1	Pengujian <i>Alpha</i>	56
4.8.2	Pengujian <i>Beta</i>	60
4.9	Distribusi.....	66

4.10	Analisa Data.....	67
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
REFERENSI		71
LAMPIRAN.....		75



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 3. 1 Daftar Spesifikasi Perangkat Keras	28
Tabel 3. 2 Daftar spesifikasi Perangkat Lunak	29
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data.....	29
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru.....	32
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Siswa.....	34
Tabel 4. 3 Hasil Observasi	35
Tabel 4. 4 Analisis kebutuhan Fungsional	37
Tabel 4. 5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
Tabel 4. 6 Kumpulan Gambar Latar Belakang	45
Tabel 4. 7 Kumpulan Asset Ikon	45
Tabel 4. 8 Kumpulan Asset Gambar.....	47
Tabel 4. 9 Kumpulan Asset <i>Audio</i>	49
Tabel 4. 10 Black Box Fungsionalitas Halaman Aplikasi	56
Tabel 4. 11 Black Box <i>Testing</i> Tombol Aplikasi.....	57
Tabel 4. 12 <i>Smartphone Testing</i>	59
Tabel 4. 13 Pengujian Ahli Media (Pak Raditya Wardhana, M.Kom)	61
Tabel 4. 14 Pengujian Ahli Media (Pak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom) ...	61
Tabel 4. 15 Persentase Kriteria Penilaian	62
Tabel 4. 16 Pengujian Ahli Materi.....	63
Tabel 4. 17 Hasil Pengujian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	65
Tabel 4. 18 Kriteria Nilai N-Gain	65
Tabel 4. 19 Kriteria Nilai N-Gain Dalam Persen (%).....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode MDLC	17
Gambar 2. 2 Adobe Animate	18
Gambar 2. 3 Figma	18
Gambar 3. 1 MTsS Bima Bhakti Pertiwi	20
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	21
Gambar 4. 1 Wawancara Guru Kelas 7.....	32
Gambar 4. 2 Wawancara Siswa Kelas 7	32
Gambar 4. 3 Desain Splash Screen	41
Gambar 4. 4 Desain Menu Utama.....	41
Gambar 4. 5 Desain Materi.....	42
Gambar 4. 6 Desain Rangkuman	42
Gambar 4. 7 Desain Latihan Soal	43
Gambar 4. 8 Desain Petunjuk	43
Gambar 4. 9 Desain Tentang.....	44
Gambar 4. 10 Pembuatan Halaman Splash Screen	51
Gambar 4. 11 Pembuatan Halaman Menu Utama.....	51
Gambar 4. 12 Pembuatan Halaman Materi.....	52
Gambar 4. 13 Pembuatan Halaman Ringkasan.....	53
Gambar 4. 14 Pembuatan Halaman Latihan Soal	53
Gambar 4. 15 Pembuatan Script Array Soal.....	54
Gambar 4. 16 Pembuatan Halaman Petunjuk	54
Gambar 4. 17 Pembuatan Halaman Tentang	55
Gambar 4. 18 Pengujian Ahli Media Bersama Pak Raditya Wardhana, M.Kom ..60	
Gambar 4. 19 Pengujian Ahli Media Bersama Pak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom	60
Gambar 4. 20 Pengujian Pengguna	64
Gambar 4. 21 Distribusi Aplikasi Kepada Guru	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Penelitian	75
Lampiran 2 Kuesioner Pengujian Ahli Media Pak Raditya Wardhana, M.Kom...	76
Lampiran 3 Kuesioner Pengujian Ahli Media Pak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom	77
Lampiran 4 Kuesioner Pengujian Ahli Materi	78
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	79
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Tambahan.....	80
Lampiran 7 Pengujian Aplikasi Bersama Siswa	81
Lampiran 8 Distribusi Aplikasi Bersama Guru Pengajar.....	81
Lampiran 9 Dokumentasi Bersama Siswa Kelas 7 MTsS Bima Bhakti Pertiwi ...	82
Lampiran 10 Pengujian Ahli Meida Bersama Pak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom	82
Lampiran 11 Pengujian Ahli Meida Bersama Pak Raditya Wardhana, M.Kom ..	83
Lampiran 12 Wawancara Guru Pengajar MTsS Bima Bhakti Pertiwi	83
Lampiran 13 Wawancara Siswa Kelas 7 MTSS Bima Bhakti Pertiwi	84
Lampiran 14 Kode Navigasi Splash Screen.....	84
Lampiran 15 Kode Navigasi Pada Halaman Latihan Soal.....	85
Lampiran 16 Kode Array Pada Latihan Soal Pilihan Ganda	86
Lampiran 17 Kode Hasil Dari Latihan Soal.....	87
Lampiran 18 Kode Pada Soal Drag and Drop	88
Lampiran 19 Kode Dari Soal Benar atau Salah	89
Lampiran 20 Kode Dari Soal Puzzle.....	90

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



N	Jumlah <i>Responden</i>
%	Persen
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
APK	<i>Android Package Kit</i>
PC	<i>Personal Computer</i>
CPU	<i>Central Processing Unit</i>
RAM	<i>Random Acces Memory</i>
SDK	<i>Software Development Kit</i>
FPS	<i>Frame Per Second</i>
MC	<i>Movie Clip</i>
AS3	<i>ActionScript3</i>
MVC	<i>Model View Controller</i>
MDLC	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>
R&D	<i>Research and Development</i>
MTsS	Madrasah Tsanawiyah Swasta

DAFTAR ISTILAH

Media Pembelajaran	Sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar lebih efektif.
Multimedia Interaktif	Media yang menggunakan teks, gambar, <i>audio</i> , dan animasi serta memungkinkan interaksi pengguna.
Aplikasi Belajar	Perangkat lunak yang digunakan untuk membantu proses belajar siswa.
<i>Android</i>	Sistem operasi berbasis <i>mobile</i> yang digunakan untuk menjalankan aplikasi.
MDLC	Metode pengembangan multimedia yang terdiri dari konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi.
<i>Adobe Animate</i>	<i>Software</i> yang digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi interaktif..
Antarmuka	Tampilan <i>visual</i> yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi.
Pengujian <i>Alpha</i>	Pengujian aplikasi oleh pengembang sebelum digunakan pengguna.
Pengujian <i>Beta</i>	Pengujian aplikasi oleh pengguna langsung untuk mengetahui kelayakan.
Kuesioner	Instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan untuk mengumpulkan data.
Observasi	Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati objek secara langsung.
Wawancara	Teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber.
Materi Pembelajaran	Isi atau konten yang disampaikan dalam proses belajar.
Interaktivitas	Kemampuan sistem untuk merespon tindakan pengguna.
Animasi	Gambar bergerak yang digunakan untuk memperjelas informasi.

<i>Audio</i>	Elemen suara yang digunakan dalam aplikasi.
Navigasi	Sistem perpindahan antar halaman dalam aplikasi.
<i>Scene</i>	Halaman dalam aplikasi berbasis <i>Adobe Animate</i> .
<i>Frame</i>	Bagian dari <i>timeline</i> dalam animasi.
<i>Timeline</i>	Pengatur urutan animasi berdasarkan waktu.
Evaluasi Belajar	Proses untuk mengukur pemahaman siswa.
Motivasi Belajar	Dorongan dalam diri siswa untuk belajar.
Distribusi Aplikasi	Proses penyebaran aplikasi kepada pengguna.
<i>Smartphone</i>	Perangkat <i>mobile</i> yang digunakan untuk menjalankan aplikasi.



INTISARI

Bahasa Arab merupakan bahasa asing bagi sebagian besar siswa Indonesia, terutama remaja yang sebagian besar menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari mereka. Di sekolah-sekolah berbasis Islam, Bahasa Arab merupakan mata pelajaran penting yang termasuk dalam kurikulum. Namun, rendahnya minat siswa dalam mempelajari Bahasa Arab sering kali mengakibatkan hasil belajar yang kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa berpartisipasi lebih aktif, memahami materi dengan lebih mudah, dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian ini menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari tahap konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Tahap konsep melibatkan observasi langsung terhadap objek penelitian, diikuti oleh perencanaan aplikasi dan desain antarmuka pengguna. Materi pembelajaran kemudian dikumpulkan sesuai dengan isi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif kemudian dikembangkan menggunakan *Adobe Animate* dan diimplementasikan sebagai aplikasi berbasis *Android*. Setelah pengembangan, aplikasi diuji dengan siswa kelas tujuh MTsS Bima Bhakti Pertiwi bersama dengan guru mata pelajaran, dan akhirnya didistribusikan kepada guru dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan memiliki kelayakan dan efektivitas yang tinggi. Berdasarkan pengujian ahli media diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,92%, pengujian ahli materi memperoleh persentase 100%, dan pengujian kepada pengguna (siswa) memperoleh nilai sebesar 0,761 atau 76,1%. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa. Sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih efektif.

Kata kunci: Media Interaktif, *Android*, Bahasa Arab, MDLC.

ABSTRACT

Arabic is a foreign language for most Indonesian students, especially adolescents who mainly use Indonesian or local languages in their daily communication. In Islamic-based schools, Arabic is an essential subject included in the curriculum. However, students' low interest in learning Arabic often results in less effective learning outcomes. Therefore, an engaging and interactive learning medium is required to help students participate more actively, understand the material more easily, and improve their learning motivation.

This research applies the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution stages. The concept stage involved direct observation of the research object, followed by application planning and user interface design. Learning materials were then collected according to the instructional content. The interactive learning media was subsequently developed using Adobe Animate and implemented as an Android-based application. After development, the application was tested with seventh-grade students of MTsS Bima Bhakti Pertiwi together with the subject teacher, and finally distributed to teachers and students.

The research results show that the developed Android-based interactive learning media has high feasibility and effectiveness. Based on media expert testing, the feasibility percentage was 86.92%, material expert testing obtained a percentage of 100%, and user (student) testing obtained a score of 0.761 (76.1%). Thus, the developed learning media is able to increase student interest, participation, and understanding, thus supporting a more effective Arabic language learning process.

Keyword: Interactive Media, Android, Arabic, MDLC