

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PELAJARAN HUKUM
TAJWID**



SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan
Politeknik Negeri Sriwijaya
Pada Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

Oleh:

**Athiyyah Fudlla ‘Aini
061640721737**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PELAJARAN HUKUM TAJWID**



Oleh :

Athiyyah Fudila 'Aini

061640721737

Palembang, September 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "H.S." followed by a stylized surname.

Herlambang Saputra, Ph.D.

NIP. 198103182008121002

Dosen Pembimbing II,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "I.A." followed by a stylized surname.

Ismaily Asto, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197310011992122007

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Amrullah" followed by a stylized surname.

Amrullah, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

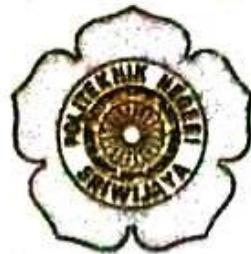
Ketua Program Studi

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Ema Laiba" followed by a stylized surname.

Ema Laiba, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197703292001122002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM PELAJARAN HUKUM TAJWID



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Selasa, 25 Agustus 2020

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ahyar Supani, S.T., M.T.
NIP 196802111992031002

Anggota Dewan Penguji

Herlambang Saputra, Ph.D.
NIP 198103182008121002

Ikhthison Mekongga, S.T., M.Kom.
NIP 197705242000031002

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP 197912172012121002

Ervi Cofriyanti, S.Si., M.T.I.
NIP 198012222015042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.
NIP 197605232005011004



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Athiyyah Fudlla 'Aini
NIM : 061640721737
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia
Digital (D4)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
Interaktif Dalam Pelajaran Hukum Tajwid

Dengan ini menyatakan :

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

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

Palembang, September 2020

Yang Membuat Penyataan,



Athiyyah Fudlla 'Aini

NIM. 061640721737

Motto:

“Lebih baik terlambat daripada tidak sama sekali.

Jangan pernah lelah untuk selalu memperbaiki diri”

(penulis)

***Kupersembahkan skripsi ini
untuk:***

- ***Kedua orang tuaku
tercinta***
- ***Saudara dan teman-
temanku tercinta***
- ***Dosen dan staff jurusan
Teknik Komputer
Politeknik Negeri
Sriwijaya***
- ***Almamaterku***

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PELAJARAN HUKUM TAJWID

(Athiyyah Fudlla ‘Aini, 2020, 90 Halaman)

Indonesia merupakan negeri mayoritas muslim, sehingga sejak dulu sudah mulai diajarkan Ilmu Agama salah satunya Ilmu Tajwid. Namun kesibukan sehari-hari mengakibatkan kurangnya intensitas waktu untuk belajar (hukum tajwid) baik bagi anak yang *full day school* maupun orang tua yang sibuk bekerja mencari nafkah. Untuk itu penulis memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran hukum tajwid untuk memudahkan anak-anak dan orang tua untuk belajar (hukum tajwid) dimanapun dan kapanpun. Pada media pembelajaran ini, upaya pendistribusian dilakukan dengan cara dijadikan sebuah aplikasi yang bisa di *instal* pada *smartphone* android sehingga lebih mudah di akses dan digunakan oleh masyarakat. Selain itu juga dilakukan penelitian terhadap keberhasilan media pembelajaran ini melalui 2 aspek, yaitu aspek daya tarik dan kualitas media pembelajaran yang dinilai oleh para ahli bidang animasi/media pembelajaran, serta aspek kualitas isi materi media pembelajaran yang dinilai oleh masyarakat. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan teknik kuesioner. Responden dalam penelitian ini berjumlah 4 orang responden ahli dan 40 orang masyarakat, yang didapatkan dari penyebaran kuesioner online. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa sikap 4 orang responden ahli mengenai Media Pembelajaran ini sebesar 81% dan berada di kategori “Sangat Baik” dan sikap 40 orang responden masyarakat umum sebesar 93,7% dan berada di kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Pelajaran Hukum Tajwid.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA-BASED LEARNING MEDIA HUKUM TAJWID LESSONS

(Athiyyah Fudlla 'Aini, 2020, 90 Pages)

Indonesia is a predominantly Muslim country, so from an early age, religious studies were taught, one of which was Tajweed. However, daily activities result in a reduction in the intensity of time for studying (hukum tajwid) for both full-time school children and parents who are busy working to make a living. For this reason, the author has a goal to develop a legal learning media application for Tajweed to make it easier for children and parents to learn (hukum tajwid) wherever and whenever. In this learning media, distribution efforts are made by making an application that can be installed on an Android smartphone. So that it is easier to access and use by the community. In addition, research is carried out on the success of this learning media through 2 aspects, namely aspects of the attractiveness and quality of learning media which are assessed by experts in the field of animation/learning media, as well as aspects of the quality of the content of learning media judged by the community. The approach in this research is quantitative with descriptive research type. The method used in this research is a survey method using a questionnaire technique. Respondents in this study were 4 expert respondents and 40 community members, which were obtained from distributing online questionnaires. The results of this study show that the attitudes of 4 expert respondents regarding this Learning Media are 81 % and are in the "Very Good" category and the attitudes of 40 general public respondents are 93.7% and are in the "Very Good" category.

Keywords: Learning Media, Interactive Multimedia, Tajweed Lessons.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pelajaran Hukum Tajwid”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu **Ema Sofiana Wahab, S.Ag., M.Pdi** selaku narasumber dalam penggerjaan skripsi ini, serta **Bapak Herlambang Saputra, Ph.D** dan **Ibu Isnainy Azro, S.Kom., M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, MT. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Azwardi, S.T., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
4. Bapak/Ibu dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Keluarga besar saya, terutama Kedua Orang tua yang sudah membesarkan, merawat dan mendidik saya serta selalu memberikan dukungan baik berupa doa maupun materi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman Seperjuangan di Kost cantik yang selalu menemani dan saling support disaat senang maupun susah. Khususnya Mbak Mega Sartika dan Tresia Dewi Panggabean yang telah sama-sama berjuang dan berbagi suka duka selama empat tahun ini.
7. Keluarga besar 8 TIA, teman-teman TIMD angkatan 2016 serta para mahasiswa Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

8. Semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak lain yaitu harapan penulis semoga Allah Swt membalas segala kebaikan mereka semua.

Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang seang membutuhkan. Semoga Allah Swt melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada kita semua, Amin.

Palembang, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Media.....	4
2.1.1 Jenis-jenis Media	5
2.2 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.2.1 Kriteria Media Pembelajaran	8
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.3 Pengertian Multimedia	10
2.3.1 Unsur-unsur Multimedia.....	11
2.4 Multimedia Interaktif	11
2.5 Tajwid	12
2.5.1 Hukum-hukum Tajwid	13

2.6	Metode Penelitian dan Pengembangan Multimedia	15
2.7	<i>Software</i> yang digunakan	18
2.8	<i>Hardware</i> yang digunakan	18
2.9	Luther Sutopo	19
2.10	Skala Likert	20
2.11	Penelitian Terdahulu	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Kerangka Penelitian	26
3.2	Perancangan dengan Solusi yang Ditawarkan	27
3.2.1	Perancangan Media Pembelajaran	27
3.2.1.1	Deskripsi Konsep	28
3.2.1.2	<i>Storyboard</i>	28
3.2.1.3	<i>Flowchart</i>	31
3.2.1.4	Pengumpulan Materi	33
3.2.1.5	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan	37
3.2.2	Penilaian Media Pembelajaran	37
3.2.3	Perancangan Kuesioner	38
3.3	Persiapan Data	40
3.3.1	Materi Informasi.....	40
3.3.2	Objek Penelitian	40
3.3.3	Metode Pengumpulan Data	41
3.4	Tes Kinerja Sistem	41
3.5	Pengujian Terhadap Responden	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil	48
4.1.1	Realisasi Media Pembelajaran	48
4.1.2	Pengujian	52
4.1.2.1	Deskripsi Pengujian	52
4.1.2.2	Prosedur Pengujian	53

4.1.3	Data Hasil Pengujian	57
4.1.3.1	Data Hasil Pengujian Alpha	57
4.1.3.2	Data Hasil Pengujian Beta	62
4.1.4	Analisis Data	66
4.1.4.1	Analisis Data Pengujian Alpha	67
4.1.4.2	Analisis Data Pengujian Beta	75
4.1.4.3	Hasil Analisis Data Responden Alpha	84
4.1.4.4	Hasil Analisis Data Responden Beta	85
4.1.4.5	Hasil Analisis Data Pengujian Alpha	85
4.1.4.6	Hasil Analisis Data Pengujian Beta	86
4.2	Pembahasan	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	26
Gambar 3.2 Bagan Produksi	27
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	32
Gambar 3.4 Buku Referensi	33
Gambar 3.5 Ikon <i>Button Profil</i>	34
Gambar 3.6 Ikon <i>Button Materi</i>	34
Gambar 3.7 Ikon <i>Button Game</i>	34
Gambar 3.8 Ikon <i>Button Exit</i>	34
Gambar 3.9 Ikon <i>Button</i> Menuju ke Halaman Sebelum/Setelahnya	34
Gambar 3.10 Proses Perekaman	35
Gambar 3.11 <i>Rating Scale</i>	44
Gambar 4.1 Tampilan 1 <i>Intro</i>	48
Gambar 4.2 Tampilan 2 Halaman Utama Aplikasi.....	48
Gambar 4.3 Tampilan 3 Menu Lainnya	49
Gambar 4.4 Tampilan 4 Menu Petunjuk	49
Gambar 4.5 Tampilan 5 Menu Sumber.....	49
Gambar 4.6 Tampilan 6 Profil Pengembang	50
Gambar 4.7 Tampilan 7 Pilihan Materi	50
Gambar 4.8 Tampilan 8 Pilihan Sub Materi	50
Gambar 4.9 Tampilan 9 Materi Beserta Contohnya	51
Gambar 4.10 Tampilan 10 Quis	51
Gambar 4.11 Tampilan 11 Jawaban Benar	51
Gambar 4.12 Tampilan 12 Jawaban Salah	52
Gambar 4.13 Tampilan 13 Soal Habis	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jenis-jenis Media Menurut Bretz (1972)	5
Tabel 2.2 Pengertian dan Batasan Skala Likert	21
Tabel 2.3 Perbandingan Metode	24
Tabel 3.1 Deskrpsi Konsep	28
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	29
Tabel 3.3 Beberapa Contoh Materi Audio	36
Tabel 3.4 Beberapa Contoh Materi Gambar	36
Tabel 3.5 Beberapa Contoh Materi <i>Font</i>	36
Tabel 3.6 5 Item Jawaban	38
Tabel 3.7 Pertanyaan Kuesioner Alpha	39
Tabel 3.8 Pertanyaan Kuesioner Beta	40
Tabel 3.9 Nilai Skala (N_s)	42
Tabel 3.10 Skor Kriterium (Ideal)	43
Tabel 3.11 <i>Rating Scale</i>	44
Tabel 3.12 Contoh Data Hasil <i>Survey</i>	46
Tabel 3.13 Skor Kriterium pada Contoh Kasus	46
Tabel 3.14 <i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus	46
Tabel 4.1 Kuesioner Alpha	54
Tabel 4.2 Kuesioner Beta tentang Kualitas Tampilan dan Isi Media Pembelajaran	56
Tabel 4.3 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pekerjaan	57
Tabel 4.4 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Jenis Kelamin.....	58
Tabel 4.5 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Tingkat Pendidikan	58
Tabel 4.6 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Jurusan Pendidikan	59
Tabel 4.7 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Tampilan layar pada media pembelajaran menarik dari segi warna dan teks”	59
Tabel 4.8 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan	

“Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada media pembelajaran”	60
Tabel 4.9 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Ketepatan pemilihan bahasa pada media pembelajaran”	60
Tabel 4.10 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Kejelasan navigasi, kecepatan dan ketepatan program pada media pembelajaran”.....	61
Tabel 4.11 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Konsistensi penggunaan tombol dan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran”	61
Tabel 4.12 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Usia	62
Tabel 4.13 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pekerjaan	63
Tabel 4.14 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Tampilan layar pada media pembelajaran menarik dari segi warna dan teks”.....	63
Tabel 4.15 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada media pembelajaran”.....	64
Tabel 4.16 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh pada media pembelajaran”	64
Tabel 4.17 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Setelah menggunakan media pembelajaran ini anda mengetahui tentang hukum-hukum tajwid”.....	65
Tabel 4.18 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini mudah dipahami”	65
Tabel 4.19 <i>Rating Scale</i> (Interval Jarak)	66
Tabel 4.20 Studi kasus alpha “Tampilan layar pada media pembelajaran menarik dari segi warna dan teks”	67
Tabel 4.21 Skor jawaban responden alpha pertanyaan “Tampilan layar pada media pembelajaran menarik dari segi warna dan	

teks”.....	67
Tabel 4.22 Studi kasus alpha “Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada media pembelajaran”	68
Tabel 4.23 Skor jawaban responden alpha pertanyaan “Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada media pembelajaran”.....	69
Tabel 4.24 Studi kasus alpha “Ketepatan pemilihan bahasa pada media pembelajaran”.....	70
Tabel 4.25 Skor jawaban responden alpha pertanyaan “Ketepatan Pemilihan bahasa pada media pembelajaran”	70
Tabel 4.26 Studi kasus alpha “Kejelasan navigasi, kecepatan dan ketepatan program pada media pembelajaran”.....	72
Tabel 4.27 Skor jawaban responden alpha pertanyaan “Kejelasan navigasi, kecepatan dan ketepatan program pada media pembelajaran”	72
Tabel 4.28 Studi kasus alpha “Konsistensi penggunaan tombol dan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran”	73
Tabel 4.29 Skor jawaban responden alpha pertanyaan “Konsistensi penggunaan tombol dan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran”.....	74
Tabel 4.30 Studi kasus Beta “Tampilan layar pada media pembelajaran menarik dari segi warna dan teks”	75
Tabel 4.31 Skor jawaban responden beta pertanyaan “Tampilan layar pada media pembelajaran menarik dari segi warna dan teks”.....	76
Tabel 4.32 Studi kasus Beta “Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada media pembelajaran”	77
Tabel 4.33 Skor jawaban responden beta pertanyaan “Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada media pembelajaran”	77
Tabel 4.34 Studi kasus Beta “Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh pada media pembelajaran”	79
Tabel 4.35 Skor jawaban responden beta pertanyaan “Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh pada media pembelajaran”	79

Tabel 4.36	Studi kasus Beta “Setelah menggunakan media pembelajaran ini anda mengetahui tentang hukum-hukum tajwid”	80
Tabel 4.37	Skor jawaban responden beta pertanyaan “Setelah menggunakan media pembelajaran ini anda mengetahui tentang hukum-hukum tajwid”.....	81
Tabel 4.38	Studi kasus Beta “Materi yang di sampaikan pada media pembelajaran ini mudah dipahami”.....	82
Tabel 4.39	Skor jawaban responden beta pertanyaan “Materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini mudah dipahami”	82

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 : Biodata Narasumber
- Lampiran 3 : Lembar Konsultasi Bimbingan 1
- Lampiran 4 : Lembar Konsultasi Bimbingan 2
- Lampiran 5 : Lembar Revisi
- Lampiran 6 : Lembar Pelaksanaan Revisi
- Lampiran 7 : *Script* Media Pembelajaran
- Lampiran 8 : Rekapan Hasil Kuesioner