

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA MATERI FIQIH THAHARAH KELAS VII MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3.0

Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Menyelesaikan Program Pendidikan
Diploma III Pada Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak



OLEH :

ELFA CAHYA JAMIATI

3202116093

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANIMASI PADA MATERI FIQIH THAHRARAH KELAS VII
MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3.0

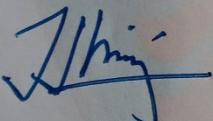
Oleh :

Elfa Cahya Jamiati
3202116093

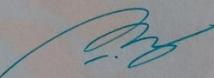
Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk
menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III Program Studi Teknik
Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak.

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan
Teknik Elektro


Hasan, S.T., M.T.
NIP 197108201999031003

Koordinator Program Studi
Teknik Informatika


Mariana Syamsudin, S.T., M.T., Ph.D.
NIP 197503142006042001

Mengetahui,
Direktur Politeknik Negeri Pontianak


Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T.
NIP 197504242000031001

HALAMAN PERNYATAAN

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANIMASI PADA MATERI FIQIH THAHARAH KELAS VII
MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3.0**

Oleh:

**Elfa Cahya Jamiati
3202116093**

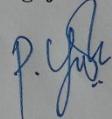
Pembimbing



**Suharsono, S.Kom., M.Kom.
NIP 198811112022031006**

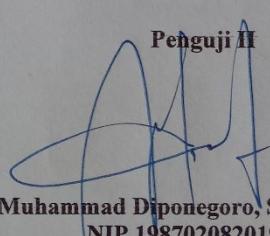
**Telah dipertahakankan di depan penguji pada tanggal 26 Agustus 2024 dan
dinyatakan memenuhi syarat sebagai Laporan Tugas Akhir.**

Penguji I



**Pausta Yugianus, S.Kom., M.T.
NIP 198809202015041003**

Penguji II



**Muhammad Diponegoro, S.Kom., M.Cs.
NIP 198702082019031005**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elfa Cahya Jamiati
NIM : 3202116093
Jurusan / Program Studi : Teknik Elektro/Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Animasi Pada Materi Fiqih Thaharah
Kelas VII Menggunakan Action Script 3.0.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Politeknik Negeri Pontianak.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pontianak, 26 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Elfa Cahya Jamiati
3202116093

RIWAYAT HIDUP



Nama Mahasiswa	:	Elfa Cahya Jamiati
NIM	:	3202116093
Tempat, Tanggal Lahir	:	Pontianak, 28 Juni 2003
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Agama	:	Islam
No. Handphone	:	081351810052
Email	:	elfa.cahya06@gmail.com
Alamat	:	Jl. H. Rais. A. Rahman Gg. Ikrar No. 27 Pontianak

ABSTRAK

Pada SMP Islam Semesta Khatulistiwa dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran buku dan modul. Akan tetapi media tersebut tidak terlalu membantu peserta didik dalam memahami materi terutama pada mata pelajaran Fiqih. Khususnya pada materi Thaharah yang sulit dijelaskan hanya melalui teks. Untuk mengatasi masalah ini, dibuatlah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Fiqih Thaharah Kelas VII Menggunakan *Action Script 3.0*. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan pendistribusian. Sementara itu perangkat lunak yang digunakan yaitu *Adobe Animate* dan *Action Script 3.0*.

Media Pembelajaran ini berhasil dibangun dengan beberapa fitur yaitu halaman utama yang berisi capaian pembelajaran, materi-materi yang dilengkapi dengan animasi disertai audio penjelasan yang mendukung pembelajaran, juga tersedia menu kuis dan ujian. Pengujian dilakukan menggunakan *Blackbox testing* untuk menguji fitur dan fungsi dalam aplikasi sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, penulis menggunakan metode Skala Likert dalam bentuk kuesioner yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepuasan dan efektivitas media pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Thaharah. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Fiqih, *Adobe Animate* , *ActionScript 3.0*, MDLC

ABSTRACT

At Semesta Khatulistiwa Islamic Middle School, the teaching and learning process uses books and modules as learning media. However, these media do not adequately help students understand the material, particularly in Fiqh subjects. This is especially true for Thaharah material, which is difficult to explain solely through text. To address this issue, an Animation-Based Interactive Learning Media was developed for Class VII Fiqh Thaharah topics using Action Script 3.0. The development method employed is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), consisting of six stages, concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The software used includes Adobe Animate and Action Script 3.0.

This learning media has been successfully developed with several features, including a main page outlining the learning objectives, materials accompanied by animations and audio explanations that support the learning process, as well as quiz and exam menus. Testing was conducted using Blackbox testing to ensure that all features and functions in the application worked as expected. Additionally, the Likert Scale method was used in a questionnaire distributed to teachers and students to assess the level of satisfaction and effectiveness of the learning media. The test results showed that this learning media successfully enhanced students understanding of the Thaharah material. Consequently, this media has made the learning process more effective and enjoyable.

Keywords : Learning Media, Fiqh, Adobe Animate, ActionScript 3.0, MDLC

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Fiqih Thaharah Kelas VII Menggunakan Action Script 3.0” ini dapat terselesaikan. Pada penyusunan Laporan Tugas Akhir dari awal hingga selesai laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada :

1. Bapak Jamiat (Alm) dan Ibu Ernawati atas semangat dan dukungan secara moril maupun materi selama berjalannya proses penyusunan Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Pontianak.
3. Bapak Hasan, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak.
4. Ibu Mariana Syamsudin, S.T., M.T., PhD selaku Koordinator Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak.
5. Bapak Safri Adam, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak.
6. Bapak Suharsono, S.Kom., M.Kom., selaku dosen Pembimbing yang telah banyak membantu selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Pausta Yugianus, S.Kom., M.T., selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan kritik dan saran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Muhammad Diponegoro, S.Kom., M.Cs., selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Ibu Astuti Kurniawati, M.Pd, selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMP Islam Semesta Khatulistiwa.
10. Ibu Analys Septiana, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Fiqih di SMP Islam Semesta Khatulistiwa yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam

memberikan data informasi sebagai bahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Seluruh staf pengajar khususnya dosen yang mengajar di Program Studi D-III Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak.
12. Kelas 6B yang telah membantu penulis dalam proses penggeraan media pembelajaran ini.

Tentunya masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan masukan yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan laporan ini di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis sendiri.

Pontianak, 23 Agustus 2024

Penulis

Elfa Cahya Jamiati

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II DASAR TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Fiqih	10
2.2.2 <i>Thaharah</i>	11
2.2.3 Media Pembelajaran	11
2.2.4 Implementasi.....	12
2.2.5 <i>Adobe Animate</i>	12

2.2.6 <i>Action Script 3.0</i>	15
2.2.7 CorelDRAW	16
BAB III PERANCANGAN SISTEM	17
3.1 Gambaran Umum.....	17
3.2 Analisa Kebutuhan Sistem.....	17
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	17
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	17
3.3 Rancangan Sistem.....	18
3.3.1 Diagram Alur Navigasi.....	18
3.3.2 Perancangan Antarmuka	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Implementasi Tampilan	25
4.1.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	25
4.1.2 Tampilan Halaman Pembuka.....	26
4.1.3 Tampilan Menu Utama	26
4.1.4 Tampilan Petunjuk.....	27
4.1.5 Tampilan Capaian Pembelajaran (CP) Inti	28
4.1.6 Tampilan CP Dasar 1	28
4.1.7 Tampilan CP Dasar 2	29
4.1.8 Tampilan CP Dasar 3	29
4.1.9 Tampilan CP Dasar 4.....	30
4.1.10 Tampilan Materi Utama.....	30
4.1.11 Tampilan Materi A1	31
4.1.12 Tampilan Materi A2	31
4.1.13 Tampilan Materi A3	32
4.1.14 Tampilan Materi A4	32
4.1.15 Tampilan Materi A5	33
4.1.16 Tampilan Materi A6	33
4.1.17 Tampilan Materi Najis Mutawassitah.....	34
4.1.18 Tampilan Materi Najis Mukhaffafah	34
4.1.19 Tampilan Materi Najis Mugallazah	35

4.1.20 Tampilan Materi B1.....	35
4.1.21 Tampilan Materi B2 Air	36
4.1.22 Tampilan Materi Air Suci dan Menyucikan (SDM).....	36
4.1.23 Tampilan Materi Air Suci Tetapi Tidak Menyucikan (STTM) ...	37
4.1.24 Tampilan Materi Air Musyammas.....	38
4.1.26 Tampilan Materi B3 Debu atau Tanah	39
4.1.27 Tampilan Materi B4 Batu	39
4.1.27 Tampilan Materi B5 Tisu	40
4.1.28 Tampilan Materi Cata Bersuci dari Najis	40
4.1.29 Tampilan Materi Cara Bersuci dari Hadas	41
4.1.30 Tampilan Tayamum.....	41
4.1.31 Tampilan Wudhu	42
4.1.32 Tampilan Petunjuk <i>Quiz</i>	42
4.1.33 Tampilan <i>Quiz</i>	43
4.1.34 Tampilan Petunjuk Ujian.....	43
4.1.35 Tampilan <i>Login</i> Ujian.....	44
4.1.36 Tampilan Ujian	44
4.2 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	45
4.2.1 <i>Alpha Testing</i>	45
4.2.2 <i>Beta Testing</i>	49
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kategori dan Penjelasan Konsep.....	6
Tabel 3. 1 Penjelasan Diagram Alur Navigasi	18
Tabel 4. 1 Daftar Pengujian Fungsi Aplikasi	45
Tabel 4. 2 Penjelasan Skala Likert 5 Level.....	49
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Pengujian Guru	50
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Pengujian Siswa.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode MDLC	5
Gambar 3. 1 Diagram Alur Navigasi.....	18
Gambar 3. 2 <i>Splash Screen</i>	19
Gambar 3. 3 <i>Splash Screen 2</i>	20
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Utama.....	20
Gambar 3. 5 Tampilan Petunjuk	21
Gambar 3. 6 Tampilan Capaian Pembelajaran Inti	21
Gambar 3. 7 Tampilan Capaian Pembelajaran Dasar	22
Gambar 3. 8 Tampilan Materi.....	22
Gambar 3. 9 Tampilan <i>Quiz</i>	23
Gambar 3. 10 Tampilan Petunjuk <i>Quiz</i>	23
Gambar 3. 11 Tampilan <i>Login</i> Ujian	24
Gambar 3. 13 Tampilan Ujian.....	24
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	25
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Pembuka	26
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama.....	26
Gambar 4. 4 Tampilan Petunjuk	27
Gambar 4. 5 Tampilan CP Inti	28
Gambar 4. 6 Tampilan CP Dasar 1	28
Gambar 4. 7 Tampilan CP Dasar 2	29
Gambar 4. 8 Tampilan CP Dasar 3	29
Gambar 4. 9 Tampilan CP Dasar 4	30
Gambar 4. 10 Tampilan Materi Utama	30
Gambar 4. 11 Tampilan Materi A1	31
Gambar 4. 12 Tampilan Materi A2	31
Gambar 4. 13 Tampilan Materi A3	32
Gambar 4. 14 Tampilan Materi A4	32
Gambar 4. 15 Tampilan Materi A5	33
Gambar 4. 16 Tampilan Materi A6	33

Gambar 4. 17 Tampilan Materi Najis Mutawassitah	34
Gambar 4. 18 Tampilan Materi Najis Mukhaffafah.....	35
Gambar 4. 19 Tampilan Materi Najis Mugallazah.....	35
Gambar 4. 20 Tampilan Materi B1	36
Gambar 4. 21 Tampilan Materi B2 Air.....	36
Gambar 4. 22 Tampilan Materi Air SDM	37
Gambar 4. 23 Tampilan Materi Air STTM	37
Gambar 4. 24 Tampilan Materi Air Musyamma	38
Gambar 4. 25 Tampilan Materi B3 Debu Atau Tanah.....	39
Gambar 4. 26 Tampilan Materi B4 Batu.....	39
Gambar 4. 27 Tampilan Materi B5 Tisu	40
Gambar 4. 28 Tampilan Materi Cara Bersuci Dari Najis.....	40
Gambar 4. 29 Tampilan Materi Cara Bersuci Dari Hadas	41
Gambar 4. 30 Tampilan Tayamum	41
Gambar 4. 31 Tampilan Wudhu.....	42
Gambar 4. 32 Tampilan Petunjuk <i>Quiz</i>	42
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Quiz</i>	43
Gambar 4. 34 Tampilan Petunjuk Ujian	43
Gambar 4. 35 Tampilan <i>Login</i> Ujian	44
Gambar 4. 36 Tampilan Ujian.....	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMP Islam Semesta Khatulistiwa. Proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan yaitu menggunakan metode tatap muka dengan menggunakan media buku paket sebagai sarana pembelajaran. Akan tetapi, jika hanya bergantung pada buku paket tidak terlalu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan khususnya pada materi Thaharah kelas VII yang terdapat penjelasan-penjelasan yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan penyampaian lewat lisan dan buku paket. Perlu adanya alternatif media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi dalam proses belajar mengajar yang menarik, efektif dan interaktif, serta membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Saat ini peserta didik di SMP Islam Semesta Khatulistiwa khususnya pada kelas VII memasuki generasi Z dan generasi *alpha* yang dimana generasi ini cenderung bergantung pada teknologi. Maka dari itu perlu media pembelajaran yang dapat membantu guru mentransformasi dengan teknologi yang sesuai dengan era dan kemajuan zaman, yang dapat membantu meningkatkan kreatifitas dan membuat pembelajaran semakin menarik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif [1]. Salah satu aspek yang sangat berperan dalam transformasi ini adalah multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu dalam proses pembelajaran yang dimana menyajikan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta memiliki

alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini memerlukan aplikasi demonstrasi interaktif komputer. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu *Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, *game* dan aplikasi *smartphone*. Pada *Adobe Animate CC* terdapat bahasa pemrograman yang bernama *Action Script*. *Action Script* dapat digunakan untuk membuat animasi agar lebih interaktif seperti dapat memindahkan objek, mengontrol objek, video, suara dan lain-lain. Maka dari itu *Adobe Animate* banyak digunakan untuk membangun dan menambahkan efek animasi pada suatu media interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dibuat sebuah “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Fiqih Thaharah Menggunakan *Action Script 3.0*”. Media pembelajaran ini menyediakan tampilan utama yang berisi menu petunjuk penggunaan media pembelajaran, kemudian terdapat menu materi yang berisi penjelasan materi dan dilengkapi dengan video animasi disertai audio penjelasan yang mendukung pembelajaran, kemudian terdapat menu kuis yang berisi soal-soal dan terdapat fitur mengetahui kesalahan jawaban, dan terdapat menu ujian untuk mengetahui hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan dibahas sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu, bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Fiqih Thaharah Kelas VII Menggunakan *Action Script 3.0*.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih mendalam dan detail, maka pembahasan masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran adalah mata pelajaran Fiqih pada materi Thaharah.

2. Media Pembelajaran ini dirancang sebagai alat bantu belajar pada mata pelajaran Fiqih untuk pendidikan sekolah menengah pertama kelas VII.
3. Menyediakan kuis yang berupa pilihan ganda dan memiliki fitur mengetahui kesalahan jawaban.
4. Pengguna pada media pembelajaran ini dibuat untuk guru dan murid.
5. Perangkat lunak yang digunakan pada proses penggerjaan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC*.
6. Action Script yang digunakan adalah *Action Script 3.0*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan dan mengimplementasikan produk berupa aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Fiqih Thaharah Kelas VII Menggunakan Action Script 3.0 yang dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi Thaharah pada pelajaran Fiqih di SMP Islam Semesta Khatulistiwa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi Thaharah pada mata pelajaran Fiqih.
2. Meningkatkan rasa antusias peserta didik dalam belajar materi Thaharah pada mata pelajaran Fiqih.
3. Membantu guru dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.
4. Sebagai referensi guru yang dapat dimanfaatkan untuk merepresentasikan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fiqih.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1) Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan melalui wawancara langsung dengan guru yang mengajar Fiqih pada kelas VII di SMP Islam Semesta Khatulistiwa yaitu Ibu Analys Septiana, S.Pd. sebagai tempat penelitian penulis. Melalui proses wawancara, penulis mencari informasi dan menemukan permasalahan yang harus diteliti serta menghasilkan data analisis yang diperlukan untuk menentukan model pembelajaran yang akan dibangun.

2) Studi Dokumen

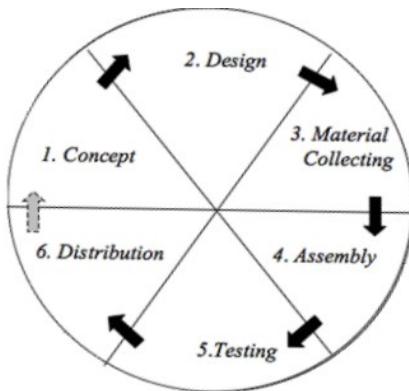
Studi dokumen adalah teknik atau metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian dari beberapa dokumen. Pada penelitian ini dilakukan pengkajian dari capaian pembelajaran mata pelajaran Fiqih yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

3) Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari angket untuk guru dan peserta didik SMP Islam Semesta Khatulistiwa kelas VII. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah digunakan pada aspek artistik dan estetika, desain antarmuka dan lingkup pembelajaran. Angket ini dibuat dengan menggunakan *skala likert*.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Metode tersebut terdiri dari beberapa tahapan seperti yang disajikan pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Metode MDLC

Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Penulis memilih metode ini karena metode ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis yang dapat membantu dalam mengatur dan mengelola proses pembuatan dan menghasilkan produk akhir yang lebih berkualitas dan sesuai kebutuhan pengguna, metode ini memungkinkan identifikasi dan mitigasi risiko agar dapat membantu mengurangi kemungkinan masalah yang muncul selama proses pengembangan, metode ini juga membantu dalam pengendalian biaya, waktu dan sumber daya. Dapat disimpulkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode MDLC dapat membantu memastikan bahwa proses pengembangan berjalan efisien, efektif, dan menghasilkan produk yang berkualitas tinggi serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berikut ini tahapan-tahapan dalam metode MDLC:

1. *Concept (Konsep)*

Tahap konsep adalah tahap awal dari pengembangan. Kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan tujuan, jenis, konsep media, materi pembelajaran, dan sasaran pengguna dari pembuatan aplikasi. Pada tahap ini penulis menjelaskan konsep kedalam sebuah tabel. Adapun disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Kategori dan Penjelasan Konsep

Kategori Konsep	Penjelasan Konsep
Judul	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Fiqih Thaharah Kelas VII
Jenis	Interaktif
Tujuan	Menghasilkan dan mengimplementasikan produk berupa aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi Fiqih Thaharah kelas VII menggunakan <i>Action Script 3.0</i> . Aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi Thaharah pada mata pelajaran Fiqih.
Konsep Materi	Isi materi pembelajaran mengacu pada silabus dan buku paket yang digunakan di SMP Islam Semesta Khatulistiwa.
Konsep Isi	Media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi yang terdiri dari beranda, capaian pembelajaran inti, capaian pembelajaran dasar, materi, kuis dan ujian.
Sasaran Pengguna	Peserta didik dan guru Fiqih kelas VII di SMP Islam Semesta Khatulistiwa.

2. *Design (Perancangan)*

Perancangan adalah tahapan untuk membuat spesifikasi mengenai struktur atau alur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahap ini penulis menggunakan alat perancangan struktur navigasi dan *mockup*. Penulis merancang struktur navigasi menggunakan Microsoft Word dan merancang mockup menggunakan Balsamiq *Wireframe*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Pengumpulan materi adalah tahap dilakukannya pengumpulan bahan ajar yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Bahan-bahan tersebut berupa materi pembelajaran, gambar, animasi, audio, video dan lain sebagainya. Untuk materi pembelajaran, penulis menggunakan buku paket Ayo Gembar Membaca Fiqih kelas 7 Kurikulum Madrasah penerbit Erlangga.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap pembuatan adalah tahap dimana semua bahan multimedia dibuat. Pada tahap ini penulis membuat tampilan awal, menu-menu aplikasi dan tombol dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate CC* dan *Action Script 3.0*.

5. *Testing* (Pengujian)

Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan aplikasi untuk memastikan bahwa rancangan sistem, termasuk tampilan antarmuka, navigasi, dan fungsi tombol, berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Tahap pengujian ini mencakup pengujian *Alpha* dan *Beta*. Pada pengujian *Alpha*, penulis menguji aplikasi secara langsung dengan mengevaluasi desain tampilan, alur kerja, dan respons sistem terhadap berbagai interaksi pengguna. Selanjutnya, pada tahap *Beta*, aplikasi diuji oleh pengguna eksternal untuk menilai apakah hasil rancangan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna sebenarnya.

6. *Distribution* (Distribusi)

Selanjutnya dilakukan tahap distribusi. Tahap distribusi adalah tahap dimana media pembelajaran akan didistribusikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penulis menyimpan media pembelajaran dan memberikannya kepada guru menggunakan *link Google Drive*.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang terdapat pada Tugas Akhir ini terdiri atas:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan memuat penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian yang terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem serta sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab dasar teori memuat penjelasan tentang teori-teori dasar, relevan dengan masalah yang dibahas dalam tugas akhir dan perangkat yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab perancangan sistem berisi penjelasan yang berkaitan tentang perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi Fiqih Thaharah kelas VII.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan berisi penjelasan tentang pembahasan dan implementasi aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi Fiqih Thaharah kelas VII.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup berisi penjelasan tentang kesimpulan dan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk pengembangan aplikasi.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tedapat beberapa referensi yang didapatkan penulis, referensi pertama yang ditulis oleh Ilham Angga Pratama tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fisika SMA Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* (CC) atau dikenal juga dengan *Adobe Animate CC* pada Materi Hukum Gravitasi Newton”, adapun hasil penelitian tersebut berupa produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fisika materi Hukum Gravitasi Newton pada jenjang SMA yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate CC*. Jurnal tersebut rancangan media pembelajarannya memiliki beberapa menu yang terdiri dari menu materi berisi materi-materi hukum gravitasi newton dimana pada masing-masing materi memiliki desain dan animasi yang menarik serta terdapat virtual laboratorium dan petunjuk penggunaan virtual laboratorium [2].

Referensi kedua dilakukan oleh Mardiah tahun 2020 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Polewali Mandar”, adapun hasil penelitian tersebut berupa produk media pembelajaran mata pelajaran Fiqih berbasis Android dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk peserta didik Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar. Jurnal tersebut rancangan media pembelajarannya memiliki fitur *loading screen* yang berisi tombol *start* dan halaman menu utama yang terdiri dari menu kompetensi, menu materi, menu media dan menu profil. Pada masing-masing menu terdapat tombol *next*, tombol *back* dan tombol *home* [3].

Referensi ketiga dilakukan oleh Manoppo, Mulyanto dan Suhada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar”, adapun hasil penelitian tersebut berupa produk media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar sesuai dengan materi yang dipelajari di SMK Negeri 3

Gorontalo khususnya kelas X [4]. Jurnal tersebut rancangan media pembelajarannya memiliki menu utama, menu kompetensi yang berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar, menu materi yang berisi beberapa materi Jaringan dan Komputer Dasar, dan menu evaluasi untuk mengerjakan soal.

Referensi keempat dilakukan oleh Rian Budiarto tahun 2022 dengan judul penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Tentang Rukun Islam Untuk SMP Negeri 03 Pemangkat kelas IX dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* [5]. Jurnal tersebut rancangan media pembelajarannya memiliki tampilan loading, menu awal, menu utama, menu materi, menu kuis, menu tujuan dan menu tentang.

Referensi kelima dilakukan oleh Muklis Faridho Novianto tahun 2023 dengan judul penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Kitab Khulasoh Nurul Yaqin Menggunakan *Adobe Animate CC*”, adapun hasil penelitian tersebut berupa aplikasi media pembelajaran interaktif kitab Khulasoh Nurul Yaqin menggunakan *Adobe Animate CC* untuk mempermudah para santri mempelajari kitab Khulasoh Nurul Yaqin. Jurnal tersebut rancangan media pembelajarannya memiliki tampilan awal pada layar buka aplikasi, menampilkan layar pengaturan yang berisi sosial media, halaman utama *game* Khulasoh Nurul Yaqin, halaman materi yang berisi penjelasan dengan menggunakan teks maupun video, halaman petunjuk berisikan informasi untuk membantu dalam penggunaan dan terdapat halaman *game* [6].

Dari beberapa referensi yang telah dipaparkan, terdapat beberapa menu dan tools yang sesuai dan diterapkan di Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Fiqih Thaharah Kelas VII Menggunakan *Action Script 3.0* yang berisi tampilan utama yang terdiri dari menu capaian pembelajaran, menu materi, menu kuis, menu ujian dan menu petunjuk yang dan menghasilkan media yang dapat membantu dalam memudahkan proses belajar mengajar.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Fiqih

Fiqih berasal dari kata bahasa Arab “fiqh” yang berarti pemahaman. Secara umum, fiqih merupakan aturan yang mengatur tingkah laku, yang berasal langsung

dari Al-Qur'an dan sunnah Nabi Muhammad Shalallahu'alaihi wa sallam. Menurut Abdul Wahab Khallaf dalam buku Fiqih untuk pemula, pengertian fiqih adalah ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum syariat Islam mengenai perbuatan manusia yang diambil secara terperinci dan bersumber dari sumber-sumber hukum Islam [7]. Fiqih memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan seorang muslim karena memberikan pedoman dan aturan yang harus diikuti dalam menjalankan ibadah dan tata cara hidup sesuai dengan ajaran Islam.

Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran di SMP Islam Semesta Khatulistiwa yang masuk dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran Fiqih terdapat di kelas VII, VIII, dan IX. Adapun materi pada mata pelajaran Fiqih kelas VII yaitu terdiri dari mempelajari Thaharah, mempelajari shalat lima waktu, mempelajari shalat berjamaah, mempelajari zikir dan doa, mempelajari shalat Jum'at, mempelajari shalat jamak dan qasar, mempelajari shalat dalam berbagai keadaan dan mempelajari shalat sunah. Pada penelitian ini penulis berfokus untuk pembelajaran kelas VII pada materi Thaharah.

2.2.2 *Thaharah*

Thaharah secara garis besar adalah menghilangkan atau membersihkan diri dari hadas maupun najis yang dapat menghalangi seseorang untuk beribadah. Thaharah mencakup wudhu, mandi, menghilangkan najis, tayammum dan perkara-perkara lainnya. Thaharah merupakan perintah Allah Subhanahu wa ta'ala berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam. Thaharah berkaitan dengan sah atau tidaknya pelaksanaan ibadah yang wajib seperti shalat dan ibadah lainnya [8].

Pada materi Thaharah terdapat cara-cara yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan lisan dan media buku paket tetapi perlu animasi agar peserta didik lebih memahami dan dapat dipelajari secara berulang-ulang serta dapat membuat pembelajaran dalam materi Thaharah lebih menarik.

2.2.3 *Media Pembelajaran*

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang

suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, maka dari itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar dan menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Dalam penyajian materi dalam materi Thaharah pada mata pelajaran Fiqih ini banyak mengandung kajian yang bersifat praktik yang perlu menunjukkan contoh agar lebih memudahkan peserta didik dalam memahami persoalannya. Maka perlu diterapkan media pembelajaran berupa materi beserta video sehingga materi yang telah disajikan dapat diterima dan dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari karena dapat dibaca dan dilihat secara berulang.

2.2.4 Implementasi

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Implementasi juga diartikan sebagai pengembangan. Implementasi merupakan suatu sistem yang telah dirancang dioperasikan dalam keadaan yang sebenarnya. Pada implementasi dapat diketahui kelayakannya dalam penggunaan. Media pembelajaran ini diimplementasikan menggunakan perangkat komputer seperti Personal Computer, Laptop dan Tablet. Pengguna dari aplikasi yang akan dibangun adalah guru dan peserta didik SMP Islam Semesta Khatulistiwa dalam proses pembelajaran [9].

2.2.5 *Adobe Animate*

Adobe Animate adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, *game* dan aplikasi *smartphone*. *Adobe animate* ini resmi dirilis pada bulan Desember 2020. Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengubah ilustrasi menjadi gambar bergerak yang dinamis secara mudah dan cepat. *Adobe Animate CC* menawarkan dukungan untuk grafis raster, penyematan audio/video dan skrip *Action Script*. Perangkat lunak ini

juga menambahkan fungsi lanjutan seperti HTML5 Canvas dan WebGL, dan dapat diperluas untuk mendukung format Flash, dan pengemasan aplikasi *Adobe AIR* serta mendukung berbagai platform, seperti desktop, tablet dan mobile dan juga *Adobe Animate* ini mendukung untuk ditampilkan ke berbagai media mulai dari DVD, CD-ROM, Web hingga televisi. Kekurangan dari *Adobe Animate* ini yaitu kurang mendukung proyek grafik 3D, adanya beberapa menu yang tidak user-friendly dan terbatasnya template siap pakai [10].

Adapun fitur-fitur pada *Adobe Animate* yaitu sebagai berikut.

1. *Assets Panel*

Fitur panel ini memiliki fungsi mengelola, mengatur dan menemukan dokumen dari proyek-proyek yang pernah dikerjakan sebelumnya. Fitur ini juga dapat menyusun semua asset yang digunakan dalam animasi, seperti gambar, suara, video dan simbol serta dengan mudah menambahkan asset baru ke dalam dokumen yang sedang dikerjakan.

2. *Advanced Rigging*

Fitur ini berfungsi untuk menghubungkan bagian-bagian tubuh karakter animasi yang telah dibuat dengan cepat dan efektif. *Advanced rigging* membantu dalam mengendalikan gerakan animasi secara lebih efisien.

3. *Bone Tool Enhancements*

Bone Tool Enhancements dapat membantu dalam mengatur pergerakan objek menggunakan tab Object di panel properti. Fitur ini juga berperan untuk membagi dan menggabungkan rentang armature saat karakter yang dibuat memiliki jumlah node yang sama.

4. *Quick Publish*

Quick Publish berfungsi untuk mempublikasi animasi yang telah dibuat ke dalam format video, animasi GIF atau kanvas HTML5 dan aplikasi media pembelajaran interaktif ini bisa dihasilkan dengan format aplikasi mobile (.apk) dan aplikasi desktop (.exe).

5. *Timeline and Symbol Enhancements*

Fitur ini menyediakan berbagai alat untuk menyesuaikan dan mengelola timeline secara lebih efisien. Pada *Timeline & Symbol Enhancements*,

tersedia beberapa pilihan *tools* yang memiliki fungsi berbeda-beda. *Tools* tersebut antara lain adalah *Customize Timeline Tools* yang digunakan untuk menambah atau menghapus pilihan pada panel timeline, *Break Apart Symbol to Layers* yang merupakan opsi baru yang memecahkan berbagai simbol instan di dalam lembar kerja dengan struktur lapisannya, *Copy Paste Tween Settings* yang merupakan opsi tween baru untuk pengaturan tween, selain itu juga dapat menyalin, menempel, atau *reset* pengaturan tween menggunakan tab frame pada panel properti, *Reserve play and loop support for Graphic Symbols* yang berfungsi untuk memutar grafis simbol secara terbalik dan *Convert Layers to Symbols* yang berfungsi untuk mengkonversi lapisan-lapisan pada *timeline to symbols* dengan melakukan dua kali klik.

6. *Adobe Animate Camera*

Fungsi kamera pada *Adobe Animate* adalah mengatur stimulasi gerakan kamera yang dapat meningkatkan visual animasi. Fitur kamera ini tersedia untuk semua jenis dokumen di Animate, termasuk HTML Canvas, WebGL dan Action Script 3.0.

7. *Transformation Anchor*

Transformasi Anchor adalah fitur yang digunakan untuk mengubah skala, rotasi, atau kemiringan objek yang akan dipilih yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

8. *Social Share*

Proyek animasi yang sudah dikerjakan sangat mudah dibagikan melalui media sosial dalam saluran Youtube. Selain itu juga dapat menambahkan judul, *deskripsi*, *hashtag* dan *share* untuk membuat atau mengunggah video di Youtube.

Berdasarkan fitur-fitur yang ada, terdapat keunggulan yang dimiliki aplikasi *Adobe Animate CC*, antara lain:

1. Fitur kamera yang dapat digunakan sebagai *zooming* dan *panning*.
2. Fitur cat kuas yang dapat digunakan sebagai efek pelukis berbasis vektor.

3. Dukungan untuk video HTML5,
4. *Publishing* program kedalam berbagai format,
5. Terdapat Creative Cloud Library

Berdasarkan keunggulan-keunggulan yang ada, dapat dilihat *Adobe Animate CC* merupakan aplikasi yang tepat untuk digunakan sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Adobe Animate CC* dapat memudahkan dalam membuat media pembelajaran dengan bahasa pemrograman *Action Script 3.0* yang dapat dipelajari dengan mudah.

2.2.6 Action Script 3.0

Adobe Animate CC memiliki bahasa pemrograman yang disebut *Action Script*. *Action Script* dapat digunakan untuk membuat animasi agar lebih interaktif sehingga pengguna dapat berperan lebih aktif menggunakan keyboard atau mouse untuk melompat ke movie lain, memindahkan objek, mengontrol objek, video, suara dan lain-lain. Bahasa pemrograman *Action Script* memiliki aturan yang harus dipenuhi dalam penulisan kode. Aturan dalam penulisan *Action Script* antara lain:

1. *Case Sensitive*, penulisan kode *Action Script* menggunakan format sensitif case, sehingga besar kecil huruf yang digunakan harus tepat sebagaimana mestinya.
2. *Semicolons* atau titik koma (;) digunakan sebagai akhir dari sebuah baris kode.
3. *Parentheses* atau tanda kurung () digunakan untuk mengubah urutan dalam sebuah operasi/fungsi.
4. *Code blocks*, dalam pemrograman *Action Script* satu baris atau lebih yang terletak di dalam kurunng kurawal { } disebut sebagai satu blok kode.
5. *Whitespace* merupakan istilah untuk jarak penulisan, *tab*, *enter* dan *spasi* yang ditunjukkan untuk mempermudah penulisan kode.
6. *Comments* atau komentar merupakan catatan yang dapat ditambahkan pada kode untuk mempermudah penjelasan kode. Komentar pada pemrograman *Action Script* biasanya dituliskan dengan lambang dua garis miring (//).
7. *Literals* adalah nilai yang dituliskan ke kode dalam bentuk angka, string atau array.

8. *Keywords and Reserved Words* merupakan kata kunci dan kata-kata khusus yang telah dipakai oleh kode, sehingga tidak bisa digunakan sebagai identifier.

Di dalam *Action Script* terdapat tiga komponen untuk membuat animasi menjadi lebih interaktif, yaitu sebagai berikut.

1. *Event* : Peristiwa yang terjadi untuk memicu sebuah aksi pada objek.
2. *Action* : Aksi atau kerja yang dikenakan atau diberikan pada suatu objek.
3. *Target* : Objek yang dikenal oleh aksi [11].

2.2.7 CorelDRAW

CorelDRAW adalah perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor atau garis. Objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. CorelDRAW adalah suatu program yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi gambar dan teks secara cepat dan mudah. CorelDRAW memiliki fitur setting dan layout untuk bermacam-macam produk.

CorelDRAW memiliki sejumlah kelebihan, yaitu saat membuat zoom atau diperbesar gambar tidak pecah, mudah untuk digunakan, format file untuk Import dan Export cukup lengkap dan banyak tools yang bisa digunakan. Jenis format file corelDRAW yaitu .CDR, .BMP, .CDT. Adapun fitur unggulan CorelDRAW antara lain kolaborasi, alat tipografi, dan PowerTRACE [12].

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum

Media pembelajaran ini berformat .exe yang terdiri dari tampilan utama yang berisi menu petunjuk penggunaan media pembelajaran, kemudian terdapat menu materi yang berisi penjelasan materi dan dilengkapi dengan animasi disertai audio penjelasan yang mendukung pembelajaran dan terdapat pula video animasi, kemudian terdapat menu kuis yang berisi soal-soal dan terdapat fitur mengetahui kesalahan jawaban, serta terdapat menu ujian untuk mengetahui hasil pretest dan postest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ini oleh peserta didik.

3.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan merupakan hal yang penting untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mendukung proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Animasi pada Materi Fiqih Thaharah Kelas VII Menggunakan *Action Script 3.0*.

3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras merupakan bagian dari suatu sistem komputer dan diperlukan karena merupakan salah satu elemen terpenting agar sistem dapat bekerja dengan baik dan berfungsi penuh. Berikut perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran ini.

1. Laptop Acer Apire 3
2. HDMI
3. RAM 12GB
4. Processor AMD Ryzen 5

3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 11
2. Adobe Animate CC 2022

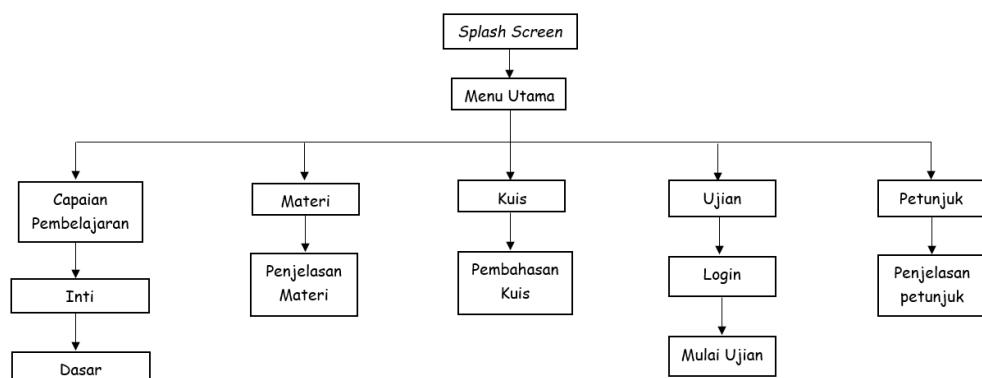
3. Adobe Ilustrator 2023
4. CorelDRAW
5. Canva
6. Balsamiq Mockups

3.3 Rancangan Sistem

Peran perancangan sistem adalah menjelaskan dan menguraikan rencana perancangan secara jelas dan detail. Berikut rancangan sistem media pembelajaran interaktif pada materi Fiqih Thaharah.

3.3.1 Diagram Alur Navigasi

Alur navigasi digunakan untuk menggambarkan dan mengetahui alur menu pada aplikasi media pembelajaran. Adapun diagram alur navigasi dari media pembelajaran yang dirancang disajikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram Alur Navigasi

Adapun penjelasan Diagram Alur Navigasi dari media pembelajaran yang telah dirancang disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Penjelasan Diagram Alur Navigasi

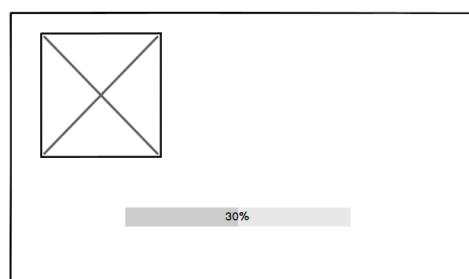
No	Fitur	Penjelasan
1.	<i>Splash Screen</i>	Menampilkan tampilan nama aplikasi, loader dengan durasi singkat sebelum masuk ke menu utama dan terdapat tombol mulai untuk masuk ke menu utama.
2.	Menu Utama	Menampilkan beberapa pilihan menu yang terdiri dari menu capaian pembelajaran, menu materi, menu kuis,

No	Fitur	Penjelasan
		menu ujian dan menu petunjuk. Terdapat juga tombol musik untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik.
3.	Capaian Pembelajaran	Menampilkan capaian pembelajaran yang akan dipelajari pada materi Fiqih bab Thaharah. Adapun capaian pembelajaran terdiri dari capaian pembelajaran inti dan capaian pembelajaran dasar.
4.	Materi	Menampilkan tiga sub materi yang terdiri dari bersuci dari hadas dan najis, alat-alat bersuci dari hadas dan najis dan tata cara bersuci dari hadas dan najis.
5.	Kuis	Menampilkan soal kuis yang terdiri dari lima soal dan terdapat <i>feedback</i> serta pembahasan kuis.
6.	Ujian	Menampilkan halaman <i>login</i> terlebih dahulu dimana akan diminta memasukan nama lalu tekan tombol masuk dan akan memulai ujian, setelah semua soal ujian terisi akan menampilkan nilainya.

3.3.2 Perancangan Antarmuka

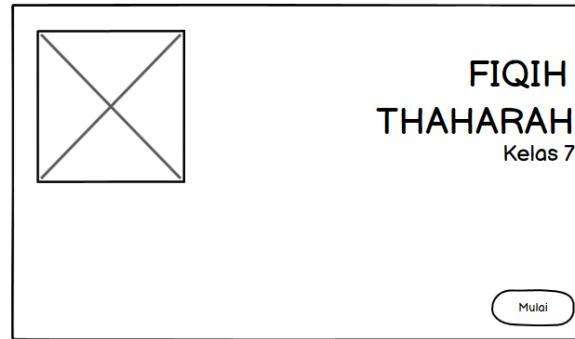
1. *Splash Screen*

Splash Screen adalah tampilan pertama saat dibuka pada media pembelajaran. *Splash Screen* akan muncul sesaat sebelum aplikasi media pembelajaran dijalankan. Pada *splash screen* akan menampilkan loader dengan durasi yang singkat. Adapun Tampilan *Splash Screen* disajikan pada Gambar 3.2.



Gambar 3. 2 *Splash Screen*

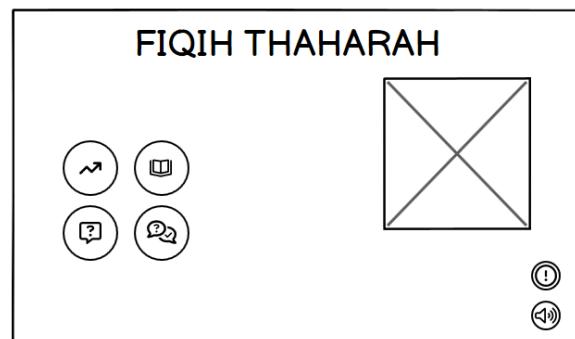
Setelah loader sampai 100% maka akan muncul nama aplikasi dan tombol Mulai untuk masuk ke media pembelajaran. Adapun Tampilan Splash Screen setelah loader 100% disajikan pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 *Splash Screen 2*

2. Tampilan Menu Utama

Menu utama merupakan halaman utama media pembelajaran. Tampilan menu utama akan muncul setelah tombol Mulai pada splash screen diklik. Pada menu utama terdapat tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik, tombol petunjuk, menu capaian pembelajaran, menu materi, menu quiz dan menu ujian. Adapun Tampilan dari Menu Utama disajikan pada Gambar 3.4.

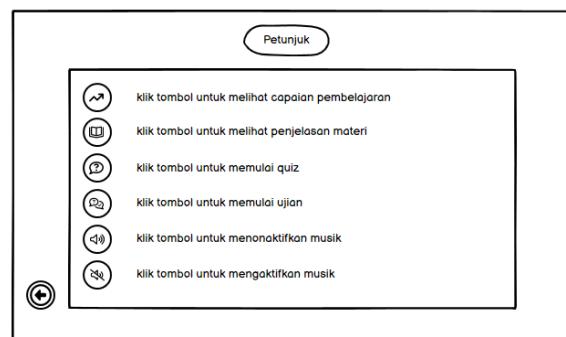


Gambar 3. 4 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Petunjuk

Tampilan petunjuk merupakan tampilan untuk menjelaskan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran. Tombol yang terdapat di tampilan petunjuk yaitu tombol capaian pembelajaran yang berfungsi untuk

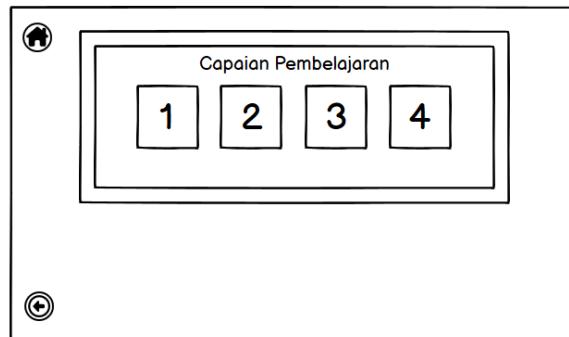
melihat capaian pembelajaran dari bab Thaharah, tombol materi untuk melihat penjelasan materi bab Thaharah, tombol *quiz* untuk memulai *quiz*, tombol ujian untuk memulai ujian, serta tombol musik untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik. Adapun Tampilan Petunjuk disajikan pada Gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Tampilan Petunjuk

4. Tampilan Capaian Pembelajaran Inti

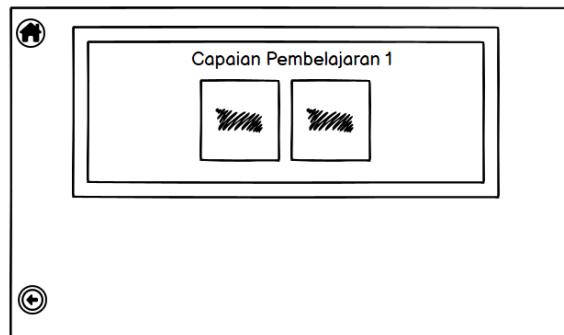
Tampilan Capaian Pembelajaran Inti berfungsi untuk melihat capaian pembelajaran inti pada materi Fiqih bab Thaharah. Pada bab Thaharah ini terdapat empat capaian pembelajaran inti. Adapun Tampilan Capaian Pembelajaran Inti disajikan pada Gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Tampilan Capaian Pembelajaran Inti

5. Tampilan Capaian Pembelajaran Dasar

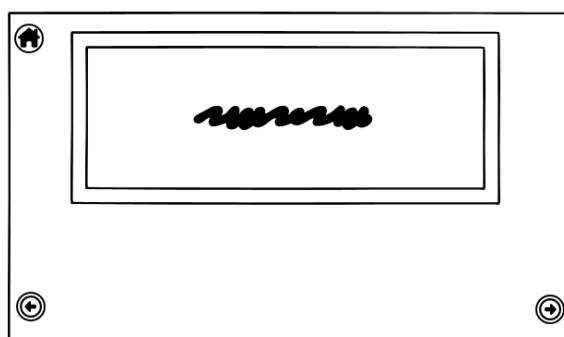
Tampilan Capaian Pembelajaran Dasar berfungsi untuk melihat capaian pembelajaran dasar pada materi Fiqih bab Thaharah. Pada bab Thaharah ini terdapat capaian pembelajaran dasar dari masing-masing capaian pembelajaran inti. Adapun Tampilan Capaian Pembelajaran Dasar disajikan pada Gambar 3.7.



Gambar 3. 7 Tampilan Capaian Pembelajaran Dasar

6. Tampilan Materi

Halaman materi akan tampil setelah menekan tombol materi di halaman menu utama. Tampilan Materi berfungsi untuk menjelaskan materi pada mata pelajaran Fiqih bab Thaharah kelas VII. Adapun Tampilan Materi disajikan pada Gambar 3.8.

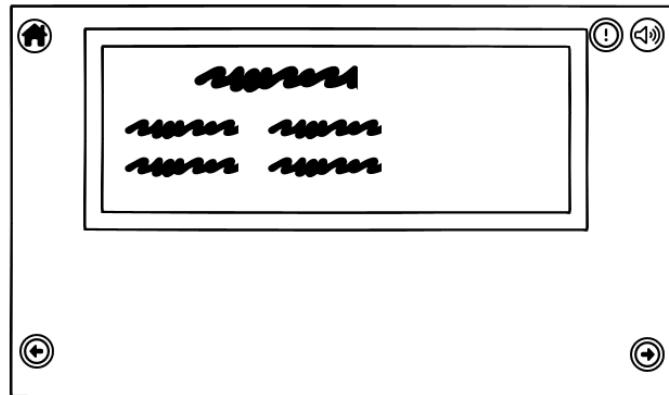


Gambar 3. 8 Tampilan Materi

7. Tampilan Quiz

Halaman quiz akan tampil setelah menekan tombol Quiz di halaman menu utama. Halaman quiz ini berisi soal-soal dari mata pelajaran Fiqih bab

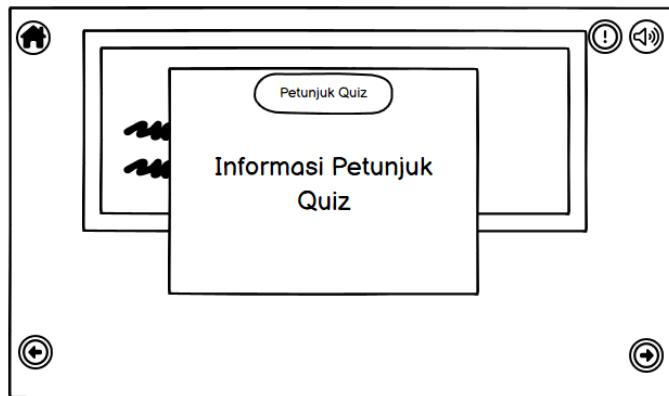
Thaharah dan pada quiz ini berisi feedback jika jawaban benar atau salah. Adapun Tampilan Quiz disajikan pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Tampilan Quiz

8. Tampilan Petunjuk Quiz

Halaman petunjuk quiz tampil setelah menekan tombol petunjuk yang ada pada halaman quiz. Tampilan petunjuk quiz berfungsi untuk menjelaskan informasi terkait quiz. Adapun Tampilan Petunjuk Quiz disajikan pada Gambar 3.10.

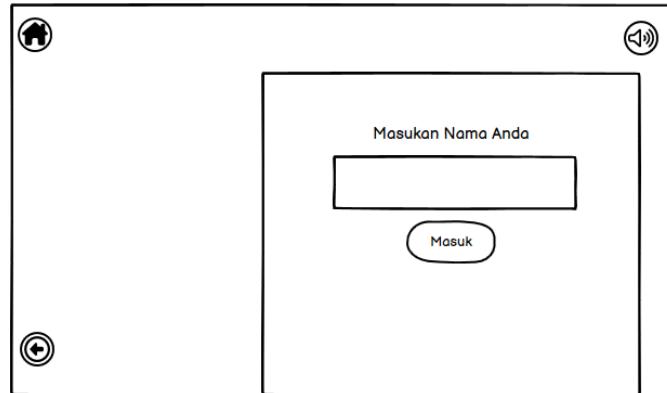


Gambar 3. 10 Tampilan Petunjuk Quiz

9. Tampilan Login Ujian

Halaman Login Ujian akan tampil setelah menekan tombol ujian pada halaman menu utama. Tampilan login ujian berisi form untuk memasukan

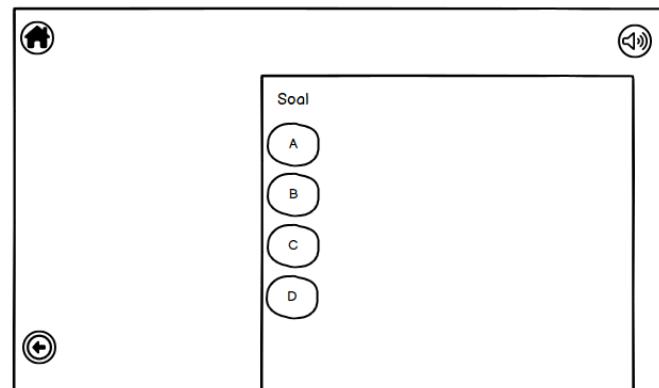
nama sebelum memulai ujian. Adapun Tampilan Login Ujian disajikan pada Gambar 3.11.



Gambar 3. 11 Tampilan Login Ujian

10. Tampilan Ujian

Tampilan Ujian akan ada setelah mengisi nama pada halaman login ujian dan menekan tombol masuk. Ujian terdiri dari 10 soal dan diakhir ujian terdapat hasil akhir ujian yang telah dikerjakan. Adapun Tampilan Ujian disajikan pada Gambar 3.13.



Gambar 3. 12 Tampilan Ujian

BAB IV

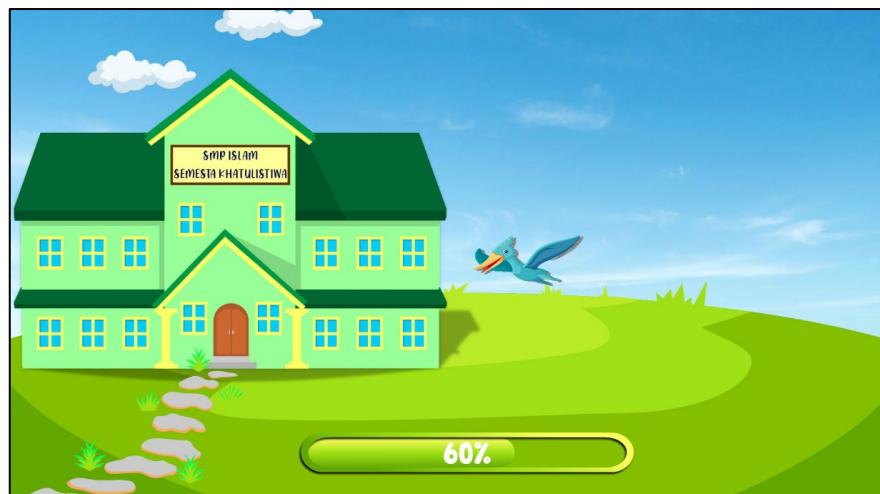
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Tampilan

Setelah melakukan perancangan aplikasi maka kemudian dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi. Berikut adalah hasil dan pembahasan aplikasi yang sebelumnya telah selesai untuk dibuat.

4.1.1 Tampilan *Splash Screen*

Splash Screen merupakan tampilan pertama saat dibuka pada media pembelajaran. *Splash Screen* akan muncul sesaat sebelum aplikasi media pembelajaran dijalankan. Pada *splash screen* menampilkan loader dengan durasi yang singkat. Adapun Tampilan dari *Splash Screen* disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Tampilan *Splash Screen*

4.1.2 Tampilan Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan tampilan setelah *splash screen* ditampilkan. Halaman pembuka ini terdiri dari nama aplikasi dan tombol mulai untuk masuk ke halaman menu utama. Adapun Tampilan Halaman Pembuka disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Pembuka

4.1.3 Tampilan Menu Utama

Menu utama merupakan halaman utama media pembelajaran. Tampilan menu utama akan muncul setelah ditekan tombol Mulai pada *splash screen*. Pada menu utama menampilkan tombol musik, tombol petunjuk, tombol capaian pembelajaran, tombol materi, tombol *quiz* dan tombol ujian. Adapun Tampilan Menu Utama disajikan pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama

4.1.4 Tampilan Petunjuk

Halaman petunjuk merupakan tampilan untuk menjelaskan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran. Tombol yang terdapat di tampilan petunjuk yaitu tombol capaian pembelajaran yang berfungsi untuk melihat capaian pembelajaran dari bab Thaharah, tombol materi untuk melihat penjelasan materi bab Thaharah, tombol *quiz* untuk memulai *quiz*, tombol ujian untuk memulai ujian, serta tombol musik untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik. Adapun Tampilan Petunjuk disajikan pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Tampilan Petunjuk

4.1.5 Tampilan Capaian Pembelajaran (CP) Inti

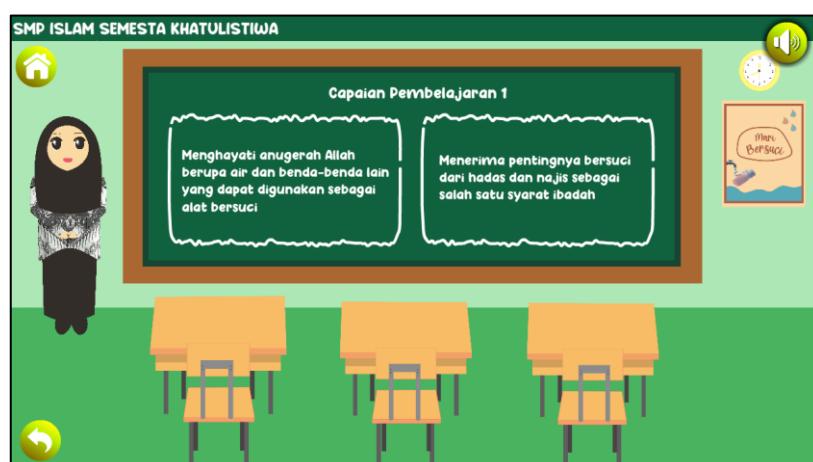
Tampilan CP Inti berfungsi untuk melihat capaian pembelajaran inti pada mata pelajaran Fiqih bab Thaharah. Pada bab Thaharah ini terdapat empat CP inti. Adapun Tampilan Inti disajikan pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Tampilan CP Inti

4.1.6 Tampilan CP Dasar 1

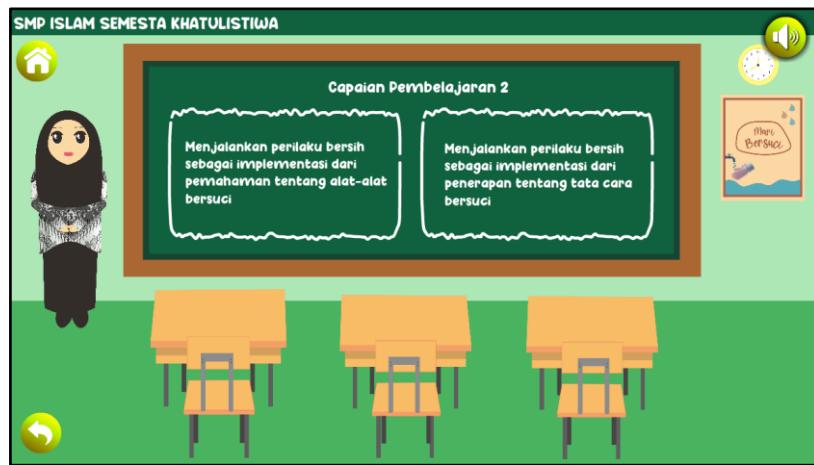
Tampilan CP Dasar berfungsi untuk melihat capaian pembelajaran dasar pada mata pelajaran Fiqih bab Thaharah. Tampilan CP Dasar 1 ini merupakan isi dari capaian pembelajaran inti 1. Adapun Tampilan CP Dasar 1 disajikan pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Tampilan CP Dasar 1

4.1.7 Tampilan CP Dasar 2

Tampilan CP Dasar 2 ini merupakan isi dari capaian pembelajaran inti 2. Adapun Tampilan CP Dasar 2 disajikan pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Tampilan CP Dasar 2

4.1.8 Tampilan CP Dasar 3

Tampilan CP Dasar 3 ini merupakan isi dari capaian pembelajaran inti 3. Adapun Tampilan CP Dasar 3 disajikan pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Tampilan CP Dasar 3

4.1.9 Tampilan CP Dasar 4

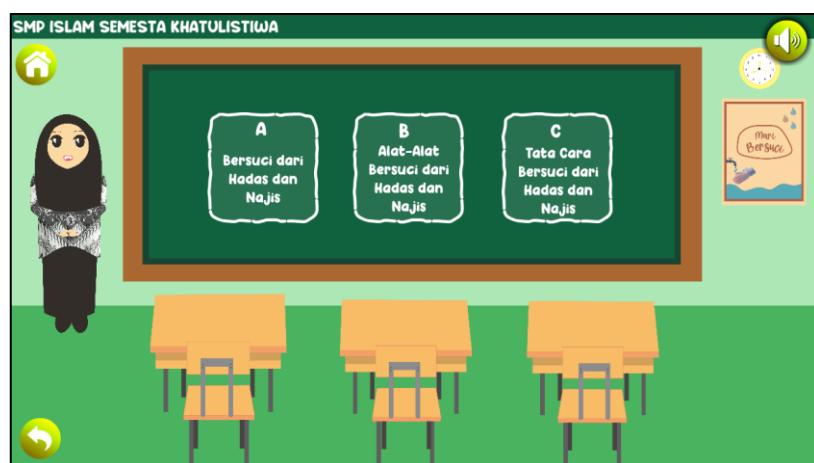
Tampilan CP Dasar 4 ini merupakan isi dari capaian pembelajaran inti 4. Adapun Tampilan CP Dasar 4 disajikan pada Gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Tampilan CP Dasar 4

4.1.10 Tampilan Materi Utama

Halaman Materi Utama merupakan tampilan setelah pengguna menekan tombol materi pada halaman menu utama. Pada halaman materi utama ini terdapat tiga sub materi pada bab Thaharah yang terdiri dari Bersuci dari Hadas dan Najis, Alat-Alat Bersuci dari Hadas dan Najis dan Tata Cara Bersuci dari Hadas dan Najis yang dimana jika masing-masing tombol ditekan akan menampilkan penjelasan lebih rinci terkait sub materi tersebut. Adapun Tampilan Materi Utama disajikan pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Tampilan Materi Utama

4.1.11 Tampilan Materi A1

Pada Halaman Materi A1 berisi penjelasan mengenai bersuci dari hadas dan najis yang terdiri dari Thaharah dan surah yang terkandung. Terdapat juga tombol musik, tombol *home* dan tombol kembali maupun tombol selanjutnya. Adapun Tampilan Materi A1 disajikan pada Gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Tampilan Materi A1

4.1.12 Tampilan Materi A2

Pada Halaman Materi A2 berisi penjelasan mengenai bersuci yang dibedakan menjadi hadas dan najis. Pengguna dapat memilih tombol untuk masuk ke penjelasan bersuci dari hadas atau bersuci dari najis. Terdapat juga tombol musik untuk mematikan atau menghidupkan musik, tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya maupun tombol selanjutnya untuk berpindah ke halaman selanjutnya. Adapun Tampilan Materi A2 disajikan pada Gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Tampilan Materi A2

4.1.13 Tampilan Materi A3

Tampilan Materi A3 ini akan muncul ketika pengguna memilih tombol bersuci dari hadas ataupun memilih tombol selanjutnya di halaman Materi A2. Pada halaman Materi A3 berisi penjelasan dari hadas itu sendiri. Adapun Tampilan Materi A3 disajikan pada Gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Tampilan Materi A3

4.1.14 Tampilan Materi A4

Pada halaman Materi A4 berisi penjelasan sebab-sebab seseorang berhadas kecil dan cara bersuci dari hadas kecil. Tampilan Materi A4 ini akan muncul ketika pengguna memilih tombol hadas kecil atau memilih tombol selanjutnya pada halaman Materi A3. Adapun Tampilan Materi A4 disajikan pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Tampilan Materi A4

4.1.15 Tampilan Materi A5

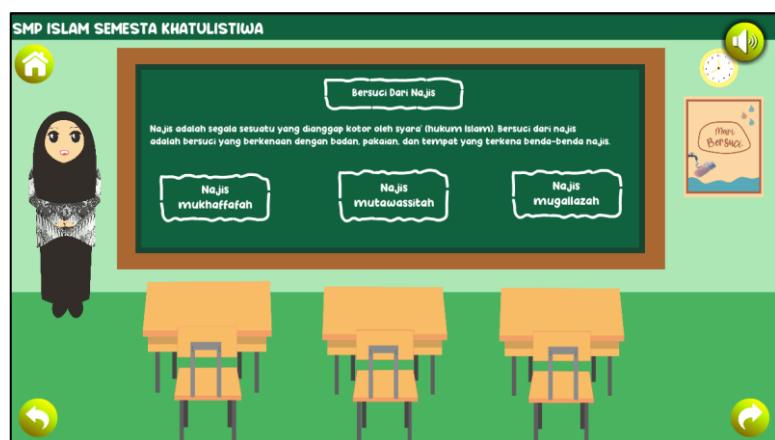
Pada halaman Materi A5 berisi penjelasan sebab-sebab seseorang berhadas besar dan cara bersuci dari hadas besar. Tampilan Materi A5 ini akan muncul ketika pengguna memilih tombol hadas besar pada halaman Materi A3 atau memilih tombol selanjutnya pada halaman Materi A4. Adapun Tampilan Materi A5 disajikan pada Gambar 4.15.



Gambar 4. 15 Tampilan Materi A5

4.1.16 Tampilan Materi A6

Pada halaman Materi A6 berisi penjelasan mengenai bersuci dari najis yang berupa pengertian dan jenis-jenisnya. Tampilan Materi A6 ini akan muncul ketika pengguna memilih tombol Bersuci dari Najis pada halaman Materi A2 atau memilih tombol selanjutnya pada halaman Materi A5. Adapun Tampilan Materi A6 disajikan pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Tampilan Materi A6

4.1.17 Tampilan Materi Najis Mutawassitah

Pada halaman Materi Najis Mutawassitah berisi penjelasan yang terdiri dari pengertian dan contoh dari Najis Mutawassitah itu sendiri serta terdapat animasi yang mendukung penjelasan tersebut. Tampilan Materi Najis Mutawassitah akan muncul ketika pengguna memilih tombol Najis Mutawassitah pada halaman Materi A6. Adapun Tampilan Materi Najis Mutawassitah disajikan pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Tampilan Materi Najis Mutawassitah

4.1.18 Tampilan Materi Najis Mukhaffafah

Pada halaman Materi Najis Mukhaffafah berisi penjelasan yang terdiri dari pengertian dan contoh dari Najis Mukhaffafah itu sendiri serta terdapat animasi yang mendukung penjelasan tersebut. Tampilan Materi Najis Mukhaffafah akan muncul ketika pengguna memilih tombol Najis Mukhaffafah pada halaman Materi A6. Adapun Tampilan Materi Najis Mukhaffafah disajikan pada Gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Tampilan Materi Najis Mukhaffafah

4.1.19 Tampilan Materi Najis Mugallazah

Pada halaman Materi Najis Mugallazah berisi penjelasan yang terdiri dari pengertian dan contoh dari Najis Mugallazah itu sendiri serta terdapat animasi yang mendukung penjelasan tersebut. Tampilan Materi Najis Mugallazah akan muncul ketika pengguna memilih tombol Najis Mugallazah pada halaman Materi A6. Adapun Tampilan Materi Najis Mugallazah disajikan pada Gambar 4.19.

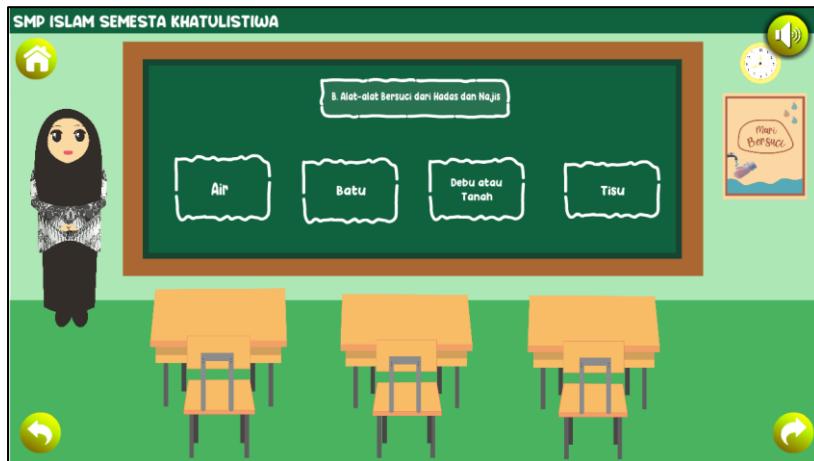


Gambar 4. 19 Tampilan Materi Najis Mugallazah

4.1.20 Tampilan Materi B1

Tampilan Materi B1 ini muncul ketika pengguna memilih tombol Alat-Alat untuk Bersuci dari Hadas dan Najis pada halaman Materi Utama. Pada halaman Materi B1 ini berisi alat-alat untuk bersuci dari hadas dan najis yang dimana

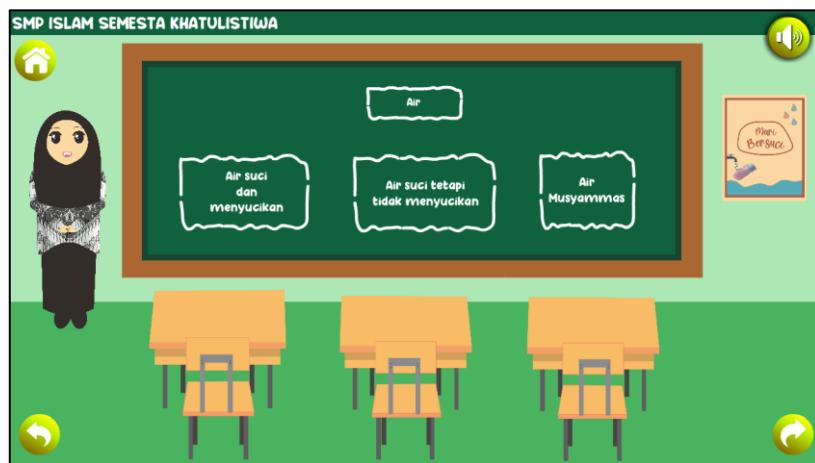
pada masing-masing alat dapat dipilih oleh pengguna untuk melihat penjelasan lebih rinci dari alat bersuci tersebut. Adapun Tampilan Materi B1 disajikan pada Gambar 4.20.



Gambar 4. 20 Tampilan Materi B1

4.1.21 Tampilan Materi B2 Air

Tampilan Materi B2 ini muncul ketika pengguna memilih tombol Air pada halaman Materi B1. Pada halaman Materi B2 ini berisi penjelasan air dan jenis-jenis air untuk bersuci. Adapun Tampilan Materi B2 disajikan pada Gambar 4.21.

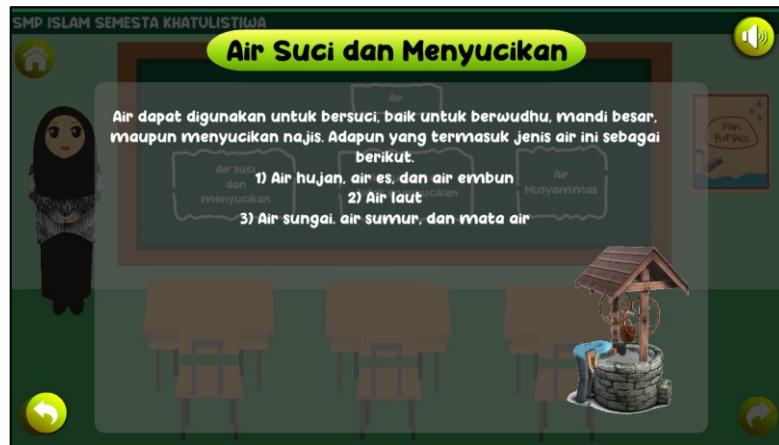


Gambar 4. 21 Tampilan Materi B2 Air

4.1.22 Tampilan Materi Air Suci dan Menyucikan (SDM)

Tampilan Materi Air SDM ini muncul ketika pengguna memilih tombol Air Suci dan Menyucikan pada halaman Materi B2. Pada halaman

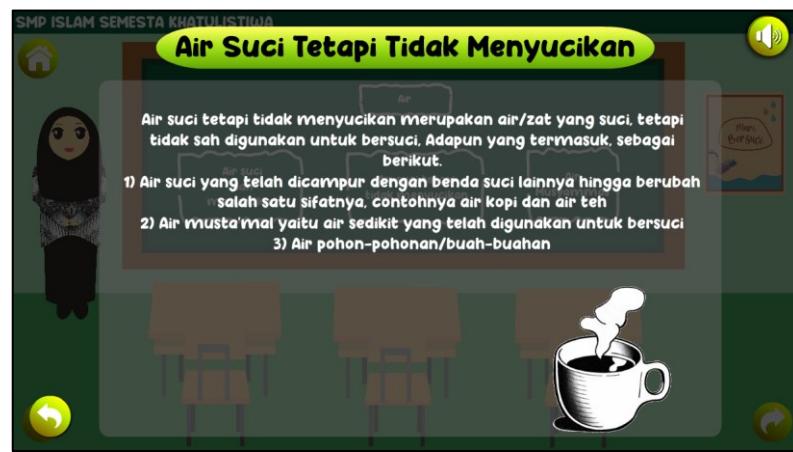
Air SDM ini berisi penjelasan Air SDM yang terdiri dari pengertian dan contohnya. Dilengkapi pula animasi yang terkait dengan contoh air SDM. Adapun Tampilan Materi Air SDM disajikan pada Gambar 4.22.



Gambar 4. 22 Tampilan Materi Air SDM

4.1.23 Tampilan Materi Air Suci Tetapi Tidak Menyucikan (STTM)

Tampilan Materi Air STTM ini muncul ketika pengguna memilih tombol Air Suci Tetapi Tidak Menyucikan yang terdapat pada halaman Materi B2. Pada halaman Air STTM ini berisi penjelasan Air STTM yang terdiri dari pengertian dan contohnya. Adapun Tampilan Materi Air STTM disajikan pada Gambar 4.23.



Gambar 4. 23 Tampilan Materi Air STTM

4.1.24 Tampilan Materi Air Musyammas

Tampilan Materi Air Musyammas ini akan muncul ketika pengguna memilih tombol Air Musyammas yang terdapat pada halaman Materi B2. Pada Tampilan Materi Air Musyammas berisi penjelasan terkait jenis Air Musyammas yang terdiri dari pengertian dan contohnya. Dilengkapi juga animasi yang terkait dengan contoh Air Musyammas. Adapun Tampilan Materi Air Musyammas disajikan pada Gambar 4.24.



Gambar 4. 24 Tampilan Materi Air Musyammas

4.1.26 Tampilan Materi B3 Debu atau Tanah

Tampilan Materi B3 Debu atau Tanah ini muncul ketika pengguna memilih tombol Debu atau Tanah pada halaman Materi B1. Pada halaman Materi B3 Debu atau Tanah ini berisi penjelasan mengenai alat bersuci menggunakan debu atau tanah yaitu disebut Tayamum. Adapun Tampilan Materi B3 Debu atau Tanah disajikan pada Gambar 4.25.



Gambar 4. 25 Tampilan Materi B3 Debu Atau Tanah

4.1.27 Tampilan Materi B4 Batu

Tampilan Materi B4 Batu ini muncul ketika pengguna memilih tombol Batu pada halaman Materi B1. Pada halaman Materi B4 ini berisi penjelasan mengenai alat bersuci menggunakan debu. Adapun Tampilan Materi B4 Batu disajikan pada Gambar 4.26.



Gambar 4. 26 Tampilan Materi B4 Batu

4.1.27 Tampilan Materi B5 Tisu

Tampilan Materi B5 Tisu ini muncul ketika pengguna memilih tombol Tisu pada halaman Materi B1. Pada halaman Materi B5 ini berisi penjelasan mengenai alat bersuci menggunakan tisu. Adapun Tampilan Materi B5 Tisu disajikan pada Gambar 4.27.



Gambar 4. 27 Tampilan Materi B5 Tisu

4.1.28 Tampilan Materi Cata Bersuci dari Najis

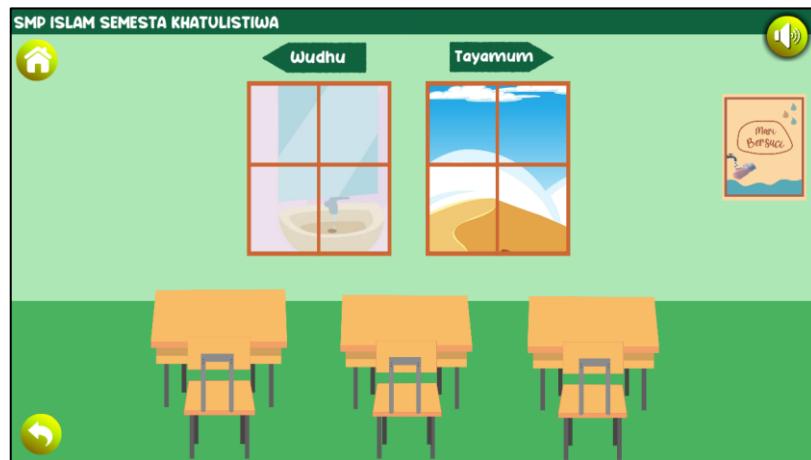
Pada halaman Materi Cara Bersuci dari Najis ini terdapat video yang menjelaskan mengenai jenis-jenis Najis beserta tata cara bersuci dari najis tersebut. Adapun Tampilan Materi Najis disajikan pada Gambar 4.28.



Gambar 4. 28 Tampilan Materi Cara Bersuci Dari Najis

4.1.29 Tampilan Materi Cara Bersuci dari Hadas

Pada halaman Materi Cara Bersuci dari Hadas ini terdapat dua tombol yaitu tombol Wudhu dan tombol Tayamum. Adapun Tampilan Materi Cara Bersuci dari Hadas disajikan pada Gambar 4.29.



Gambar 4. 29 Tampilan Materi Cara Bersuci Dari Hadas

4.1.30 Tampilan Tayamum

Pada tampilan Tayamum ini berisi penjelasan mengenai langkah-langkah bertayamum dilengkapi dengan animasi yang melakukan gerakan tayamum. Adapun Tampilan Tayamum disajikan pada Gambar 4.30.



Gambar 4. 30 Tampilan Tayamum

4.1.31 Tampilan Wudhu

Pada tampilan Wudhu ini berisi penjelasan mengenai langkah-langkah berwudhu dilengkapi dengan animasi yang melakukan gerakan wudhu. Adapun Tampilan Wudhu disajikan pada Gambar 4.31.



Gambar 4. 31 Tampilan Wudhu

4.1.32 Tampilan Petunjuk Quiz

Tampilan Petunjuk *Quiz* ini muncul ketika pengguna memilih tombol *Hint* atau petunjuk yang ada pada halaman *Quiz*. Pada halaman petunjuk *quiz* berisi informasi mengenai *quiz* yang akan dilaksanakan. Adapun Tampilan Petunjuk *Quiz* disajikan pada Gambar 4.32.



Gambar 4. 32 Tampilan Petunjuk Quiz

4.1.33 Tampilan Quiz

Pada halaman *quiz* terdapat soal-soal yang akan dikerjakan. Setelah menjawab soal akan muncul *feedback* benar atau *feedback* salah. Diakhir *quiz* akan muncul total jawaban yang benar dan pembahasan serta *quiz* dapat dilakukan berulang-ulang. Adapun Tampilan *Quiz* disajikan pada Gambar 4.33.



Gambar 4. 33 Tampilan Quiz

4.1.34 Tampilan Petunjuk Ujian

Tampilan petunjuk ujian muncul ketika pengguna memilih tombol petunjuk atau *Hint* yang ada pada halaman *Login Ujian*. Pada halaman petunjuk ujian berisi informasi mengenai ujian yang akan dilaksanakan. Adapun Tampilan Petunjuk Ujian disajikan pada Gambar 4.34.



Gambar 4. 34 Tampilan Petunjuk Ujian

4.1.35 Tampilan Login Ujian

Pada halaman *login* ujian terdapat input text yang digunakan untuk memasukan nama pengguna dan terdapat tombol Masuk untuk memulai ujian. Adapun Tampilan *Login* Ujian disajikan pada Gambar 4.35.



Gambar 4. 35 Tampilan Login Ujian

4.1.36 Tampilan Ujian

Pada halaman ujian terdapat soal-soal ujian berupa pilihan ganda yang terhubung dari XML. Setelah pengguna menjawab semua soal maka akan langsung menampilkan hasil score pengguna. Adapun Tampilan Ujian disajikan pada Gambar 4.36.



Gambar 4. 36 Tampilan Ujian

4.2 Tahap Pengujian (*Testing*)

4.2.1 *Alpha Testing*

Tahap pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing*. Ini merupakan metode pengujian yang dimana pengguna aplikasi hanya fokus pada apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem. Pengujian dikatakan berhasil saat sistem dapat memproses hasil data dan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada *Black Box Testing* ini pengguna aplikasi hanya melihat apakah sistem berjalan dengan lancar atau tidak. Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa semua fungsi pada aplikasi berjalan dengan baik. Adapun Daftar Pengujian Fungsi Aplikasi disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Daftar Pengujian Fungsi Aplikasi

No.	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil	
				B	TB
1.	<i>Splash Screen</i>	<i>Splash Screen</i>	Menampilkan Layout <i>Splash Screen</i>	✓	
2.	Halaman Pembuka	Tekan tombol “Mulai”	Menampilkan Halaman Menu Utama	✓	
3.	Menu Utama	Tekan tombol menu “Capaian Pembelajaran”	Menampilkan Halaman Capaian Pembelajaran (CP) Inti	✓	
		Tekan tombol menu “Materi”	Menampilkan Halaman Materi	✓	
		Tekan tombol menu “Quiz”	Menampilkan Halaman Quiz	✓	
		Tekan tombol menu “Ujian”	Menampilkan Halaman Ujian	✓	

No.	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil	
				B	TB
4.	Menu Capaian Pembelajaran	Tekan tombol “Petunjuk”	Menampilkan Halaman Petunjuk	✓	
		Tekan tombol “Musik Mute”	Menghilangkan suara <i>backsound</i>	✓	
		Tekan tombol “Musik Play”	Mengaktifkan suara <i>backsound</i>	✓	
		Tekan tombol “1”	Menampilkan Halaman CP Dasar 1	✓	
		Tekan tombol “2”	Menampilkan Halaman CP Dasar 2	✓	
		Tekan tombol “3”	Menampilkan Halaman CP Dasar 3	✓	
5.	Menu Materi	Tekan tombol “4”	Menampilkan Halaman CP Dasar 4	✓	
		Tekan tombol “Sebelumnya”	Menampilkan Halaman Utama	✓	
		Tekan tombol “Home”	Menampilkan Halaman Utama	✓	
		Tekan tombol “Bersuci dari Hadas dan Najis”	Menampilkan Halaman Materi A1	✓	
		Tekan tombol “Alata-Alat”	Menampilkan Halaman Materi B1	✓	

No.	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil	
				B	TB
		Bersuci dari Hadas dan Najis”			
		Tekan tombol “Tata Cara Bersuci dari Hadas dan Najis”	Menampilkan Halaman Materi C	✓	
		Tekan tombol “Najis Mutawassitah”	Menampilkan Halaman Materi Najis Mutawassitah	✓	
		Tekan tombol “Najis Mukhaffafah”	Menampilkan Halaman Materi Najis Mukhaffafah	✓	
		Tekan tombol “Najis Mugallazah”	Menampilkan Halaman Materi Najis Mugallazah	✓	
		Tekan tombol “Air SDM”	Menampilkan Halaman Materi Air SDM	✓	
		Tekan tombol “Air STTM”	Menampilkan Halaman Materi Air STTM	✓	
		Tekan tombol “Air Musyammas”	Menampilkan Halaman Materi Air Musyammas	✓	

No.	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil	
				B	TB
6.	Menu Quiz	Tekan tombol “Selanjutnya”	Menampilkan Halaman Selanjutnya	✓	
		Tekan tombol “Sebelumnya”	Menampilkan Halaman Sebelumnya	✓	
		Tekan tombol “Home”	Menampilkan Halaman Utama	✓	
7.	Menu Quiz	Tekan tombol “Mulai Quiz”	Memulai <i>Quiz</i>	✓	
		Tekan tombol “Petunjuk”	Menampilkan Halaman Petunjuk <i>Quiz</i>	✓	
	Menu Ujian	Tekan tombol “A, B, C, D”	Menampilkan frame selanjutnya	✓	
		Tekan tombol “Reset”	Memulai ulang <i>Quiz</i>	✓	
		Tekan tombol “Pembahasan”	Menampilkan Pembahasan <i>Quiz</i>	✓	
	Menu Ujian	Klik tombol menu “Ujian”	Menampilkan <i>Login Ujian</i>	✓	
		Klik tombol menu “Masuk”	Memulai Ujian	✓	

Keterangan :

B = Berhasil

TB = Tidak Berhasil

Setelah menjalani serangkaian pengujian, dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi yang ada pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi

Fiqih Thaharah Kelas VII Menggunakan Action Script 3.0 sudah berhasil dan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, secara fungsional sistem dapat berjalan seperti yang diharapkan.

4.2.2 Beta Testing

Pada tahap pengujian aplikasi pembelajaran multimedia interaktif ini, pengujian dilakukan dengan mengajukan 10 pertanyaan yang diukur dengan skala likert lima level yang disajikan pada Tabel 4.2. Pengujian dilakukan untuk membuktikan bahwa seluruh fungsi aplikasi dapat bekerja dengan baik. Pengujian ini melibatkan salah satu guru dan 2 orang siswa SMP Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak.

Tabel 4. 2 Penjelasan Skala Likert 5 Level

Level Of Agreement	Keterangan
1	Sangat tidak setuju , menyatakan bahwa responden merasa aplikasi jauh dari ekspetasi berdasarkan pertanyaan yang diberikan.
2	Tidak setuju , menyatakan bahwa responden merasa tidak sepandapat dengan pertanyaan yang diberikan.
3	Netral , menyatakan bahwa responden merasa tidak memiliki pandangan terkait pertanyaan yang diberikan.
4	Setuju , menyatakan bahwa responden merasa pertanyaan yang diberikan sesuai dengan pendapatnya.
5	Sangat setuju , menyatakan bahwa responden merasa aplikasi yang dibuat memenuhi dan melebihi ekspetasi responden berdasarkan pertanyaan yang diberikan.

Kategori Interval :

1.0 – 1.80 = Sangat Tidak Setuju

1.81 – 2.60 = Tidak Setuju

2.61 – 3.40 = Netral

3.41 – 4.20 = Setuju

4.21 – 5.00 = Sangat Setuju

Tabel daftar pertanyaan dan jawaban dari Ibu Analys Septiana, S.Pd guru Fiqih pada SMP Islam Semesta Khatulistiwa disajikan pada Lampiran. Adapun hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran dan perhitungan *score* seperti pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Pengujian Guru

Pertanyaan	Score
1	5
2	5
3	4
4	4
5	5
6	4
7	4
8	5
9	5
10	5
11	5
12	5
Rata – Rata Score = $56/12 = 4,7$	

Berdasarkan Tabel 4.3 rekapitulasi perhitungan hasil pengujian oleh guru, diperoleh rata-rata *score* yaitu 4,7 dari 5 dimana hasil pengujian menunjukkan kategori interval sangat setuju yang menyatakan bahwa responden merasa aplikasi yang dibuat memenuhi dan melebihi ekspektasi responden berdasarkan pertanyaan yang diberikan.

Tabel daftar pertanyaan dan jawaban dari siswa SMP Islam Semesta Khatulistiwa disajikan pada Lampiran. Adapun hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran dan perhitungan *score* seperti pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Pengujian Siswa

Pertanyaan	Siswa 1	Siswa 2	Jumlah	Rata-Rata
1	5	5	10	5
2	4	5	9	4,5
3	5	5	10	5
4	4	4	8	4
5	5	5	10	5
6	5	5	10	5
7	5	5	10	5
8	4	5	9	4,5
9	5	5	10	5
10	5	5	10	5
Rata-Rata Score = $48/10 = 4,8$				

Berdasarkan Tabel 4.4 rekapitulasi perhitungan hasil pengujian oleh siswa, diperoleh rata-rata score yaitu 4,8 dari 5 dimana hasil pengujian menunjukkan kategori interval sangat setuju yang menyatakan bahwa responden merasa aplikasi yang dibuat memenuhi dan melebihi ekspektasi responden berdasarkan pertanyaan yang diberikan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih Bab Thaharah ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berhasil dibangun dengan fitur-fitur utama, yaitu materi, kuis, dan ujian, yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara efektif.
2. Berdasarkan hasil pengujian *Black Box*, seluruh fitur dari aplikasi media pembelajaran ini berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode skala Likert dari guru dan siswa menunjukkan kategori interval sangat setuju yang menyatakan bahwa aplikasi yang dibuat telah memenuhi ekspektasi responden berdasarkan pertanyaan yang diberikan.

5.2 Saran

Adapun saran yang diharapkan dapat membantu pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

1. Tampilan aplikasi perlu ditingkatkan agar lebih menarik, sehingga pengguna lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi dalam jangka waktu yang lama.
2. Fitur kuis sebaiknya dibuat lebih bervariasi untuk meningkatkan interaktivitas dan menarik minat pengguna dalam menyelesaikan kuis dengan lebih antusias.
3. Diharapkan dapat mengembangkan karakter dalam animasi menjadi lebih dinamis dan ekspresif.
4. Diharapkan dapat mengembangkan aplikasi media pembelajaran versi mobile sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

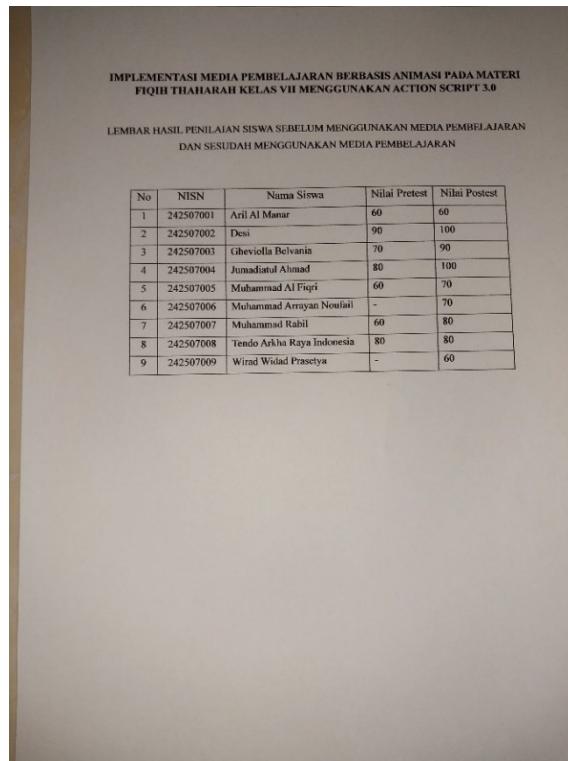
DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. B. Ii, “Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology,” *Media Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 12–32, 2015.
- [2] I. A. Pratama, S. Subiki, and A. Harijanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fisika Sma Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Hukum Gravitasi Newton,” *J. Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, p. 17, 2023, doi: 10.24127/jpf.v11i1.5818.
- [3] Mardiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Polewali Mandar,” *Tesis*, pp. 1–106, 2020, [Online]. Available: <http://repository.iainpare.ac.id/1184/>
- [4] M. Ohy, C. T. M. Manoppo, and M. T. Parinsi, “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X Tkj Smk,” *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 5, pp. 528–541, 2021, doi: 10.53682/edutik.v1i5.2880.
- [5] R. Budiarto, *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Tentang Rukun Islam Untuk SMP Negeri 03 Pemangkat Kelas IX Menggunakan Adobe Flash CS6*. 2022.
- [6] M. F. Novianto, *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Kitab Khulasoh Nurul Yaqin Menggunakan Adobe Animate CC*. 2023.
- [7] B. A. B. Iv, “Latar Belakang Historis Fatwa Yusuf al-Qardlawi Tentang Kebolehan Seorang Muslim Menerima Warisan Dari Kerabat Non Muslim,” *Etheses.Uin-Malang.Ac.Id*, pp. 67–98.
- [8] Anas Sudijono2019, “Anas Sudijono, Loc., Cit. Sardirman, A.M. Loc.Cit 112019,” pp. 11–33, [Online]. Available: http://repository.uin-suska.ac.id/14124/7/7.BAB%20II_2018967PAI.pdf
- [9] B. Suyanto, “Masalah Sosial Anak,” *Jakarta : Kencana*, p. 389, 2013, [Online].
- [10] B. A. B. Ii, “BAB II LANDASAN TEORI 2.1. Tinjauan Pendidikan Seni

Musik 2.1.1. Pengertian Pendidikan Seni Musik,” pp. 6–8.

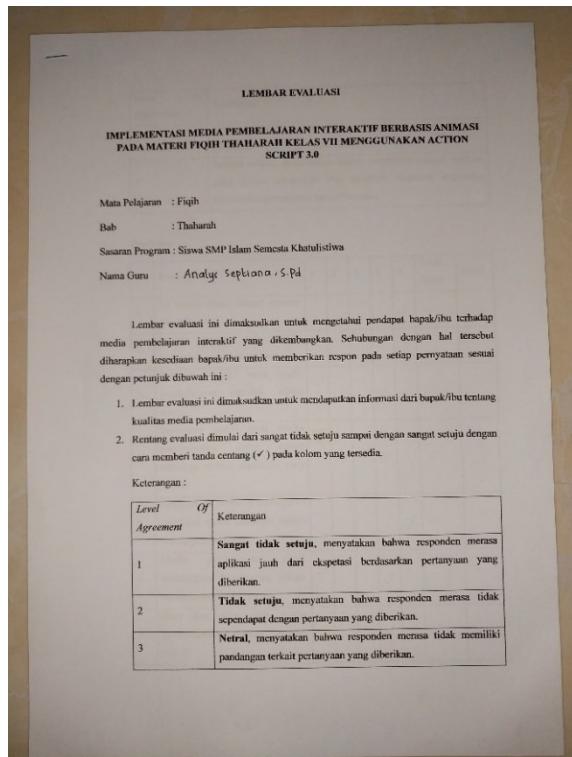
- [11] azhar ahmad Smaragdina, “Modul Ajar Praktikum Multimedia 6,” vol. 0, no. As 1, pp. 1–12, 2020.
- [12] Andrew A, “Pengertian CorelDRAW: Fungsi, dan Kelebihannya dalam Dunia Desain.” [Online]. Available: <https://www.gramedia.com/literasi/coreldraw-pengertian-fungsi-dan-kelebihannya/>

LAMPIRAN

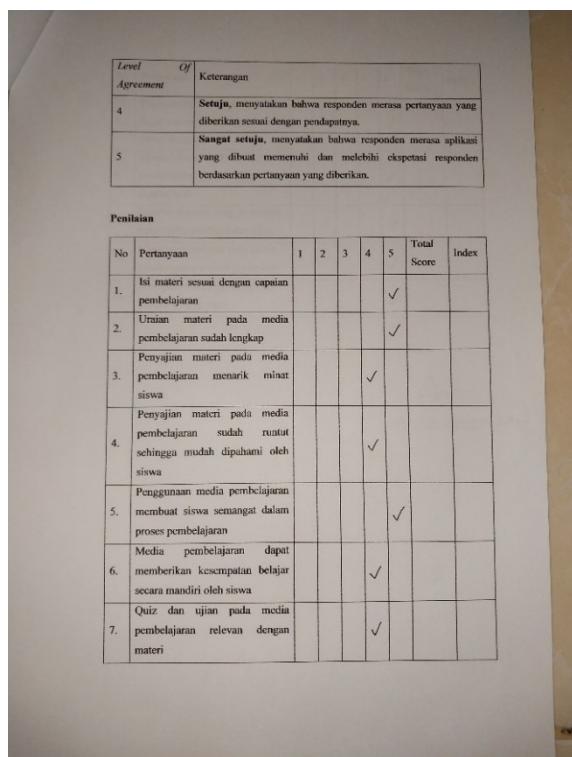


No	NISN	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Postest
1	242507001	Aril Al Manar	60	60
2	242507002	Desi	90	100
3	242507003	Gheviolla Belvanin	70	90
4	242507004	Jumadiyah Ahmad	80	100
5	242507005	Muhammad Al Fiqri	60	70
6	242507006	Muhammad Arsayan Neulai	-	70
7	242507007	Muhammad Rabil	60	80
8	242507008	Tendo Arkha Raya Indonesia	80	80
9	242507009	Wirad Wisad Prasetya	-	60

Lampiran 1. 1 Daftar Penilaian Siswa



Lampiran 1. 2 Lembar Hasil Pengujian Guru Halaman 1



Lampiran 1. 3 Lembar Hasil Pengujian Guru Halaman 2

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total Score	Index
8.	Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses mengajar					✓		
9.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik					✓		
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran jelas					✓		
11.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan					✓		
12.	Teks pada media pembelajaran terbaik dengan jelas					✓		

Guru,

Analys Septiana, S.Pd

Lampiran 1. 4 Lembar Hasil Pengujian Guru Halaman 3

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERPASISI ANIMASI
PADA MATERI FIQHI THAHARAH KELAS VII MENGGUNAKAN ACTION
SCRIPT 3.0**

Nama Siswa : Jumadiatul Ahmad
No. Absen : 4

A. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat pernyataan. Periksaikan setiap pernyataan dan berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan anda.
 2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat anda.

Keterangan :

Level Of Agreement	Keterangan
1	Sangat tidak setuju, menyatakan bahwa responden merasa aplikasi jauh dari ekspektasi berdasarkan pertanyaan yang diberikan.
2	Tidak setuju, menyatakan bahwa responden merasa tidak sependapat dengan pertanyaan yang diberikan.
3	Neutral, menyatakan bahwa responden merasa tidak memiliki pandangan terkait pertanyaan yang diberikan.
4	Setuju, menyatakan bahwa responden merasa pertanyaan yang diberikan sesuai dengan pendapatnya.
5	Sangat setuju, menyatakan bahwa responden merasa aplikasi yang dibuat memenuhi dan melebihi ekspektasi responden berdasarkan pertanyaan yang diberikan.

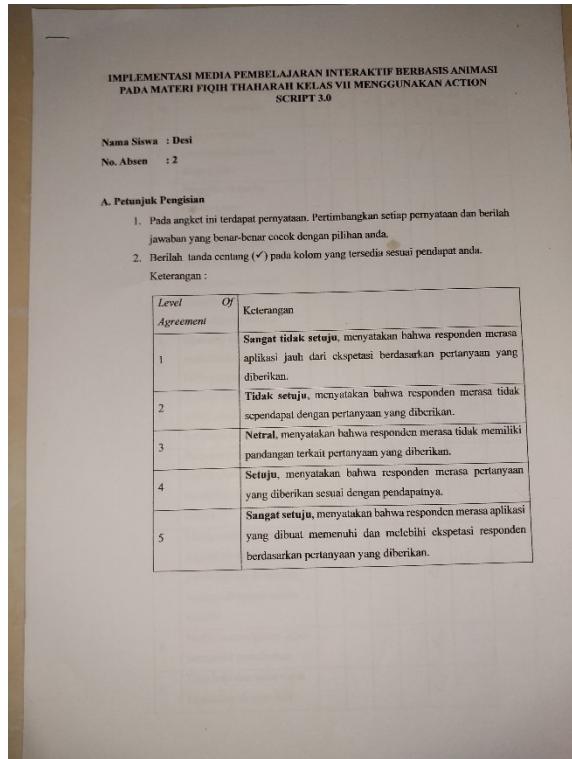
Lampiran 1. 5 Lembar Hasil Pengujian Siswa Halaman 1

B. Penilaian								
No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Total Score	Index
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas					✓		
2.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa dalam proses belajar				✓			
3.	Tampilan media pembelajaran menarik					✓		
4.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan				✓			
5.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik					✓		
6.	Penyajian materi pada media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar					✓		
7.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri					✓		
8.	Media pembelajaran dapat mengukur pemahaman				✓			
9.	Fitur kuis dan ujian dapat digunakan dengan baik				✓			

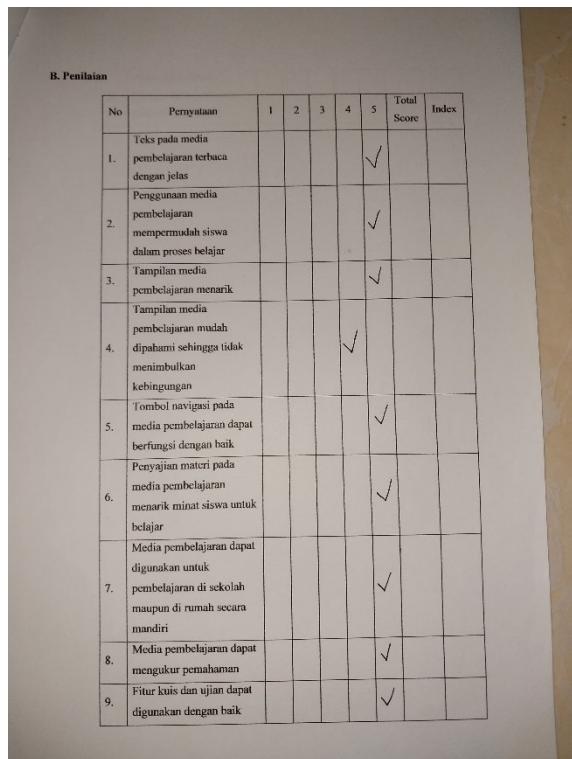
Lampiran 1. 6 Lembar Hasil Pengujian Siswa Halaman 2

10.	Warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai					✓	
-----	---	--	--	--	--	---	--

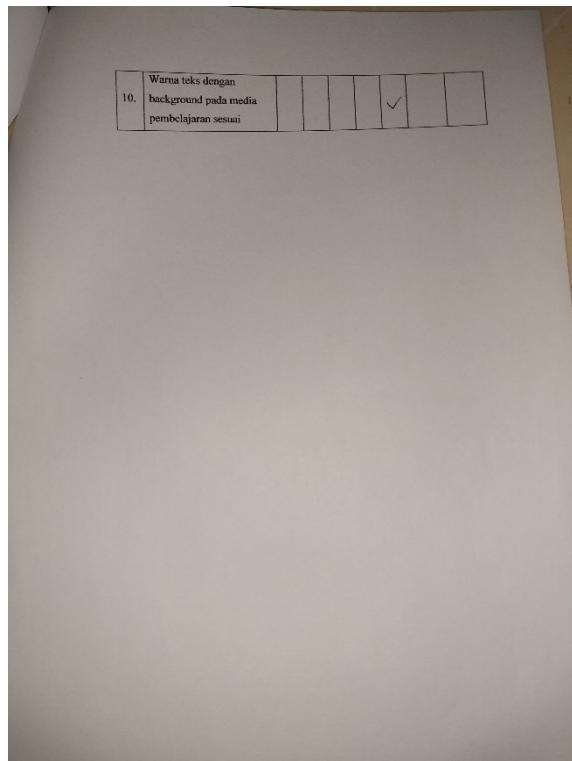
Lampiran 1. 7 Lembar Hasil Pengujian Siswa Halaman 3



Lampiran 1. 8 Lembar Hasil Pengujian Siswa 2 Halaman 1



Lampiran 1. 9 Lembar Hasil Pengujian Siswa 2 Halaman 2



Lampiran 1. 10 Lembar Hasil Pengujian Siswa 2 Halaman 3