

**MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME* EDUKASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI TUNTUNAN SHALAT UNTUK ANAK TK
BERBASIS WEB MOBILE MENGGUNAKAN METODE MDLC**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan**

Teknik Komputer

**Politeknik Negeri
Sriwijaya**

Disusun Oleh:

Khofifah Lestari

061940722612

**POLITEKNIK NEGERI
SRIWIJAYAPALEMBANG**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME* EDUKASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI TUNTUNAN SHALAT UNTUK ANAK TK
BERBASIS *WEB MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *MDLC***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Oleh:

Khofifah Lestari

061940722612

Palembang, 22 Agustus 2023

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Yulian Mirza. ST., M.Kom

NIP.196007101991031001

Pembimbing II

Hidayati Ami, S.Kom. M.Kom

NIP. 198409142019032009

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Azwardi, S.T., M.T

NIP. 197005232005011004

LEMBAR PENGUJI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME* EDUKASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI TUNTUNAN SHALAT UNTUK ANAK TK
BERBASIS *WEB MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *MDLC***

Telah diuji dan dipertahankan didepan dewan pengujian Sidang Laporan Tugas
Akhir pada Rabu, 8 Agustus 2023

Ketua Dewan Penguji

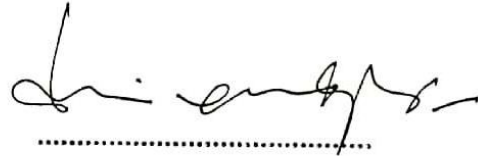
Ema Laila M.Kom
NIP:197703292001122002

Tanda Tangan



Anggota Dewan Penguji

Meiyi Darlies, M.Kom
NIP:197815052006041003



Adi Sutrisman, M.Kom
NIP:197503052001121005



Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom
NIP:198409142019032009



Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I
NIP:199005042020122013

Palembang, Agustus 2023
Mengetahui,
Ketua Jurusan.



Azwardi, S.T., M.T.
NIP:197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Khofifah Lestari
NIM : 061940722612
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/D-IV Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Multimedia interaktif *game* edukasi sebagai media pembelajaran materi tuntunan shalat untuk anak tk berbasis web mobile menggunakan metode mdlc

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini di kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Khofifah Lestari
NIM. 061940722612

MOTTO

“Menghargai Manusia Sebagai Manusia”

*ALWAYS BE KIND, BE NICE, BE POSITIVE, BE GENUINE IN THIS CRUEL
WORLD*

YOU HEART IS GOLD AND THAT RARE

PERSEMBAHAN

- Pertama, untuk kedua orangtuaku ayahanda tercinta Rasuan Abadi dan ibunda tercinta Susni Wati, skripsi ini saya persembahkan untuk orangtuaku yang sudah menjagaku yang tanpa Lelah memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan secara moril dan materil. Terimakasih atas pengorbanan dan kerja keras dalam mendidik saya.
- kedua, untuk diri saya sendiri yang telah bertahan dan berjuang hingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini yang selalu mampu menguatkan dan mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan takpernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

ABSTRAK

Pengajar pada TK Islam Terpadu Al-Hikmah menggunakan media konvensional, dimana materi yang disampaikan oleh pendidik umumnya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis, buku dan spidol. Pada dasarnya karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bermain. Sehingga materi yang disampaikan kurang menarik dan mengurangi minat belajar anak. Maka dari itu dibutuhkan variasi media pembelajaran yang efektif agar anak lebih cepat tanggap. Game edukasi tuntunan shalat ini berupa multimedia interaktif dibuat dengan construct 2 berbasis web mobile menggunakan metode MDLC. Rancangan game edukasi ini dibuat semenarik mungkin dari segi tampilan, suara animasi bergerak, motion bernyanyi, serta di dalamnya terdapat pembelajaran tentang tata cara berwudhu dan shalat, dan dilengkapi dengan game bermain. Sehingga hasil yang diharapkan adalah anak-anak lebih tertarik belajar karena dengan multimedia interaktif game edukasi anak bisa belajar sambil bermain.

Kata kunci—3-5 Multimedia Interaktif ,Game Edukasi , Tuntunan shalat, Berwudhu

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyusun laporan tugas akhir yang berjudul **“Multimedia Interaktif Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Tuntunan Shalat Untuk Anak Tk Berbasis Web Mobile Menggunakan Metode MDLC”** Tak lupa shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang indah.

Adapun tujuan dari penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya

Dalam penulisan laporan juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini, yaitu kepada:

1. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang ini.
3. Ayah, Ibu, kakak, dan adek yang selalu memberikan doa, dukungan, serta bantuan baik moril maupun materil.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (TIMD).
6. Bapak Yulian Mirza, ST., M.Kom. selaku dosen pembimbing I tugas akhir yang telah banyak membantu mengajarkan dan memberikan masukan dalam menyelesaikan proposal ini
7. Ibu Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II tugas akhir yang telah banyak membantu mengajarkan dan memberikan masukan dalam menyelesaikan proposal ini.

8. Ayuk Sari yang telah banyak membantu mengajarkan dan memberikan banyak masukan mengenai cara pembuatan proposal ini.
9. Syerli dan Rahma sebagai patner diskusi yang banyak membantu memberikan referensi juga bantuan dalam pengerjaan proposal ini.
10. Pamela, Wanda, fitry, Anis, Cherry yang banyak memberikan dukungan dan mendoakan kelancaran pembuatan proposal tugas akhir ini.
11. Keluarga dan sahabat yang telah banyak mendukung serta mendoakan kelancaran kegiatan pembuatan proposal tugas akhir ini.
12. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian proposal tugas akhir ini

Di dalam penulisan laporan ini, banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan laporan selanjutnya. Akhir kata, mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan laporan ini, baik kata maupun dari segi lainnya.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya mahasiswa jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di masa yang akan datang dan mendapatkan berkah dan rahmat dari Allah SWT, Aamiin Ya Robbal Alamin.

Palembang, Agustus 2023

Khofifah Lestari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	
2.1 Multimedia Interaktif	5
2.2 Game	5
2.3 Edukasi.....	6
2.4 Game Edukasi	7
2.5 Media Pembelajaran.....	8
2.5.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.5.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.6 Shalat.....	10
2.7 Web Mobile.....	13
2.8 Construct 2	13

2.9 Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*..... 14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

3.2.2 Wawancara

3.2.3 Studi Literatur

3.3 Perancangan Game Edukasi

3.3.1 *Concept*.....

3.3.2 *Design*.....

3.3.3 *Material Collecting*

3.3.4 *Assembly*.....

3.4 *Testing*.....

3.4.1 *Blackbox Testing*

3.4.2 Uji Validasi Ahli Media

3.4.3 Uji Validasi Ahli Materi

3.4.4 Jenis Data

3.5 *Distribution*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....

4.1 Hasil

4.1.1 Implementasi Perakitan Desain Layout dan Peengaturan Event.....

4.2 Pengujian Media Edukasi MARBEL: Mari Belajar Sambil Bermain

4.2.1 *Blackbox Testing*

4.2.2 Pengujian Oleh Ahli

4.3 Analisis Data

4.4 Analisa Hasil

BAB V PENUTUP.....

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	14
Gambar 2.2	15
Gambar 3.1	23
Gambar 3.2	23
Gambar 3.3	23
Gambar 3.4	24
Gambar 3.5	25
Gambar 3.6	25
Gambar 3.7	26
Gambar 3.8	26
Gambar 3.9	26
Gambar 3.10	27
Gambar 4.1	41
Gambar 4.2	42
Gambar 4.3	42
Gambar 4.4	43
Gambar 4.5	43
Gambar 4.6	44
Gambar 4.7	44
Gambar 4.8	46
Gambar 4.9	46
Gambar 4.10	46
Gambar 4.11	47
Gambar 4.12	47
Gambar 4.13	48
Gambar 4.14	48
Gambar 4.15	49
Gambar 4.16	49
Gambar 4.17	50
Gambar 4.18	50

Gambar 4.19	5
Gambar 4.20	51
Gambar 4.21	52
Gambar 4.22	52
Gambar 4.23	53
Gambar 4.24	53
Gambar 4.25	54
Gambar 4.26	54
Gambar 4.27	55
Gambar 4.28	55
Gambar 4.29	56
Gambar 4.30	56
Gambar 4.31	57
Gambar 4.32	57
Gambar 4.33	58
Gambar 4.34	59
Gambar 4.35	60
Gambar 4.36	60
Gambar 4.37	60
Gambar 4.38	61
Gambar 4.39	62
Gambar 4.40	63
Gambar 4.41	63
Gambar 4.42	64
Gambar 4.43	64
Gambar 4.44	65
Gambar 4.45	66
Gambar 4.46	67
Gambar 4.47	67
Gambar 4.48	68
Gambar 4.49	68

Gambar 4.50	69
Gambar 4.51	69
Gambar 4.52	70
Gambar 4.53	70
Gambar 4.54	72
Gambar 4.55	72
Gambar 4.56	73
Gambar 4.57	74
Gambar 4.58	75
Gambar 4.59	75
Gambar 4.60	75
Gambar 4.61	76
Gambar 4.62	76
Gambar 4.63	77
Gambar 4.64	77
Gambar 4.65	77
Gambar 4.66	78
Gambar 4.67	78
Gambar 4.68	79
Gambar 4.69	80
Gambar 4.70	80
Gambar 4.71	80
Gambar 4.72	81
Gambar 4.73	83
Gambar 4.74	83
Gambar 4.75	83
Gambar 4.76	83
Gambar 4.77	84
Gambar 4.78	87
Gambar 4.79	82
Gambar 4.80	88

Gambar 4.81	89
Gambar 4.82	90
Gambar 4.83	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	19
Tabel 3.2	20
Table 3.3	20
Table 3.4	20
Table 3.5	21
Table 3.6	21
Table 3.7	21
Table 3.8	21
Table 3.9	21
Table 3.10	22
Table 3.11	22
Table 3.12	22
Table 3.13	28
Table 3.14	38
Table 3.15	39
Table 4.1	80
Table 4.2	102
Table 4.3	103
Table 4.4	104
Table 4.5	105
Table 4.6	105
Table 4.7	106
Table 4.8	106
Table 4.9	108
Table 4.10	108