

TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF KITAB KHULASOH NURUL YAQIN MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE CC

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



Disusun Oleh: Muklis

Faridho Novianto

3202016114

PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO POLITEKNIK
NEGERI PONTIANAK

2023

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF KITAB KHULASOH NURUL YAQIN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC

Oleh:

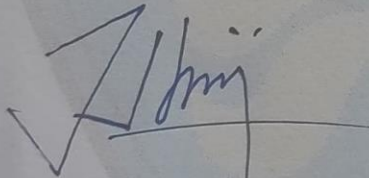
Muklis Faridho Novianto

3202016114

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

Disahkan Oleh:

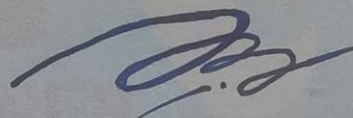
Ketua Jurusan
Teknik Elektro



Hasan, S.T., M.T.

NIP. 197108201999031003

Koordinator Program Studi
D3 Teknik Informatika,



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

NIP. 197503142006042001

Mengetahui,

Direktur Politeknik Negeri Pontianak



Direktur Widodo PS, S.T., M.T.

NIP. 197504242000031001

HALAMAN PERNYATAAN


RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF KITAB KHULASOH NURUL YAQIN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC

Oleh:

Muklis Faridho Novianto

3202016114


Dosen pembimbing:



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

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Agustus 2023 dan
dinyatakan memenuhi syarat sebagai Laporan Tugas Akhir


Penguji I



Ramli, S.T., M.T.

NIP. 196201261989031003

Penguji II



Muhammad Hasbi, S.T., M.T.

NIP. 197601112014041001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muklis Faridho Novianto

Nim : 3202016114

Jurusan / Program Studi : Teknik Elektro/Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif
Kitab Khulasoh Nurul Yaqin Menggunakan Adobe
Animate CC.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah tugas akhir maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari 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 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, 28 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Muklis Faridho Novianto

NIM. 3202016114

RIWAYAT HIDUP



Biodata Mahasiswa:

Nama Mahasiswa	: Muklis Faridho Novianto
NIM	: 3202016114
Tempat/Tanggal Lahir	: Boyolali, 26 November 2001
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Agama	: Islam
Alamat	: Jl. Kampung Tebal, Sekadau
No. Telepon Rumah/Handphone	: 082158331366
Email	: muklisfn@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi Media Pembelajaran mengenai Kitab Khulasoh Nurul Yaqin merupakan sebuah inovasi dalam Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk mempermudah para guru menyampaikan materi dan membantu santri Mathla'ul Anwar Kota Pontianak memahami ajaran serta keteladanan yang dicontohkan oleh Baginda Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*. Melalui penyampaian secara sistematis aplikasi ini berusaha mengembangkan pemahaman bagi pengguna dalam mengaplikasikan ajaran dan prinsip agama dalam praktek kehidupan sehari-hari. Dalam Kitab Khulasoh Nurul Yaqin terdapat garis besar dari kehidupan Nabi Muhammad sejak kelahiran, periode *pra-nubuwwah*, penerimaan wahyu, penyebaran ajaran Islam hingga akhir masa kenabian.

Aplikasi pembelajaran ini dirancang dengan Adobe Animate CC yang berbasis *Desktop* dan metode penelitian menggunakan *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* dengan melalui 6 tahapan. Aplikasi didukung dengan 4 fitur utama yaitu menu materi, menu video, menu evaluasi dan menu petunjuk penggunaan. Aplikasi media pembelajaran ini dapat digunakan untuk pengembangan pemahaman dan keterampilan santri yang berjenjang dan sesuai dengan tingkat pengembangan santri. Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Animate, untuk desain komponen dan video menggunakan Adobe Illustrator dan Canva.

Media Pembelajaran ini memudahkan santri MTs Pondok Pesantren Mathla'ul Anwar Kota Pontianak dalam memahami materi yang disampaikan dengan tampilan aplikasi yang menarik, mudah dimengerti dan meningkatkan motivasi belajar pada santri. Media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Kitab Khulasoh Nurul Yaqin.

Kata Kunci: Adobe Animate CC, Kitab Khulasoh Nurul Yaqin, Media Pembelajaran, MTs Pondok Pesantren Mathla'ul Anwar Kota Pontianak.

ABSTRACT

Learning Media Application about Kitab Khulasoh Nurul Yaqin is an innovation in Islamic religious education that aims to facilitate teachers in delivering material and helping students of Mathla'ul Anwar Pontianak City in understanding the teachings and examples exemplified by the Prophet Muhammad. Through systematic delivery this application seeks to develop understanding for users in applying religious teachings and principles in the practice of daily life. In Kitab Khulasoh Nurul Yaqin there is an outline of the life of the Prophet Muhammad SAW as a guide such as birth, pre-nubuwwah period, receiving revelations, spreading the teachings of Islam until the end of the Prophet's life.

This learning application is designed with Adobe Animate CC based on Desktop and the research method uses MDLC (Multimedia Development Life Cycle) by going through 6 stages. The application is supported by 4 main features, namely the material menu, video menu, evaluation menu and instructions for use menu. This learning media application can be used for the development of understanding and skills of students that are tiered and in accordance with the level of development of students. This application was built using Adobe Animate, for component and video design using Adobe Illustrator and Canva.

This Learning Media makes it easier for MTs Pondok Pesantren Mathla'ul Anwar Pontianak City students to understand the material presented with an attractive application display, easy to understand and increase learning motivation in students. This learning media can help teachers in delivering the material of Kitab Khulasoh Nurul Yaqin.

Keywords: *Adobe Animate CC, Kitab Khulasoh Nurul Yaqin, Learning Media, MTs Pondok Pesantren Mathla'ul Anwar Kota Pontianak.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala berkat, rahmat, hidayah dan limpahan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Kitab Khulasoh Nurul Yaqin Menggunakan Adobe Animate CC”. Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III Politeknik Negeri Pontianak serta dapat membangun aplikasi media pembelajaran digital yang dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran yang bersifat konvensional ke dalam sebuah media pembelajaran interaktif sehingga menghasilkan sebuah metode pembelajaran yang bersifat modern tanpa meninggalkan sebuah kebudayaan membaca yang sudah ada di lingkungan masyarakat, khususnya dunia pendidikan.

Tugas Akhir ini dapat diselesaikan atas doa, dukungan, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua serta seluruh keluarga yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan dukungannya selama ini.
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., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan masukan serta arahan selama penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Fitri Wibowo, S.ST., M.T. selaku Koordinator Tugas Akhir Politeknik Negeri Pontianak.
6. Bapak Ramli, S.T., M.T. selaku dosen Penguji 1.
7. Bapak Muhammad Hasbi, S.T., M.T. selaku dosen Penguji 2.

8. Seluruh staf pengajar khususnya Dosen yang mengajar di Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Pontianak yang telah memberikan bantuan, masukan, dan informasi serta ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.

Penulis menyadari memiliki keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang masih jauh dari harapan dan kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik, saran dan masukan yang bersifat membangun untuk memperbaiki penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat bagi kita semua. Akhir kata, semoga apa yang telah diberikan kepada penulis baik itu segala dukungan, doa, bantuan ataupun jasa, akan mendapatkan balasan dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* dan semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Amin

Pontianak, 28 Agustus 2023

Penulis,

Muklis Faridho Novianto

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
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	4
1.6.2. Metode Pengembangan Aplikasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Teori Dasar	9
2.2.1 Kitab Khulasoh Nurul Yaqin	9
2.2.2 Rancang Bangun	10

2.2.3 Media Pembelajaran.....	11
2.2.4 Multimedia	11
2.2.5 Adobe Animate CC.....	11
2.2.6 <i>Game</i> Edukasi	12
2.2.7. <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	12
2.2.8. <i>Flowchart</i>	12
2.2.9. Pengujian <i>Alpha Testing</i> dan pengujian <i>Beta</i>	13
BAB III RANCANGAN APLIKASI	15
3.1 Gambaran Umum	15
3.2 Rancangan Aplikasi.....	15
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	15
3.2.2 <i>Design</i> (Desain).....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Implementasi Aplikasi.....	24
4.2 Implementasi Tampilan Perancangan Antarmuka.....	24
4.2.1 Halaman Utama	25
4.2.2 Halaman Menu Utama.....	26
4.2.3 Halaman Menu Materi.....	27
4.2.4 Halaman Menu Petunjuk	27
4.2.5 Halaman Menu Video.....	28
4.2.6 Halaman Menu Evaluasi.....	28
4.3 Pengujian (<i>Testing</i>).....	33
4.3.1 Pengujian Aplikasi Terhadap Pengguna (Guru).....	33
4.3.2 Pengujian <i>Alpha Testing</i>	34
4.3.3 Pengujian <i>Beta</i> dengan kuesioner.....	36
4.4. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	37

BAB V	PENUTUP	38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN 1	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan.....	5
Gambar 3. 1 Struktur Navigasi Aplikasi.....	17
Gambar 3. 2 Tampilan Awal.....	19
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	19
Gambar 3. 4 Tampilan Petunjuk	20
Gambar 3. 5 Tampilan Materi.....	20
Gambar 3. 6 Tampilan Evaluasi.....	21
Gambar 3. 7 Tampilan sub pada Evaluasi.....	21
Gambar 3. 8 Tampilan Permainan	22
Gambar 3. 9 Tampilan Video.....	22
Gambar 4. 1. <i>flowchart</i> pada aplikasi.....	25
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Utama	26
Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama	26
Gambar 4. 4 Menu Materi.....	27
Gambar 4. 5 Halaman Menu Petunjuk.....	27
Gambar 4. 6 Tampilan Video.....	28
Gambar 4. 7 Tampilan Video.....	28
Gambar 4. 8 Halaman Menu Evaluasi	29
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Permainan.....	29
Gambar 4. 10 Tampilan Permainan <i>Matching Game</i>	30
Gambar 4. 11 menampilkan soal yang dijawab benar	30
Gambar 4. 12 Mengisi Nama Ketika Memulai Permainan	31
Gambar 4. 13 <i>Game</i> Benar atau Salah	31
Gambar 4. 14 Tampilan Menjawab Benar	32
Gambar 4. 15 Tampilan Ketika Salah Menjawab	32
Gambar 4. 16 Tampilan Nilai Hasil Permainan	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Navigasi Aplikasi.....	18
Tabel 4.1 Komponen Pengujian <i>Alpha Testing</i>	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen penting dalam membangun kemandirian dan peradaban suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas suatu bangsa, pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional karena semestinya proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terkendala ruang dan waktu. Dalam kegiatan pembelajaran, agar tercapai hasil yang optimal, maka perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran, salah satu dari prinsip pembelajaran adalah menarik perhatian yaitu hal yang dapat menimbulkan minat peserta didik untuk belajar dengan mengemukakan suatu pendapat. Selain itu media pembelajaran merupakan faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ajar memegang peranan penting dalam proses belajar karena suatu materi yang abstrak dapat disimulasikan dalam bentuk animasi yang mudah dipahami siswa sehingga media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peran guru dalam menyediakan bahan ajar sangatlah penting, untuk menarik minat siswa dalam belajar maka pengembangan materi ajar hendaknya dikemas semenarik mungkin agar siswa merasa senang, dan nyaman dalam belajar sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Saat ini ketersediaan sumber materi ajar telah tersebar luas di internet, di era keterbukaan informasi saat ini, penggunaan perangkat handphone oleh siswa untuk berselancar di internet dalam mencari berbagai informasi sangatlah umum digunakan, siswa dengan mudah dapat mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan, akan tetapi kebenaran informasi yang didapat terkadang belum tentu dapat dipercaya [1].

Ketersediaan media yang biasa digunakan di sekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar, dan papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas. Sedangkan media audio dan visual seperti: Televisi, Radio, dan Video serta media elektronik seperti komputer. belum dimanfaatkan dengan maksimal, bahkan komputer hanya sebagai “penghias sekolah saja” karena tidak dipergunakan dengan maksimal. Oleh sebab itu, perlu adanya kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran, walaupun tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam menyimak materi pelajaran [2].

Karena itu, perlu dibuat Media Pembelajaran yang dapat menampilkan materi, pada penelitian ini adalah materi yang mengenalkan isi dari Kitab Khulasoh Nurul Yaqin yang ditampilkan semenarik mungkin serta mudah untuk dipahami. Materi diperoleh dari Kitab Khulasoh dan melakukan wawancara terhadap guru yang mengajar kitab Khulasoh Nurul Yaqin dan santri Pondok Pesantren Mathla’ul Anwar Kota Pontianak.

Aplikasi Pembelajaran yang dibangun berbasis *Desktop* menggunakan Adobe Animate CC. Media pembelajaran ini akan diajukan untuk memenuhi Tugas Akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Kitab Khulasoh Nurul Yaqin menggunakan Adobe Animate CC”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas diperoleh diidentifikasi awal bahwa perlu dilakukan pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Kitab Khulasoh Nurul Yaqin untuk santri Pondok Pesantren Mathla’ul Anwar Pontianak berbasis desktop.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut:

- 1) *Software* yang akan digunakan pada proses pengerjaan aplikasi ini menggunakan aplikasi Adobe Animate CC.
- 2) Aplikasi yang dibuat akan menampilkan teks, gambar, dan latihan soal.
- 3) Multimedia yang dibuat berbasis *desktop*.
- 4) Materi pada aplikasi adalah tentang Kitab Khulasoh Nurul Yaqin.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini yaitu menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenai Kitab Khulasoh Nurul Yaqin sebagai media untuk membantu santri lebih memahami dengan tampilan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

- 1) Dapat mempermudah santri dalam memahami kitab Khulasoh Nurul Yaqin
- 2) Menarik minat santri dalam mempermudah akses materi
- 3) Agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam kitab Khulasoh Nurul Yaqin
- 4) Bagi peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan mengenai multimedia khususnya Adobe Animate CC yang telah diperoleh selama masa perkuliahan di Politeknik Negeri Pontianak serta mendapat ilmu baru dari luar perkuliahan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi Kitab Khulasoh Nurul Yaqin. Adapun beberapa metode penelitian yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di atas adalah:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1.6.1.1. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi pustaka (*library research*) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Dalam hal ini, peneliti juga melakukan penelitian kepustakaan dari beberapa buku referensi dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian. Pengumpulan data tersebut menggunakan cara mencari sumber dan mengkonstruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, jurnal dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut dianalisis secara kritis dan harus mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasannya. [3]

1.6.1.2. Wawancara

Tidak seperti pada percakapan biasa, wawancara penelitian ditujukan untuk mendapatkan informasi dari satu sisi saja, oleh karena itu hubungan asimetris harus tampak. Peneliti cenderung mengarahkan wawancara pada penemuan perasaan, persepsi, dan pemikiran partisipan [4]. Metode wawancara ini dilakukan kepada guru SKI Pondok Pesantren Matla'ul Anwar Kota Pontianak terkait Kitab yang digunakan, jumlah santri serta jumlah unit laptop.

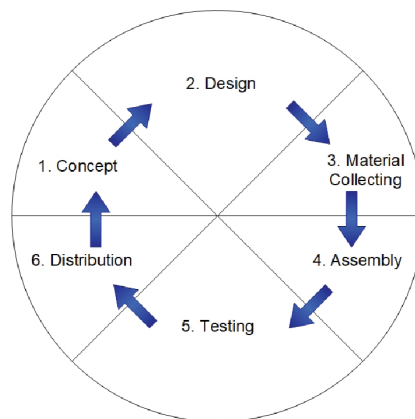
1.6.1.3. Observasi

Metode observasi yang digunakan dalam bentuk pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku [5]. Pada metode ini dilakukan pengamatan

lokasi ke Pondok Pesantren Mathla'ul Anwar Kota Pontianak sebagai tempat objek penelitian.

1.6.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Metodologi yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah menggunakan Metode *MDLC* (*Multimedia Development Life Cycle*), Metode ini memiliki 6 tahapan yaitu: *Concept* (Pengonsepan), *Desain* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), dan *Distribution* (Pendistribusian). Alasan peneliti menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah karena metode ini sangat membantu dalam perancangan, pelaksanaan dan dokumentasi penelitian. Metode ini juga untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran yang terkait dalam bidang pendidikan yang sedang diteliti/ bangun. Adapun siklus tahapan *MDLC* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan

Berikut merupakan 6 (enam) tahapan kegiatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dilakukan, yaitu

1.6.2.1. Konsep (*Concept*)

Tahapan ini mendeskripsikan tujuan dan konsep aplikasi serta mengidentifikasi pengguna program.

1.6.2.2. Perancangan (*Design*)

Tahapan ini merupakan pembuatan rancangan mengenai struktur program, gaya atau tema, tampilan, serta kebutuhan dalam pembuatan aplikasi.

1.6.2.3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahapan ini merupakan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang dikerjakan. Bahan tersebut dapat berupa gambar, video, audio, animasi dan lain-lain.

1.6.2.4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahapan ini merupakan tahap penyusunan semua bahan yang telah dikumpulkan. Pembuatan aplikasi dibuat berdasarkan pada tahap desain.

2.6.2.5. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian merupakan tahap menjalankan aplikasi dan memeriksa apakah terdapat error atau tidak.

2.6.2.6. Pendistribusian (*Distribution*)

Tahapan ini merupakan tahap analisis untuk pengembangan aplikasi yang sudah jadi agar menjadi lebih baik.

Dalam praktiknya, keenam tahapan tersebut tidak harus berurutan, tahapan-tahapan tadi dapat saling bertukar posisi. Namun, tahapan konsep tetap menjadi tahapan pertama yang harus dikerjakan [6].

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistem Penulisan Tugas Akhir ini secara garis besarnya terbagi atas 5 (lima) bab, sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB 2: DASAR TEORI

Berisi tentang teori dasar relevan dengan masalah yang dibahas dalam Tugas Akhir.

BAB 3: PERENCANAAN SISTEM

Berisi tentang Rancangan Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Kitab Khulasoh Nurul Yaqin.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan dan implementasi Rancangan Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Kitab Khulasoh Nurul Yaqin Menggunakan Adobe Animate CC berbasis *Desktop*.

BAB 5: PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran untuk membangun aplikasi yang lebih baik.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dari beberapa referensi literatur dari penelitian yang sudah ada, terdapat perbedaan yang dapat dijadikan perbandingan. Penelitian pertama, yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran ipa berbasis Adobe Animate CC pada materi sistem pencernaan manusia untuk smp/mts” oleh Nofal Fajri Hamdania, dan Rafiatul Hasanah (2021), dengan tujuan untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate CC dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate CC.

Penelitian kedua, yang berjudul “Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah” oleh Anwar Sanusi, dan Fahmi Yahya Abdil Haq (2021), dengan tujuan untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan pengetahuannya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan inovatif.

Penelitian ketiga, yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah” oleh Miftah Audhiha, Asyti Febliza, Zul Afdal, Zubaidah Amir MZ, dan Risnawati (2022), dengan tujuan untuk menganalisis validitas dan praktikalitas multimedia interaktif berbasis adobe animate yang dikembangkan.

Penelitian keempat, yang berjudul “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Surat Pendek dan Kisah Nabi untuk Anak Usia Dini Berbasis Web *Mobile*” oleh TM Zaini, Nursiyanto, dan Zulham Syarifuddin Zeppelin (2022), dengan tujuan Sehingga dengan adanya game edukasi mengenal surat pendek dan kisah para nabi ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pada anak dalam mengenal surat pendek dan kisah para nabi dan ini diharapkan dapat memberi inovasi baru bagi cara belajar anak-anak.

Penelitian kelima, yang berjudul “Aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul Berbasis android” oleh A. Noor, Aplikasi Kisah Nabi Dan Rasul Berbasis Android (2016), dengan tujuan untuk membantu dalam proses pembelajaran anak untuk bisa menerima dan meneladani sifat para nabi dan rasul.

Dari kelima kajian yang telah dijabarkan, penulis berkesimpulan untuk berfokus pada bangun aplikasi media pembelajaran mengenai Kitab Khulasoh Nurul Yaqin yang akan dibangun sehingga dapat menghasilkan media untuk membantu santri dalam memahami dan memudahkan dalam membahas Kitab Khulasoh Nurul Yaqin.

2.2 Teori Dasar

2.2.1 Kitab Khulasoh Nurul Yaqin

Kitab Khulashoh Nurul Yaqin, merupakan sebuah kitab karya Syekh Umar Abdul Jabbar, berisi sejarah perjalanan dan perjuangan hidup Nabi Muhammad *Shallallahu ‘Alaihi Wasallam*. Buku ini termasuk kitab klasik yang diajarkan di kalangan pesantren dan umumnya ditujukan untuk Madrasah Ibtidaiyah atau setingkat Sekolah Dasar, namun tidak sedikit pula beberapa Madrasah Tsanawiyah atau setingkat Sekolah Menengah Pertama menjadikan buku ini sebagai rujukan dalam mempelajari sirah nabi, terutama sekolah-sekolah yang berbasis kepesantrenan atau dengan kata lain boarding school supaya umat ini semakin mengenal dan mencintai Rasulnya *Shallallahu ‘Alaihi Wasallam*, meneladani akhlak dan sunnah beliau. Secara ringkas kitab Khulasoh Nurul Yaqin Merupakan buku ringkasan yang terdiri dari tiga juz atau tiga jilid kecil buku. Dua juz pertama buku ini merupakan rangkuman dari kitab Nurul Yaqin karya Asy-Syeikh Muhammad Al-Khudari yang berasal dari negeri Mesir.

Kitab Khulasoh Nurul Yaqin terdiri dari 3 jilid terpisah. Pada jilid I buku ini berisi mengenai asal usul Nabi Muhammad *Shalallahu ‘Alaihi-Wasallam*, tentang siapa ayah dan ibunya, kemudian mengenai riwayat hidup Muhammad sebelum menjadi Nabi dan peristiwa yang berkaitan dengannya, seperti meninggalnya orang tua Nabi, pengasuhan dan

pendidikannya serta meninggal Kakeknya. Pengalaman dari mendamaikan kaum Quraisy ketika ingin mengangkat dan mengembalikan batu hajar aswad pada posisinya semula di Ka'bah. Juga mengenai pengalaman penggembalaan kambing dan hijrah pertama dan kedua ke negeri Syam. Peristiwa pernikahannya dengan Khadijah.

Begitu pula pada jilid I ini menjelaskan berbagai peristiwa sebelum diangkat menjadi Rasul menjelaskan mengenai kehidupan Rasul *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* yang dimulai dari turunnya wahyu pertama kali, keadaan orang-orang Arab sebelum datangnya Islam, dakwah secara sembunyi-sembunyi, golongan orang yang pertama yang beriman, dakwah secara terang-terangan di depan manusia, kemudian beliau diangkat menjadi Rasul. Selanjutnya, dijelaskan juga peristiwa mengenai masuknya Islam beberapa sahabat seperti Abu bakar as-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib, Hamzah. Pada juz kedua kitab ini juga dijelaskan peristiwa meninggalnya istri Nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam* seperti Khadijah dan saudah. Selain itu dijelaskan juga mengenai hijrah ke Thaif, peristiwa Isra' dan Mi'raj, Islamnya kaum Anshar, bai'at aqabah kesatu dan kedua. Dalam kitab ini juga dijelaskan mengenai peristiwa hijrah ke madinah, kesepakatan kaum Quraisy untuk membunuh rasul. Peristiwa Jum'at pertama dan Khutbah pertama dari rasul dan asal Qunut kaum Muslimin di Madinah [7].

2.2.2 Rancang Bangun

Rancang Bangun Rancang bangun merupakan rangkaian kegiatan menerjemahkan hasil analisis berbagai bentuk bahasa pemrograman kemudian menerapkan berbagai komponen sistem untuk menghasilkan sebuah sistem yang menyeluruh [8]. Rancang bangun melibatkan kegiatan merencanakan, memberikan definisi, membuat gambaran kegiatan, yang akan diterapkan.

2.2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang digunakan dan berfungsi untuk pesan pembelajaran. Media pembelajaran memberikan stimulasi bagi peserta didik agar tertarik untuk mempelajari dan mengetahui informasi yang terdapat pada media. Salah satu media pembelajaran yang cocok dan menarik digunakan untuk anak sekolah dasar yaitu media pembelajaran yang berupa *game* edukasi [9].

2.2.4 Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer sebagai media untuk membuat dan juga menyatukan data gambar, teks, grafik, dan audio dengan menggunakan perangkat lunak yang memungkinkan pemakai untuk berkreasi, berinteraksi, dan berkomunikasi [10].

2.2.5 Adobe Animate CC

Adobe Animate adalah aplikasi pembuatan animasi bergerak yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik yang membuat seseorang bersemangat dalam belajar. Adobe Animate adalah multimedia yang berguna untuk membuat animasi dari Adobe Systems. Adobe Animate digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video.

Adobe Animate CC merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe. Adobe Animate CC menjadi perangkat lunak pengganti dan pelengkap kekurangan yang ada di dalam Adobe Flash. Adobe terus mengembangkan Flash hingga berganti nama menjadi Adobe Animate CC dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi HTML5, media iklan animasi, media pembelajaran, dan *game* versi web. Media Adobe Animate CC memiliki beberapa keunggulan,

yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna. Namun demikian, kelemahannya adalah hanya mendukung penggunaan OS 64-bit, contohnya seperti OS Windows 8 64-bit, sedangkan penggunaan OS 32-bit tidak dapat menggunakan Adobe Animate CC [11].

2.2.6 Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan. *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya [12].

2.2.7. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Dalam pembuatan media edukasi ini peneliti menggunakan sebuah metode yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) memiliki enam tahapan yakni tahap pertama adalah pengonsepan (*concept*), tahap kedua adalah perancangan (*design*), tahap ketiga adalah pengumpulan materi (*material collecting*), tahap keempat adalah pembuatan (*assembly*), tahap kelima adalah pengujian (*testing*), dan tahap keenam adalah pendistribusian (*distribution*). Dari keenam tahapan tersebut tidak diharuskan untuk berurutan, tetapi bisa juga saling bertukar posisi sesuai dengan kebutuhan. Meski setiap tahapan dapat bertukar posisi, tahap pengonsepan (*concept*) harus menjadi hal pertama yang harus dilakukan. [13].

2.2.8. Flowchart

Flowchart merupakan gambaran berbentuk suatu grafik yang disertai langkah-langkah dan urutan suatu prosedur dari suatu program. *Flowchart* dapat membantu proses analisis, perancangan dan pengkodean

untuk memecahkan masalah kedalam bagian-bagian yang lebih kecil untuk pengoperasiannya. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah pada evaluasi lebih lanjut. Pengertian lain *Flowchart* dapat dikatakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran proses yang menampilkan beberapa langkah-langkah yang disimbolkan atau dapat diartikan sebagai penggambaran secara grafik dari langkah-langkah atau urutan-urutan dari suatu prosedur program yang mempunyai fungsi tertentu.

Fungsi *Flowchart* digunakan untuk memberikan gambaran suatu proses produksi agar mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkahnya dari proses yang satu ke proses yang lainnya. Selanjutnya memberikan kesederhanaan pada rangkaian proses untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi yang dibutuhkan. Adapun petunjuk pembuatan *Flowchart* adalah sebagai berikut:

1. *Flowchart* digunakan atau digambarkan dengan halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
2. Kegiatan yang digambarkan harus dapat dimengerti oleh penggunanya.
3. Harus ada kejelasan untuk awal dan akhirnya.
4. Tahapan dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja.
5. Tahapan langkah dari kegiatannya harus berada pada urutan yang tepat.
6. Ruang lingkup kegiatan yang berjalan harus ditelusuri dengan seksama.
7. Disarankan penggunaan simbol-simbol *Flowchart* yang baku [14].

2.2.9. Pengujian *Alpha Testing* dan pengujian *Beta*

Teknik pengujian *alpha*, mengatakan bahwa pengujian *alpha* adalah pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang diuji dapat berjalan dengan lancar tanpa gangguan error atau *bug*. Pengujian *Beta* merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya dengan penyebaran kuesioner yang akan dihitung untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian aplikasi yang dibangun. Oleh karena

itulah pada penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggabungkan antara pengujian *alpha*, yaitu *black box testing* dan *beta testing* [15].

Beta testing merupakan sebuah testing yang dimana sebuah perusahaan memberikan sebuah akses kepada user– user untuk memakainya dan juga banyak dari perusahaan tidak memberikan akses secara umum kepada user, melainkan perusahaan membayar user tersebut dalam artian kontrak selama lebih 1 bulan maupun setahun. Beta testing juga dilakukan untuk agar para user yang memakainya dapat memberikan info mengenai kerusakan ataupun error yang terjadi pada aplikasi yang 25 dibuat oleh developer tersebut sehingga, dan juga laporan mengenai error atau kerusakan tersebut akan diterima selama kurang lebih sampai selesainya beta testing. Dengan begitu masalah yang terjadi pada aplikasi tersebut akan diperbaiki. Pengujian beta merupakan bagian dari pengujian non fungsional. Pengujian beta dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang diberikan kepada responden [16].

BAB III

RANCANGAN APLIKASI

3.1 Gambaran Umum

Media pembelajaran ini, merupakan media pembelajaran mengenai kitab Khulasoh Nurul Yaqin, yang dirancang untuk menyajikan materi dengan teks, gambar, soal latihan, animasi, dan audio. Aplikasi ini dirancang untuk membantu metode pembelajaran kitab khulasoh nurul yaqin yang disampaikan kepada siswa MTS Mathla'ul Anwar. Metode pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran ini adalah pembelajaran interaktif yang dimaksudkan untuk menyampaikan materi yang menarik serta mempermudah siswa dalam memahami materi. Aplikasi ini dibuat sebagai media pendamping pembelajaran kitab Khulasoh Nurul Yaqin.

3.2 Rancangan Aplikasi

Dalam merancang suatu aplikasi tentunya diperlukan suatu pendekatan pengembangan aplikasi dengan tujuan memudahkan aplikasi dengan tahapan yang lebih terstruktur. Metodologi pengembangan aplikasi didasarkan pada 6 fase MDLC yaitu konsepsi, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi.

3.2.1 *Concept* (Konsep)

Tahap konsep merupakan tahapan awal untuk menentukan tujuan pembuatan aplikasi dan sasaran pengguna dari pembuatan aplikasi multimedia. Aplikasi media pembelajaran Kitab Khulasoh Nurul Yaqin ini ditujukan kepada guru dan santri MTs Pondok Pesantren Mathla'ul Anwar Kota Pontianak. Media Pembelajaran ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar santri pada kitab Khulasoh Nurul Yaqin. Aplikasi Media Pembelajaran ini

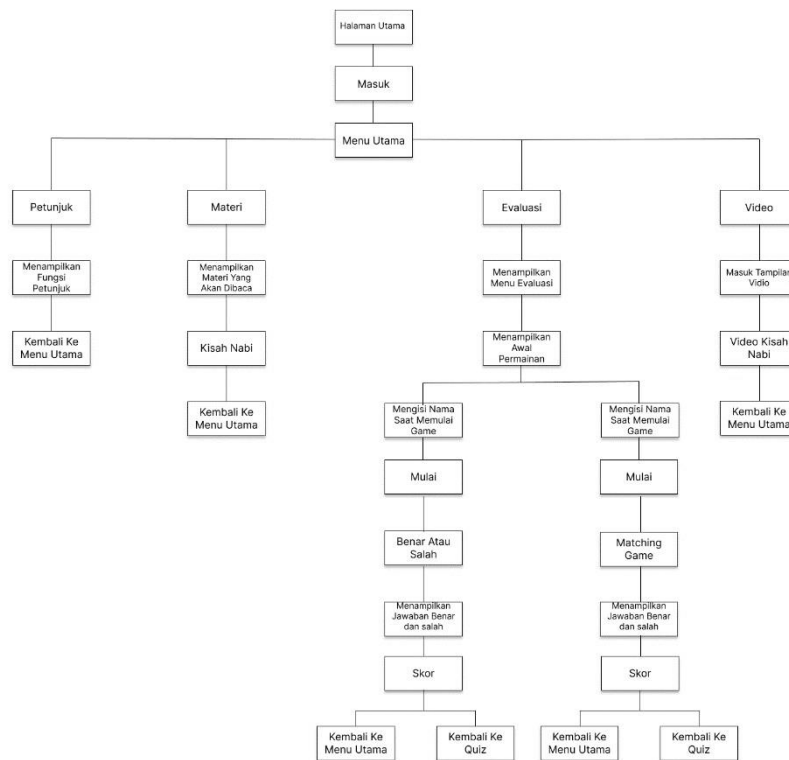
memuat materi, *game*, video pembelajaran,³ serta petunjuk menggunakan aplikasi dengan tampilan aplikasi menarik.

3.2.2 Design (Desain)

Tahapan perancangan ini menghasilkan rancangan penelitian menggunakan Struktur *Navigasi* dan Perancangan Awal Muka Aplikasi sebagai gambaran aplikasi yang akan diimplementasikan nantinya. Desain yang dibuat tentunya penulis buat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini. Untuk perancangan Tata Letak Navigasi Aplikasi, *Activity Diagram* menggunakan *Flowchart* dan Perancangan Awal Muka Aplikasi dapat dilihat pada gambar dibawah.

1) Rancangan Tata Letak Navigasi Aplikasi

Struktur Navigasi Aplikasi adalah sebuah peta navigasi (*sitemap*) yang menggambarkan atau mengatur hubungan antara halaman-halaman sehingga semua halaman dalam aplikasi dapat saling berinteraksi dengan baik. Struktur navigasi dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Struktur Navigasi Aplikasi

Pada gambar struktur *navigasi* diatas merupakan alur penggunaan dimana aplikasi media pembelajaran ini dimulai dengan *splashscreen*. Menu umum pada aplikasi media pembelajaran ini terdapat menu petunjuk, menu materi, menu evaluasi, menu video, tombol kembali dan tombol suara. Pada halaman materi terdapat tombol alternatif seperti tombol kembali dan tombol selanjutnya, tombol suara, tombol ke menu utama dan tombol keluar materi. Saat pengguna membuka halaman menu petunjuk terdapat informasi atau penjelasan, kegunaan setiap fungsi dari setiap tombol yang ada, dan informasi profil pembuat aplikasi. Saat pengguna membuka halaman menu video, terdapat penjelasan materi kitab khulasoh nurul yaqin dalam versi video interaktif dengan perpaduan suara serta gambar yang dibuat untuk mempermudah memahami dan menguasai materi. Pada halaman menu evaluasi terdapat 2 pilihan permainan yaitu *Matching Game* dan *Game*

Benar atau salah. Pada tampilan ini pengguna dapat menekan tombol kembali, menu suara, dan menu ke halaman utama. Adapun penjelasan dari setiap fitur yang dirancang pada navigasi dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Struktur Navigasi Aplikasi

NO	Fitur	Keterangan
1.	Pembukaan	Menampilkan aplikasi dengan durasi yang singkat sebelum memasuki halaman utama
2.	Menu Utama	Menampilkan beberapa menu pilihan menu, seperti petunjuk, video, evaluasi dan materi
3.	Petunjuk	Berisi tentang informasi dalam penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran
4	Materi	Materi yang disampaikan yaitu Kitab Khulasoh Nurul Yaqin
5	Evaluasi	Menampilkan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang sudah disampaikan yaitu, <i>Marching game</i> dan Benar atau Salah
6	Video	Menampilkan Video berkaitan dengan Kitab Khulasoh Nurul Yaqin

2) Perancangan Antar Muka Aplikasi

Perancangan antarmuka aplikasi adalah perancangan bagian visual dari suatu aplikasi yang dimaksudkan untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

1. Menampilkan menu awal

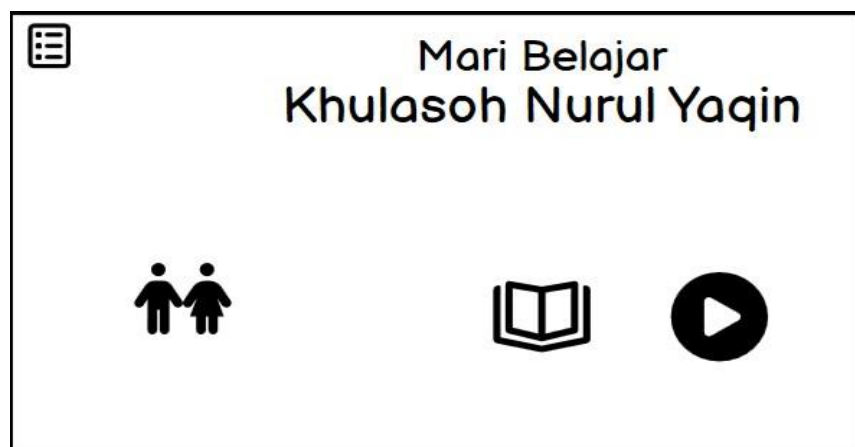
Saat aplikasi ini diluncurkan, pengguna akan dihadapkan pada menu yang menampilkan animasi. Pada halaman ini, pengguna akan diminta untuk mulai menjalankan aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar 3.2



Gambar 3. 2 Tampilan Awal

2. Tampilan Menu Utama

Setelah pembukaan, menu utama muncul. Di dalamnya terdapat empat tombol utama: materi, petunjuk, evaluasi, dan video. Aplikasi juga memiliki dua tombol alternatif: keluar dan suara. Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar 3.3.

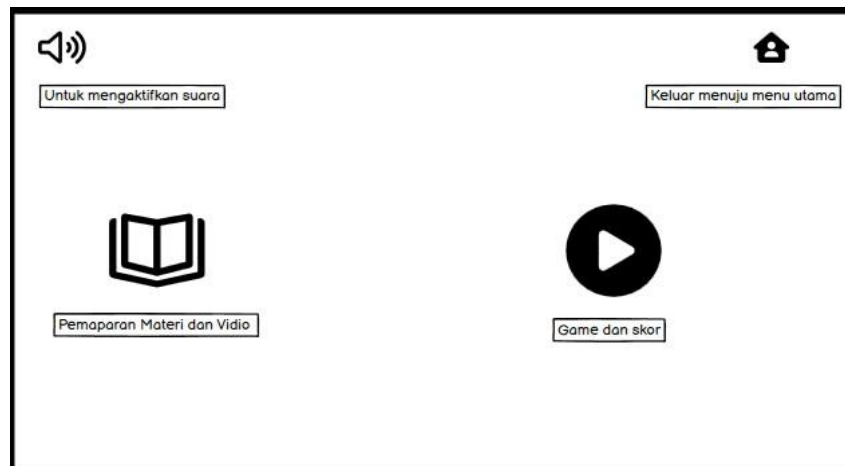


Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Petunjuk

Tampilan Petunjuk adalah tampilan menu utama yang dapat dilihat. Saat pengguna memilih menu petunjuk, mereka akan berhadapan pada halaman seperti dibawah ini. Pengguna akan menemukan informasi

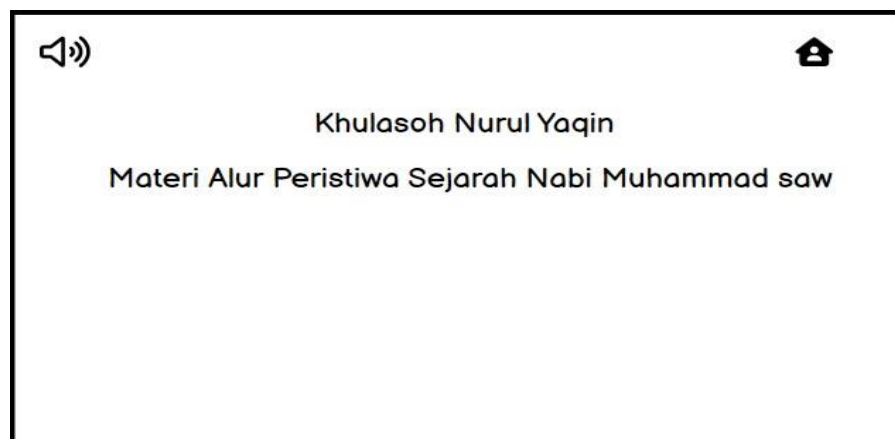
tentang cara menggunakan tombol yang ada di aplikasi tersebut. Tampilan petunjuk dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Tampilan Petunjuk

4. Tampilan Materi

Saat pengguna memilih menu Materi, mereka akan dihadapkan pada halaman seperti di bawah, di mana mereka dapat memilih bahan yang mereka inginkan. Misalnya, saat pengguna memilih menu Materi Kitab Khulasoh, mereka akan dihadapkan pada halaman seperti di bawah, di mana mereka dapat mempelajari materi yang ingin mereka pelajari. Tampilan Materi dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Tampilan Materi

5. Tampilan Evaluasi

Setelah memilih tampilan sub materi kemudian pengguna akan memasuki tampilan evaluasi yang berisi permainan, evaluasi dan Latihan. Tampilan evaluasi dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Tampilan Evaluasi

6. Tampilan sub pada Evaluasi

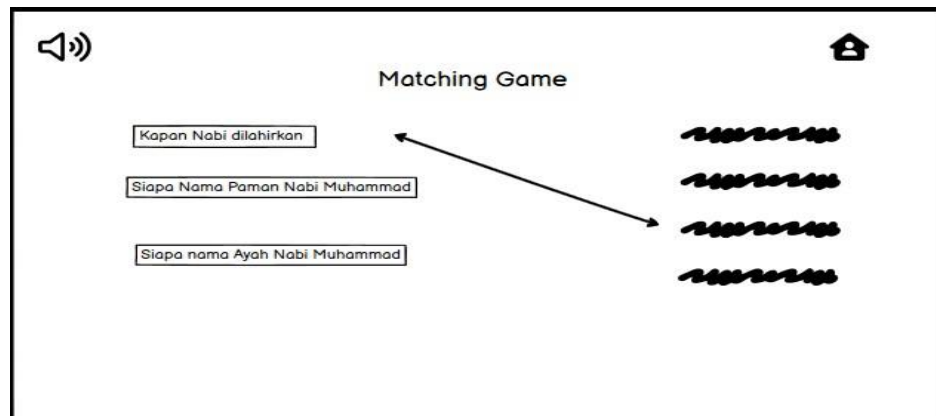
Tampilan sub evaluasi Ketika dipilih akan menampilkan berbagai soal dengan *game* yang menarik. Tampilan sub pada Evaluasi dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3. 7 Tampilan sub pada Evaluasi

7. Tampilan Permainan

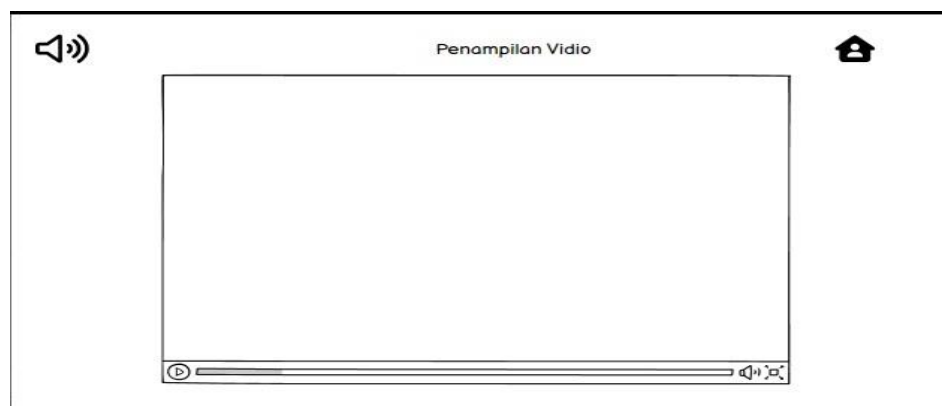
Pada saat pengguna memilih menu permainan maka pengguna disuguhkan dengan tampilan halaman seperti gambar dibawah ini dimana pengguna dapat mencocokkan gambar. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3. 8 Tampilan Permainan

8. Tampilan Video

Apabila pengguna memilih "menu video", pengguna disajikan dengan tampilan halaman yang ditunjukkan di bawah ini, di mana pengguna dapat memilih video yang diinginkan. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Tampilan Video

1.2.3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran didapatkan dari Kitab Khulasoh Nurul Yaqin Jilid 1, sedangkan bahan-bahan terkait dengan pembuatan aplikasi seperti gambar, video, audio, animasi dan lain-lain didapatkan dari Canva.

1.2.4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti Perancangan Tata Letak Navigasi Aplikasi, *Activity Diagram* menggunakan *Flowchart* dan Perancangan Awal Muka Aplikasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Aplikasi

Setelah melakukan perancangan aplikasi kemudian pembuatan aplikasi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi. Implementasi media pembelajaran ini melalui tahapan, dibutuhkan *hardwere* dan *softwere*. Berikut ini adalah hasil dan pembahasan aplikasi sebelum maupun sesudah dibuat.

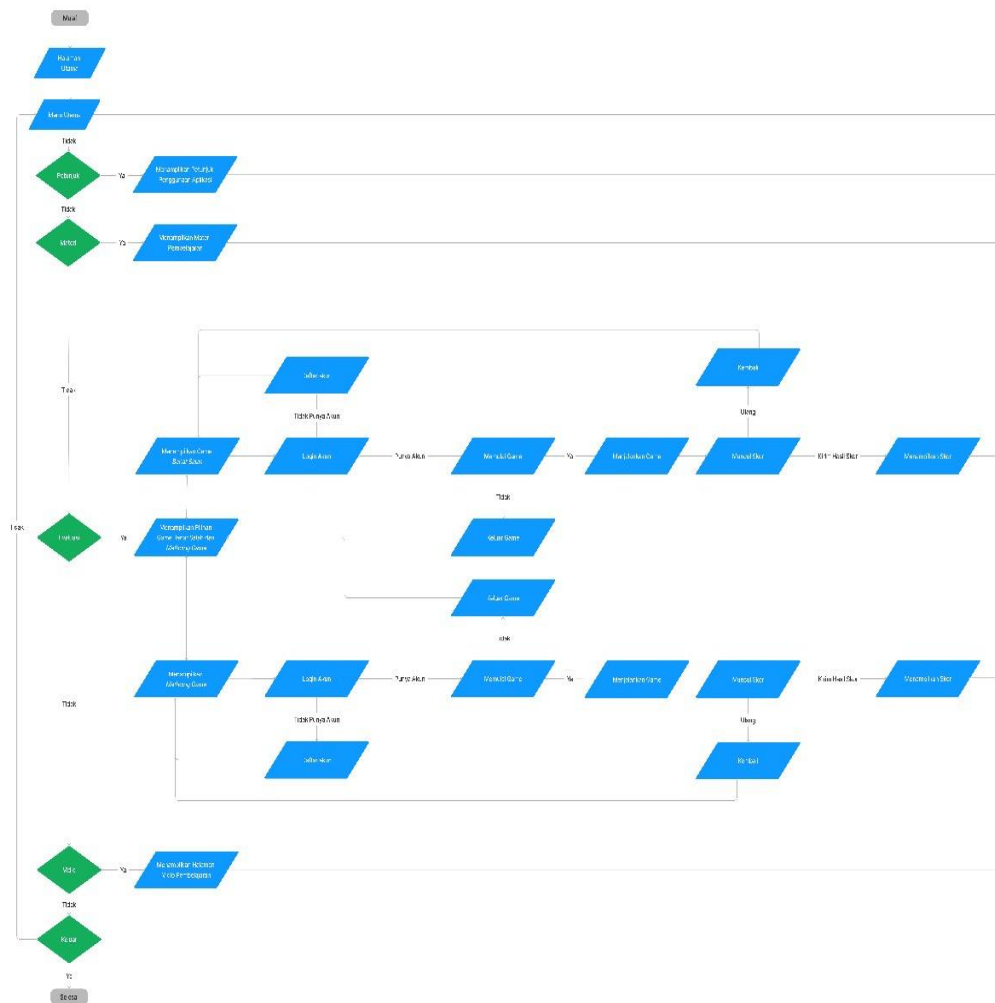
Aplikasi Media Pembelajaran Mengenai Kitab Khulasoh Nurul Yaqin dibangun menggunakan *Software* (perangkat lunak) sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 11 (64-bit)
2. Adobe Animate cc
3. Action Script 3.0
4. Canva
5. *Balsamiq Wireframe 4*
6. Adobe Illustrator 2018

Aplikasi Media Pembelajaran Mengenai Kitab Khulasoh Nurul Yaqin dibangun menggunakan *hardwere* (Perangkat Keras) adalah *desktop*.

4.2 Implementasi Tampilan Perancangan Antarmuka

Pada Aplikasi Media Pembelajaran yang berisi Kitab Khulasoh Nurul Yaqin menggunakan Adobe Animate CC dimana aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur menarik dan mempermudah memahaminya seperti, menu Materi, Petunjuk, Video, serta Evaluasi. Pada gambar 4.1 merupakan tampilan *flowchart* pada aplikasi yang telah dirancang.





Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Utama

4.2.2 Halaman Menu Utama

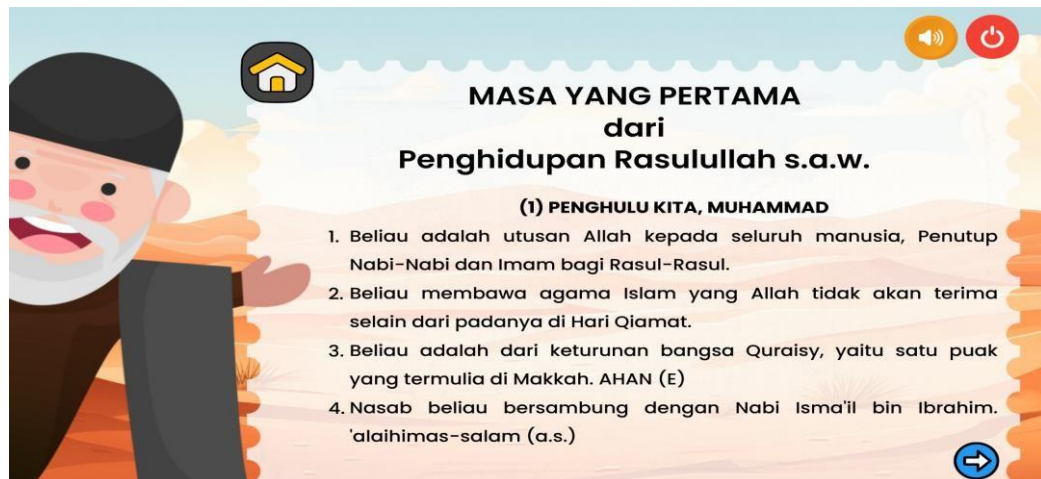
Tampilan menu utama memiliki 4 tombol yaitu petunjuk, materi, evaluasi dan video. Pada tampilan menu utama memiliki tombol alternatif yaitu tombol keluar dan tombol hidup atau matikan suara. Tombol slider volume tersedia jika ingin menambah suara pada tampilan permainan. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama

4.2.3 Halaman Menu Materi

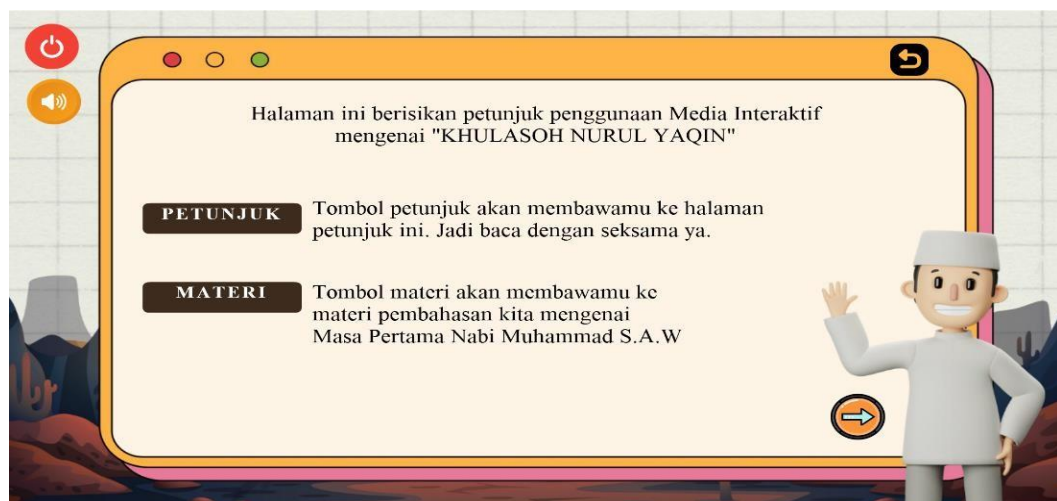
Pada menu materi Ini dapat dilihat materi yang telah disusun agar mudah dipahami pengguna dengan tampilan menarik. Pada tampilan menu materi ini terdapat tombol alternatif seperti tombol sebelum atau selanjutnya, tombol suara, tombol ke menu utama dan tombol keluar materi. Tampilan gambar dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Menu Materi

4.2.4 Halaman Menu Petunjuk

Pada halaman menu petunjuk digunakan sebagai informasi atau penjelasan maupun kegunaan setiap fungsi- fungsi dari setiap tombol yang ada. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.5.



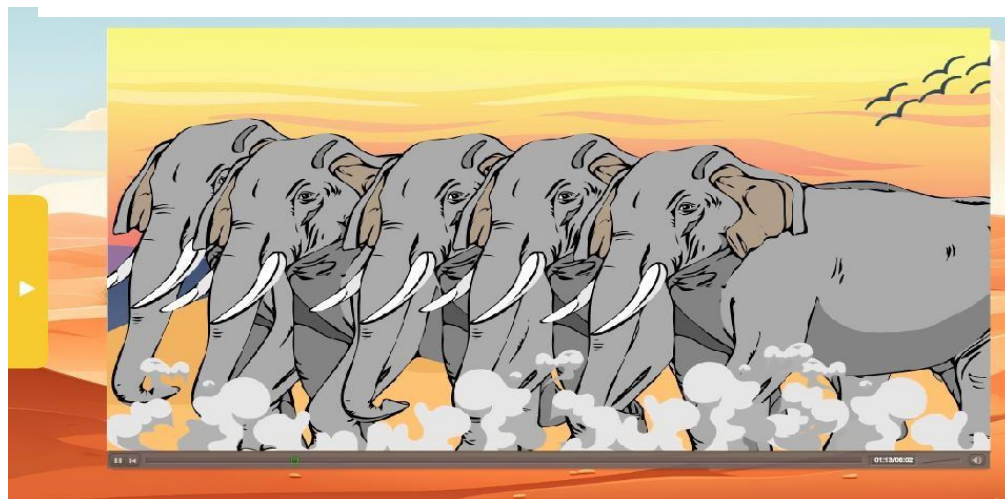
Gambar 4. 5 Halaman Menu Petunjuk

4.2.5 Halaman Menu Video

Tampilan menu video ini terdapat pada halaman menu utama yang berisi penjelasan materi menggunakan video interaktif dengan perpaduan suara serta gambar yang dibuat untuk mempermudah memahami dan menguasai materi Kitab Khulasoh Nurul Yaqin. Tampilan halaman menu video dapat dilihat pada gambar 4.6 dan 4.7.



Gambar 4. 6 Tampilan Video



Gambar 4. 7 Tampilan Video

4.2.6 Halaman Menu Evaluasi

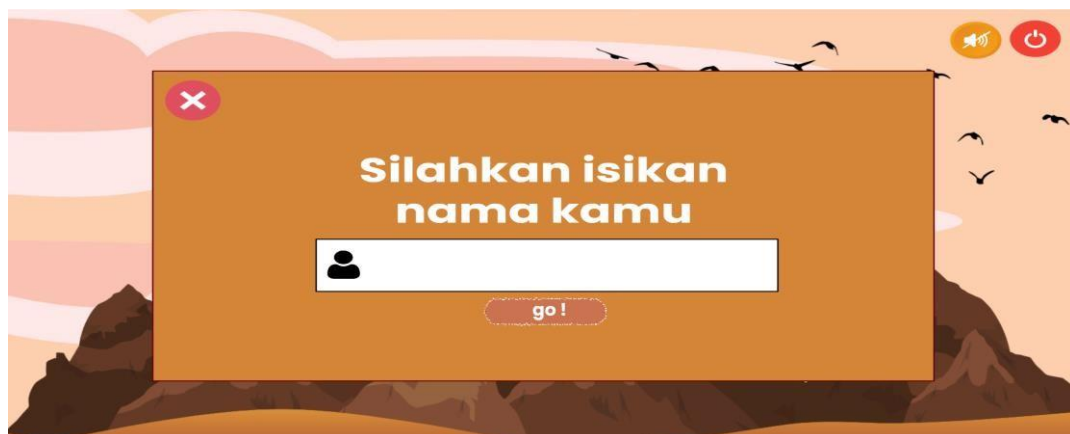
Pada halaman menu evaluasi ini terdapat 2 pilihan permainan yaitu *Matching Game* dan Benar atau salah. Pada tampilan ini terdapat menu

Kembali, menu suara dan menu ke halaman utama. Tampilan halaman menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Halaman Menu Evaluasi

Setelah pengguna menekan *Matching game* terdapat tampilan seperti dibawah, pengguna harus mengisi nama saat ingin memulai game. Pada tampilan halaman ini juga terdapat menu kembali dan menu pengatur suara. Tampilan menu nama dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Tampilan Awal Permainan

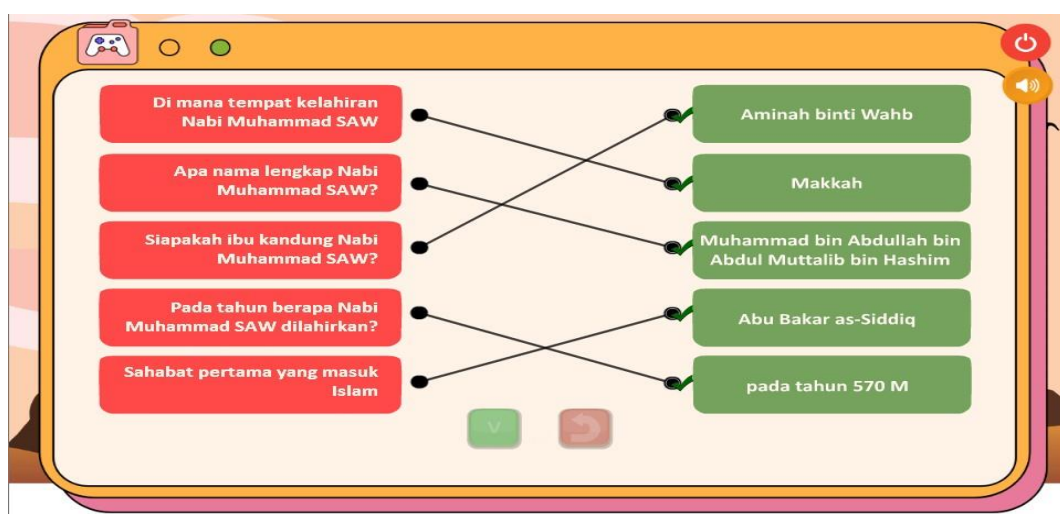
Kemudian pengguna dapat mulai bermain game seperti tampilan di bawah yaitu permainan menyesuaikan pernyataan kanan dan kiri. Pada halaman ini terdapat tombol interaktif seperti menu selesai permainan, menu ulang permainan, menu kembali ke halaman utama dan menu

pengaturan suara. Cara yang dilakukan untuk penggunaan *game* ini dengan menyambungkan garis dari sisi satu kesisi lainnya dengan jawaban benar. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.10.



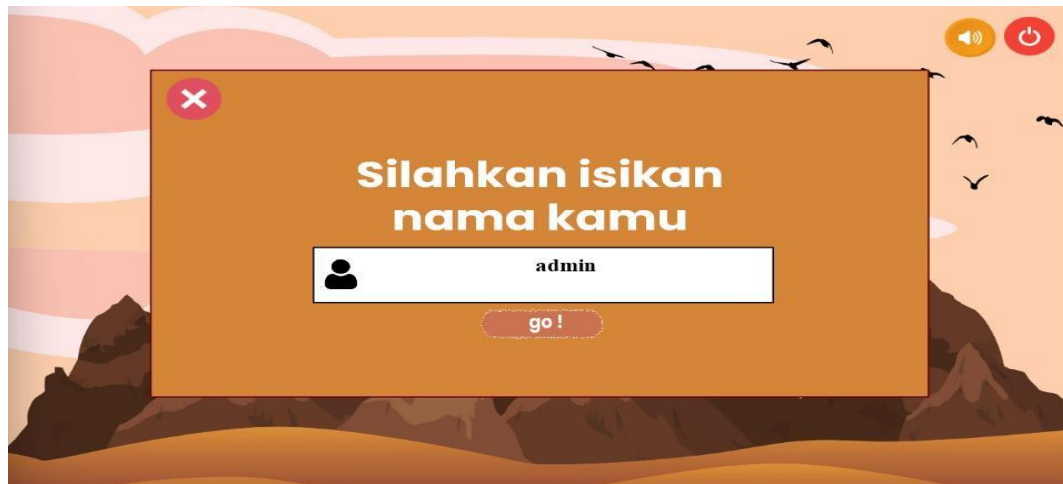
Gambar 4. 10 Tampilan Permainan Matching Game

Pada tampilan ini menampilkan soal yang dijawab benar semua, yang ditandai pada bagian kanan monitor terdapat tanda ceklis hijau dan jika di tampilan masih ada tanda salah maka permainan diulang hingga seluruh jawaban benar. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.11.



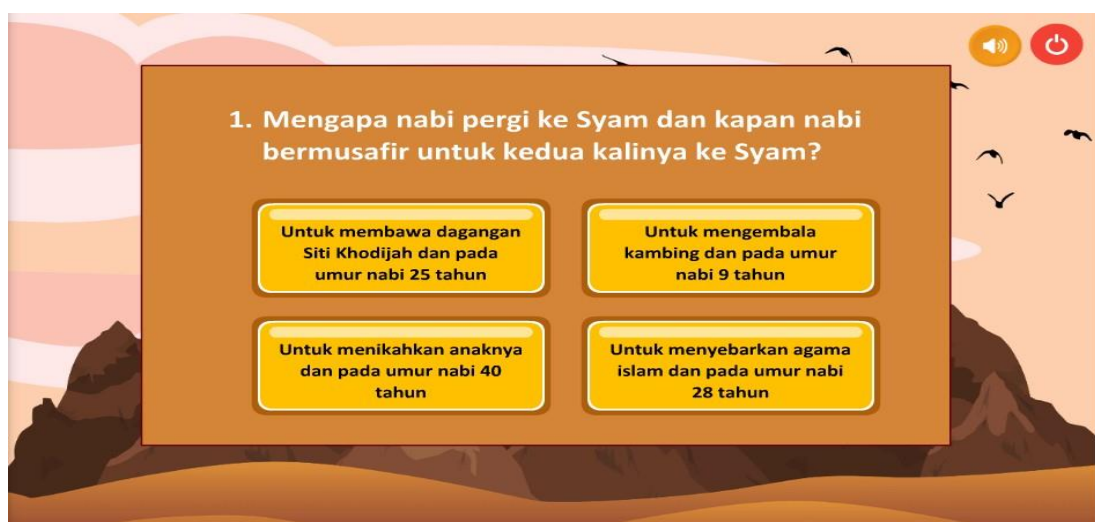
Gambar 4. 11 Menampilkan Soal Yang Dijawab Benar

Setelah menekan tombol game lagi kita dapat memilih game benar atau salah dengan tampilan pertama yaitu mengisi nama sebelum memulai permainan, setelah mengisi nama lalu menekan tombol *go* untuk memulai. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Mengisi Nama Ketika Memulai Permainan

Setelah mengisi nama tampilan selanjutnya adalah menjawab pertanyaan dengan jawaban yang benar dengan menekan jawaban yang benar. Pada game Benar atau salah pengguna harus menjawab pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan. Tampilan halaman pertanyaan dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Game Benar atau Salah

Jika jawaban yang dipilih benar maka akan muncul halaman pemberitahuan bahwa pengguna salah menjawab. Tampilan halaman benar dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Tampilan Menjawab Benar

Ketika jawaban pengguna salah maka tampilan layar menunjukkan bahwa pengguna salah menjawab pertanyaan. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4. 15 Tampilan Ketika Salah Menjawab

Selanjutnya sesudah menjawab seluruh pertanyaan pengguna dapat melihat nilai yang didapat, pengguna juga dapat mengulangi permainan. Tampilan nilai dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Tampilan Nilai Hasil Permainan

4.3 Pengujian (*Testing*)

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, pengujian *beta* yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan.

4.3.1 Pengujian Aplikasi Terhadap Pengguna (Guru)

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang dilakukan untuk menemukan kekurangan atau kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat

sudah memenuhi kriteria yang sesuai. Pengujian *alpha testing* dapat dilakukan dengan menggunakan metode *white box* dan *black box testing*. Jenis metode yang akan dipakai hanya menggunakan metode *black box testing*. *Black box testing* adalah pengujian perangkat lunak dimana fungsionalitas aplikasi akan diuji tanpa melihat kode program dari perangkat lunak tersebut. *Beta testing* adalah pengujian dari sisi pengguna yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan evaluasi dari pengguna atau responden dengan menggunakan kuesioner.

4.3.2 Pengujian Alpha Testing

Pada tahap pengujian fungsional yang digunakan ini bertujuan untuk menguji sistem yang baru adalah pengujian *black box*. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang terdiri dari rencana pengujian dan kasus hasil pengujian. Tampilan tabel pengujian fungsi aplikasi atau *Alpha Testing* dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Komponen Pengujian *Alpha Testing*

No	Komponen	Aksi yang dilakukan	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1.	Tampilan utama	Menekan file media pembelajaran	Dapat menampilkan Halaman utama <i>backsound</i> dan narasi dari tampilan awal muncul	(✓) Valid () Invalid
		Menekan tombol masuk	Dapat menampilkan halaman menu utama	(✓) Valid () Invalid
		Menekan tombol keluar	Dapat keluar dari aplikasi pembelajaran	(✓) Valid () Invalid
2.	Halaman Menu Utama	Menekan Tombol Menu “Materi”	Menampilkan <i>layout</i> menu Materi	(✓) Valid () Invalid
		Menekan Tombol Menu “Petunjuk”	Menampilkan <i>layout</i> menu Petunjuk	(✓) Valid () Invalid

		Menekan Tombol Menu “Video”	Menampilkan <i>layout</i> menu Video	(✓) Valid () Invalid
		Menekan Tombol Menu “Evaluasi”	Menampilkan <i>layout</i> menu Evaluasi	(✓) Valid () Invalid
		Menekan Tombol Menu “suara”	Menampilkan <i>layout</i> menu suara hidup dan matikan	(✓) Valid () Invalid
		Menekan Tombol Menu “Keluar”	Menampilkan <i>layout</i> menu keluar	(✓) Valid () Invalid
3.	Halaman Menu Materi	Tekan Tombol “suara”	Menampilkan <i>layout</i> menu suara hidup dan matikan	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “Keluar”	Menampilkan <i>layout</i> menu keluar	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “sebelumnya”	Menampilkan <i>layout</i> menu ke halaman sebelumnya	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “berikutnya”	Menampilkan <i>layout</i> menu ke halaman berikutnya	(✓) Valid () Invalid
4.	Halaman Menu Petunjuk	Tekan Tombol “menu utama”	Menampilkan <i>layout</i> menu utama	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “suara”	Menampilkan <i>layout</i> menu suara hidup dan mematikan	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “sebelum”	Menampilkan <i>layout</i> menu sebelum	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “berikutnya”	Menampilkan <i>layout</i> menu berikutnya	(✓) Valid () Invalid
5.	Halaman Menu Video	Tekan Tombol “ <i>play</i> ”	Menampilkan <i>layout</i> menu mulai dan berhenti	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “suara”	Menampilkan <i>layout</i> menu hidup dan matikan suara	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “mempercepat”	Menampilkan <i>layout</i> menu mempercepat video	(✓) Valid () Invalid

6.	Halaman Menu evaluasi	Tekan Tombol “kembali”	Menampilkan <i>layout</i> menu Kembali	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “home”	Menampilkan <i>layout</i> menu halaman utama	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “memilih <i>game</i> ”	Menampilkan <i>layout</i> menu pemilihan <i>game</i>	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “selesai menjawab”	Menampilkan <i>layout</i> menu selesai menjawab	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “ulang <i>game</i> ”	Menampilkan <i>layout</i> menu mengulang <i>game</i>	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “go”	Menampilkan <i>layout</i> menu <i>go</i>	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “pemilihan <i>game</i> ”	Menampilkan <i>layout</i> menu pemilihan <i>game</i>	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “coba lagi”	Menampilkan <i>layout</i> menu coba lagi	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “menu utama”	Menampilkan <i>layout</i> menu utama	(✓) Valid () Invalid
		Tekan Tombol “suara”	Menampilkan <i>layout</i> menu suara	(✓) Valid () Invalid

4.3.3 Pengujian *Beta* dengan kuesioner

Pengujian menggunakan kuesioner dengan tipe pertanyaan terbuka jawaban sangat baik untuk tampilan aplikasi, jawaban baik untuk fungsi fitur-fitur dan materi yang disampaikan pada media agar berkesesuaian dengan materi pada kitab. Pengujian *beta* merupakan pengujian langsung kepada pengguna untuk mencoba aplikasi yang baru dengan tujuan dari pengujian *beta* ini adalah untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dibangun. Pengujian juga dilakukan dengan metode wawancara kepada pengguna media pembelajaran, responden yang terlibat dalam pengujian ini adalah guru pengampu mata pelajaran SKI Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Mathla’ul Anwar Kota Pontianak.

Pada pengujian *beta* ini diperoleh kesimpulan bahwa pada Aplikasi Pembelajaran Kitab Khulasoh Nurul Yaqin, tampilan, fitur-fitur dan materi sudah baik, sesuai pada Kitab Khulasoh Nurul Yaqin dan ditambahkan fitur-fitur pendukung jika diperlukan.

4.4. Pendistribusian (*Distribution*)

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Dalam melakukan penelitian ini penulis mendapati beberapa keterbatasan temuan diantaranya aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ini tidak multi-platform, hanya dapat digunakan pada *Desktop* saja. Selain itu, aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ini dibuat hanya untuk Kitab Khulasoh Nurul Yaqin Jilid 1 pada materi kelahiran Nabi hingga perkawinan Nabi dengan Siti Khadijah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dituangkan penulis dari media pembelajaran ini terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi Media Pembelajaran mengenai Kitab Khulasoh Nurul Yaqin merupakan aplikasi yang dirancang dan dibangun menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC*, didukung 4 fitur utama adalah menu materi, menu video, menu evaluasi dan menu petunjuk penggunaan.
- 2) Pada Aplikasi Media Pembelajaran mengenai Kitab Khulasoh Nurul Yaqin memberikan penjelasan materi melalui teks dan video yang menarik.
- 3) Dengan adanya Aplikasi Media Pembelajaran ini dapat membantu tenaga Pendidikan dalam menyampaikan materi dan mudah dimengerti oleh santri.
- 4) Aplikasi Pembelajaran ini dapat dijalankan pada *desktop* untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk membantu dalam mengembangkan Aplikasi Media Pembelajaran Kitab Khulasoh Nurul Yaqin adalah sebagai berikut

- 1) Untuk pengembangan lebih lanjut Aplikasi Media Pendidikan Kitab Khulasoh Nurul Yaqin diharapkan dapat dikembangkan untuk perangkat Android dan perangkat IOS
- 2) Materi pada aplikasi saat ini kelahiran hingga perkawinan Nabi dengan Siti Khadijah. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat melengkapi materi dari keputusan Nabi diantara Kaum Quraish tentang

peletakan Hajar Aswad hingga Kekhalifahan Hasan dan turunnya kepada Mu'awiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rudi Setiawan, Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle, Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi Vol.2 No.2, Agustus 2020
- [2] Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi, Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2, Desember 2015
- [3] Miza Nina Adlini, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, Sauda Julia Merliyana, Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka, Vol. 6 – No. 1, year (2022), page 974-980
- [4] Imami Nur Rachmawati, Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara, Jurnal Keperawatan Indonesia, Volume 11, No.1, Maret 2007; hal 35-40
- [5] Zhahara Yusra, Rufran Zulkarnain dan Sofino, Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19, Journal Lifelog Learning Vol. 4 No.1. 15-22 (June 2021)
- [6] Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara dan Maissy Pratiwi, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle, 2017
- [7] Rahardi, A., & Azima, muhammad F, Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Pembiayaan Murabahah Berbasis Web. Ijccs, x, No.x(x), 1–5, 2019
- [8] Saputro, A, Panduan praktis membuat mini games Android menggunakan Adobe Animate CC. Yogyakarta: Andi, 2018
- [9] Karim, A., Savitri, D., & Hasbullah, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika, 1(2), 63–75, 2020

- [10]I. syafitri, Pengertian Multimedia dan Sejarah, Beserta Komponen dan Jenis-Jenis Multimedia, 2020
- [11] Riskawati, Yunus Tjandi, Muh Yusuf Mappeasse, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 17 Vol.4 No.2, 2021
- [12]Arif, R. R., & Dewi, Pengembangan Game Edukasi. Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 2017
- [13] Fikri Alfiansyah dan Sartika Lina Mulani Sitio, Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile, Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan Volume 1, No. 1, Tahun 2022 ISSN 9999-9999 (media online) Hal 6-16
- [14] Ilham Budiman, Sopyan Saori, Ramdan Nurul Anwar, Fitriani dan Muhamamd Yuga Pangestu, Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: Umkm Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi), Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Administrasi dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Vol.1 No.10 Maret 2021.
- [15] Siti Masripah dan Linda Ramayanti, Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru, Jurnal Swabumi, Vol.8 No.1 Maret 2020, pp. 100~105.
- [16] Dedi Rianto Rahadi, Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android, Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 6, NO. 1, April 2014.

L A M P I R A N

LAMPIRAN 1

PENGUJIAN

Media Pembelajaran Tentang Kitab Khulasoh Nurul Yaqin

Nama : M. Ilyas S.Pd.
Jabatan : Guru BK
Hari/Tanggal : Jum'at / 25-8-2023
Tempat : Pontianak Matlani Amara

1. Bagaimana pendapat Bapak tentang aplikasi media pembelajaran yang telah dibangun? *Baik, kreatif*
2. Bagaimana pendapat Bapak tentang tampilan aplikasi media pembelajaran yang telah dibangun? *Sangat Baik*
3. Bagaimana pendapat Bapak tentang fitur-fitur yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dibangun? *Baik, tinggal ditambah jika diperlukan*
4. Menurut Bapak apakah materi telah sesuai dengan apa yang tercantum dalam buku kitab Khulasoh Nurul Yaqin? *Baik sesuai dgn kitab Khulasoh Nurul Yaqin*

Pontianak, 25 Agustus 2023

M. Ilyas S.Pd.