PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJAR AN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN QUR'AN HADIST KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH 2 SINGARAJA

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

RYAN ARDIANSYAH PUTRA

Nim. 1615051112

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2020

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
I Made Putrama, S.T., M.Tech.	Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198005242014041003	NIP. 198705082015042003

Skripsi oleh Ryan Ardiansyah Putra ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Oktober 2020

Dewan Penguji

Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom (Ketua)
NIP. 198407242015041002

I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198709072015041001

I Made Putrama, S.T., M.Tech. (Anggota)
NIP. 198005242014041003

Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.. (Anggota)
NIP. 198705082015042003

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

pada:

Hari : Senin

Tanggal : 26 Oktober 2020

Mengetahui,

Ketua Ujian,

I Made Putrama, S.T., M.Tech.
NIP. 198005242014041003

Sekretaris Ujian,

Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan

Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106161996021001

v

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Qur'an Hadist kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Singaraja"** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya ini.

Singaraja, 26 Oktober 2020
Yang membuat pernyataan,

Ryan Ardiansyah Putra
NIM. 1615051112

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

ALLAH S.W.T

Atas berkat rahmat beliau, skripsi ini dapat terselesaikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

AYAH SAYA DAN IBU SAYA TERCINTA

(M.Said dan Fadliyah)

Yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu memberi saya semangat, motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah saya menempuh jenjang pendidikan.

SELURUH STAFF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

Bapak I Made Putrama dan Ibu Nyoman Sugihartini

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2016

Khususnya teman-teman yang membantu saya selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Qur'an Hadist Kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Singaraja"**. Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
3. I Made Putrama, S.T., M.Tech. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh staff dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
6. Lilik Mariana, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Singaraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
7. Nur Fitriyana, A.M.a., selaku Guru Mata Pelajaran Qur'an Hadist SMP Muhammadiyah 2 Singaraja yang telah memberikan saran, arahan dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Singaraja yang telah membantu dalam proses penelitian skripsi ini.

9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 26 Oktober 2020

Penulis

MOTTO

“KATA AYAH, NAK JIKA KAMU PATAH SEMANGAT, INGATLAH AYAH, APAKAH AYAH PERNAH PATAH SEMANGAT UNTUK MENAFKAHIMU?”

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI iv
PERNYATAAN vi
KATA PERSEMBAHAN vii
PRAKATA viii
MOTTO x
ABSTRAK xi
ABSTRACT xii
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 RUMUSAN MASALAH 7
1.3 TUJUAN PENELITIAN 7
1.4 BATASAN MASALAH 7
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 9
2.1 KAJIAN PUSTAKA 9
2.2 LANDASAN TEORI 13
2.2.1 Qur'an Hadist 13
2.2.2 Media Pembelajaran 15
2.2.3 Multimedia Interaktif 19
2.2.4 Animasi 22
2.2.5 Perangkat Lunak 23
2.2.6 Kerangka Berpikir 24

BAB III METODE PENELITIAN 26
3.1 JENIS PENELITIAN 26
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN 26
3.2.1 Analisis 28
3.2.2 Desain 30
3.2.3 Development 36
3.2.4 Impelementasi 38
3.2.5 Evaluasi 40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 41
4.1 DESKRIPSI PROSES PENGEMBANGAN MEDIA 41
4.2 DESKRIPSI PRODUKSI 42
4.3 HASIL PENGUJIAN 58
4.4 PEMBAHASAN 70

BAB V PENUTUP 79
5.1. SIMPULAN 79
5.2. SARAN 81

DAFTAR PUSTAKA 82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 84
LAMPIRAN 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir 25
Gambar 2. ADDIE model 27
Gambar 3. Tampilan Awal media 43
Gambar 4. Tampilan Halaman Utama 43
Gambar 5. Tampilan Menu Petunjuk 44
Gambar 6. Tampilan KD&KI 45
Gambar 7. Tampilan Materi 46
Gambar 8. Tampilan Materi Qalqalah 46
Gambar 9. Tampilan Materi Pengertian Qalqalah 47
Gambar 10. Tampilan Materi Huruf - huruf Qalqalah 48
Gambar 11. Tampilan Materi Contoh Bacaan Qalqalah Dalam Ayat Al-Qur'an 49
Gambar 12. Tampilan Materi Waqof 50
Gambar 13. Tampilan Materi Pengertian Waqof 51
Gambar 14. Tampilan Materi Tata Cara Waqof 52
Gambar 15. Tampilan Materi Macam - Macam Waqof 53
Gambar 16. Tampilan Materi Ayat - Ayat Al-Qur'an dengan tanda Waqof 54
Gambar 17. Tampilan Menu Video 56
Gambar 18. Tampilan Menu Latihan Soal 57
Gambar 19. Tampilan Menu Keluar 58
Gambar 20. UJi Ahli Isi dengan Mubalight 153
Gambar 21. Uji Ahli Isi dengan Guru pengampu mata pelajaran Qur'an Hadist 153
Gambar 22. Uji Ahli Media dengan ibu Eka Damayanthi 154
Gambar 23. Uji Ahli Media dengan ibu Dessy 154
Gambar 24. Uji Respon Guru dengan guru pengampu mata pelajaran Qur'an Hadist 155
Gambar 25. Pengisian google form dari peserta didik 156

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Materi 29
Tabel 2. Rancangan Antar Muka 31
Tabel 3. Tabulasi Silang 37
Tabel 4. Kriteria Validitas 38
Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian 39
Tabel 6. Kriteria Gain 40
Tabel 7. Kriteria Validitas Uji Ahli Media 60
Tabel 8. Kriteria Validitas Uji Ahli Isi Materi 61
Tabel 9. Respon Uji Perorangan 63
Tabel 10. Respon Uji Kelompok Kecil 65
Tabel 11. Respon Uji Lapangan 67
Tabel 12. Hasil Pretest
Tabel 13. Hasil Posttest 68
Tabel 14. Uji Respon Guru 70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif....86
Lampiran 2. Storyboard....87
Lampiran 3. Hasil Wawancara....92
Lampiran 4. Hasil Angket Karakteristik Siswa....94
Lampiran 5. Hasil Uji Ahli Isi Materi....98
Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran....104
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Perorangan....108
Lampiran 8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil....116
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Lapangan....124
Lampiran 10. Hasil Respon Guru....132
Lampiran 11. Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran....135
Lampiran 12. Silabus....144
Lampiran 13. Rekapan hasil observasi awal....149
Lampiran 14. Dokumentasi Observasi Awal....150
Lampiran 15. Dokumentasi Uji Ahli Isi Materi....153
Lampiran 16. Dokumentasi Uji Ahli Media....154
Lampiran 17. Dokumentasi Uji Respon Guru....155
Lampiran 18. Dokumentasi Uji Respon Siswa....156