

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *THAHARAH*
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI



Oleh :

HAFIZUL

NPM. 11111100121

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

2015

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *THAHARAH*
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI



Oleh :

HAFIZUL

NPM. 11111100121

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *THAHARAH*
MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8



Yogyakarta, Desember 2015

Menyetujui

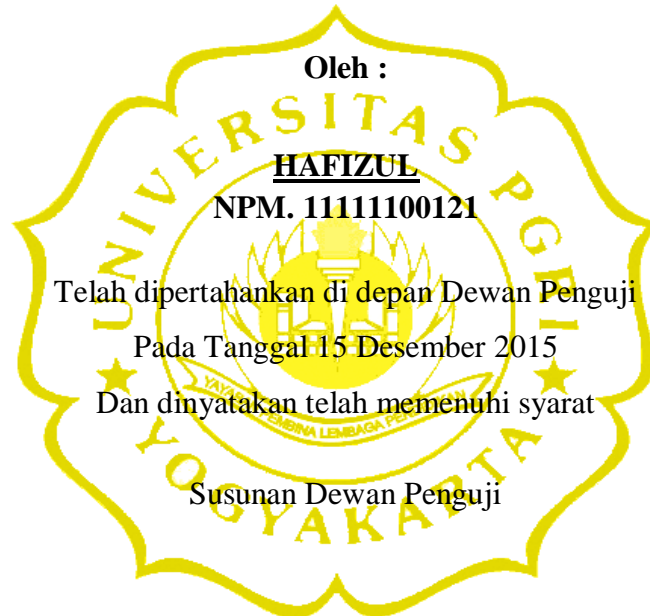
Dosen Pembimbing I





Ahmad Riyadi, M.Kom
NIS. 19690214 199812 1 006

Dosen Pembimbing II


Edi Purwanto, S. Si
NIS.19730502 200204 1 005

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF THAHARAH
MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8



Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : M. Fairuzabadi, S.Si., M.Kom		4-1-2016
Sekretaris : Nurirwan Saputra, M.Eng		11-1-2016
Anggota I : Setia Wardani, S.Kom., M.Kom		29-12-2015
Anggota II : Ahmad Riyadi, S.Si, M.Kom		4-1-2016

Yogyakarta, Desember 2015
Dekan Fakultas Teknik
Universitas PGRI Yogyakarta


M. Fairuzabadi, S.Si., M.Kom
Nis.19740926200204 1 004

PERNYATAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hafizul

NPM : 11111100121

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *THAHARAH*
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alih tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pemikiran saya. Apabila dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Desember 2015



MOTTO

Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri

(Q.S. Ar-Ra'd:11)

Sesulit apapun pekerjaanmu lakukanlah jalani dengan senyum ikhlas

PERSEMBAHAN



Karya ini ku persembahkan untuk orang yang kusayangi:

- *Alm ayahanda terimakasih atas segala kasihsayang dan motivasi semasa hidupnya.*
- *Bunda terimakasih atas segala do'a dan kasih sayang tak terhingga dari masa kecil ku hingga sekarang.*
- *Kakak ku Nuri Selviza, abang ku Azwar dan Harfi serta adik ku Kurtsani yang selalu memberikan do'a kepada ku.*
- *Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan do'a untuk bisa meraih cita-cita.*
- *Teman-teman Asrama rahadi osman 1 yogyakarta terimakasih atas segala kebersaan, pelajaran dan dukungan kalian semua.*
- *Teman-teman Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta angkatan 2011 khususnya kelas '11-A4.*
- *Dan untuk almamaterku*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr... wb...

Alhamdulillah, segala puji syukur atas berkat dan rahmat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF THAHARAH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8* dengan baik. Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Ibunda dan keluarga tercinta.
2. Bapak Muhammad Fairuzabadi, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.
3. Ibu Marti Widya Sari, M.Eng. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Bapak Ahmad Riyadi, M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Edi Purwanto, S. Si. selaku dosen pembimbing 2.
5. Ibu Meylani Nonsi Tentua, MT. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Para Bapak dan Ibu Dosen Teknik Informatika yang telah memberikan banyak ilmu dan nasehat kepada penulis.
7. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2011 kelas A4 (FT-Kupat).

8. Teman-teman Asrama Kalbar Putra Rahadi Osman 1 Yogyakarta.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan kelemahan disebabkan keterbatasan kemampuan, pengalaman, dan pengetahuan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Yogyakarta,..Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
AMANPENGESAHAN DEAN PENGUJ	iii
HALAMAN PERNYATAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR MODUL.....	xv
ABSTRAK	xvi
1. BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4

F. Manfaat Penelitian	5
G. Sistematika Penulisan Laporan	5
H. Jadwal Pelaksanaan	6
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Landasan Teori.....	8
C. Sekilas Tentang <i>Flash</i>	11
3. BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Obyek Penelitian	20
B. Bahan penelitian.....	20
C. Metode Pengumpulan Data.....	20
D. Alat-alat Penelitian.....	21
E. Perancangan Sistem.....	22
4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Implementasi Sistem	30
B. Hasil pengujian program	48
C. Pembahasan	53
5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA 59

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengenalan interface Macromedia Flash 8	12
Gambar 2.2 <i>Toolbox</i>	13
Gambar 2.3 <i>Stage</i>	16
Gambar 2.4 <i>Timeline</i>	16
Gambar 2.5 <i>Panel</i>	19
Gambar 2.6 <i>Property inspector</i>	19
Gambar 3.1 Diagram HIPO.....	23
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i>	24
Gambar 3.3 Desain halaman menu utama.....	26
Gambar 3.4 Desain halaman materi.....	27
Gambar 3.5 Desain halaman video dan gambar	27
Gambar 3.6 Desain halaman awal evaluasi.....	28
Gambar 3.7 Desain halaman soal evaluasi.....	29
Gambar 3.8 Desain halaman nilai evaluasi	29
Gambar 3.9 Desain halaman rangkuman	30
Gambar 4.1 Tampilan menu utama.....	32
Gambar 4.2 Tampilan menu materi	34
Gambar 4.3 Tampil halaman pengeritan thaharah.....	36
Gambar 4.4 Tampil teori thaharah.....	37
Gambar 4.5 Tampil halaman pengertian hadas	39
Gambar 4.6 Tampil halaman jenis thaharah.....	40

Gambar 4.7 Tampil halaman jenis najis.....	41
Gambar 4.8 Tampil halaman jenis hadas	43
Gambar 4.9 Tampil halaman jenis air	44
Gambar 4.10 Tampil halaman video dan gambar.....	45
Gambar 4.11 Tampil halaman evaluasi.....	47
Gambar 4.12 Tampil halaman rangkuman	48
Gambar 4.13 Grafik apakah program yang dibuat menarik.....	49
Gambar 4.14 Grafik bagaimana tampilan menu utama dalam tutorial	50
Gambar 4.15 Grafik tampilan desain aplikasi keseluaruahn.....	50
Gambar 4.16 Grafik bagaimana tentang kejelasan tutorial yang diberikan	51
Gambar 4.17 Grafik bagaimana tampilan menu utama dalam tutorial	51
Gambar 4.18 Grafik bagaimana tampilan menu utama dalam tutorial.....	52
Gambar 4.19 Grafik bagaimana tampilan menu utama dalam tutorial.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal pelaksanaan	6
Tabel 4.1 Tampilan file	53

DAFTAR MODUL

Modul 4. 1 Kode program memperbesar ukuran layar	32
Modul 4. 2 Kode program tampil halaman intro mulai	31
Modul 4. 3 Kode program menu utama	33
Modul 4. 4 Kode program menu materi.....	35
Modul 4. 5 Kode program pengertian thaharah.....	36
Modul 4. 6 Kode program tampil teori thaharah	38
Modul 4. 7 Kode program halaman pengertian hadas	39
Modul 4. 8 Kode program halaman jenis thaharah.....	41
Modul 4. 9 Kode program halaman jenis najis.....	42
Modul 4. 10 Kode program halaman pengertian hadas	43
Modul 4. 11 Kode program halaman jenis air	45
Modul 4. 12 Kode program video dan gambar.....	46
Modul 4. 13 Script program halaman evaluasi.....	47
Modul 4. 14 Kode program halaman rangkuman.....	48

ABSTRAK

HAFIZUL. Media Pembelajaran Thaharah Menggunakan Macromedia Flash 8, Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.

Pembelajaran di sekolah pada umumnya guru menerangkan materi berdasarkan RPP yang telah di tentukan dinas pendidikan, dan berdasarkan kurikulum yang ditetapkan pemerintah dimana setiap proses belajar mengajar harusnya menggunakan media untuk mempermudah siswa memahami isi dari materi yang di sampaikan. Dengan ini guru lebih mudah mengkomunikasikan apa yang ingin di ajarkan ke siswa dengan media yang telah tersedia.

Pada penelitian ini akan dibangun sebuah media pembelajaran untuk membantu memilih untuk mempermudah proses belajar *thaharah*. Sistem ini di bangun menggunakan metode perancangan menggunakan metode penelitian dan pengembangan program/software. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran thaharah.
Kata kunci : Media interaktif, pembelajaran, thaharah, flash.

ABSTRACT

HAFIZUL. Taharah Learning Media Using Macromedia Flash 8, Faculty of Engineering, University of PGRI Yogyakarta.

In general, teacher explains material based on lesson plan that has been created by the education institution. Based on the curriculum, that is set by government, every learning process should use media to facilitate content student in order to be easier in understanding the material that is conveyed by teacher. Therefore, teacher can communicate easily to students in teaching the material using media provided.

This research produced a instructional Media to help student in learning process of taharah. This system was designed by using design method of research and development program. This media helped student in learning process of ththarah.

Keywords: interactive media, learning, taharah, flash.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai bagi umat muslim seharusnya tahu dan mengerti bahwa Islam agama yang menjaga kesucian batiniah maupun lahiriah, Islam telah mengatur segala hal-hal yang berkaitan dengan masalah tersebut. Didalam Alquran, istilah menyucikan atau bersuci lahiriah ini dikenal dengan istilah thaharah. *Thaharah* adalah kegiatan bersuci yang harus dilakukan oleh setiap umat Islam, saat melakukan hal-hal tertentu. Seperti halnya melaksanakan shalat dan tawaf. Pembelajaran thaharah sangat penting bagi umat muslim terlebih lagi di ajarkan sejak dini, pada kesempatan ini penulis ingin membahas pembelajaran thaharah di SMP khususnya pada SMP PIRI 1 Yogyakarta, yang berlokasi di Jl. Kemuning 14 Kel. Baciro Yogyakarta yang berdekatan dengan stadion Mandala krida. Sebagai sarana untuk membatu meningkatkan kualitas mengajar guru pada sekolah ini dengan mempergunakan aplikasi media pembelajaran interkatif *thaharah* yang penulisa rancang menggunakan aplikasi macromedia flash 8.

Umumnya guru di sekolah menyampaikan materi tentang thaharah dengan cara lisan dan menuliskan materi tersebut pada papan tulis putih atau pun hitam yang terkait referensi dari buku matapelajaran yang telah di tentukan berdasarkan krikulum utnuk di sampai kan ke siswa kemudian di praktekkkan satu persatu untuk mengetahui apakah siswa tersebut mengerti atau pun tidak. cara tersebut memang tidak lah salah tetapi kurang efektif karena, dengan metode tersebut

siswa kurang memiliki ransangan yang kuat untuk belajar atau memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru dengan baik karena mereka tidak menemukan warna atau gambaran yang menarik dari materi yang di jelaskan guru mereka dengan metode tersebut siswa kurang memiliki ransangan yang kuat untuk belajar dan memperhatikan apa yang di jelaskan guru dan terkadang guru menjelaskan materi yang di ajarkannya seperti membacakan dongeng sehingga mereka mengantuk atau tertidur dengan pulas di dalam kelas.

Mengingat sekarang perkembangan teknologi semakin pesat, yang dapat dilihat dari segala barang yang berkaitan dengan teknologi semakin canggih. Pendidikan pun tidak lepas dari aspek yang berkaitan dengan teknologi karena hal tersebut sangat berpengaruh untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman. Ada banyak aplikasi multimedia yang di buat oleh progremer untuk memudahkan membuat sebuah media pembelajaran ataupun kebutuhan yang lain. Di zaman era moderen sekarang ini manusia tidak bisa lepas dari jenis media yang semakin berkembang oleh sebab itu untuk sistem pendidikan pun harus nya juga memanfaatkan media untuk sebuah pembelajaran karena dengan adanya media guru akan lebih di permudah untuk menjelaskan ini dari materi yang akan di jelaskan kepada para siswa. Di sini penulis memfokuskan untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia yang bernama macromedia flash 8 yang sangat cocok untuk pembuatan sebuah media pembelajaran yang interaktif yang dapat menyajikan teks, suara, video dan soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti dengan

apa yang telah di jelaskan oleh guru dari media pembelajaran interaktif *thaharah* ini.

Pada media interaktif pembelajaran *thaharah* yang penulis rancang menggunakan aplikasi macromedia flash 8 maka setelah materi di jelaskan oleh guru siswa dapat mengkopi file media pembelajaran ini kemudian dapat di pelajari kembali di rumah dan dapat di fahami dengan baik sehingga mereka dapat mengimplementasikan apa yang di pelajarnya dengan lebih baik dan guru lebih mudah menjelaskan materi dengan menjelaskan materi tanpa harus menuliskan ke papan tulis kemudian dapat menjelaskan peragaan dari video praktek *thaharah*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mencoba mengangkat sebuah judul skripsi tentang "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *THAHARAH* MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8" dengan harapan media ini media ini dapat memberikan kemudahan pada sistem belajar mengenai tentang materi *thaharah* (bersuci).

B. Identifikasi Masalah

Pada proses pengidentifikasian masalah, penulis dapat mengidentifikasikan masalah-masalah yang ada di antaranya:

1. Pembelajaran *thaharah* pada saat ini masih kurang efektif karena kurangnya visualisasi dari pembelajaran yang di sampaikan.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah membangun sebuah aplikasi media interaktif thaharah yang mudah di gunakan dan menarik dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* ?
2. Bagaimanakah menguji aplikasi media pembelajaran interkatif thaharah menggunakan *Macromedia Flash 8* ?

D. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat menggunakan Macromedia Flash 8 .
2. Penyusun membahas tentang media pembelajaran *thaharah*, tidak membahas sistem jaringan dan sistem informasi (WEB) pada kegiatan ini.
3. Isi dari aplikasi yang akan dibuat merupakan sub mata pelajaran *thaharah*.
4. Penelitian ini dirancang di peruntukan bagi guru SMP PIRI 1 Yogyakarta yang mengajar di kelas VII.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dari pembuatan media pembelajaran ini adalah:

1. Membangun media pembelajaran interkatif *thaharah* dengan menggunakan *macromedia flash 8*.
2. Melakukan pengujian terhadap aplikasi media pembelajaran interkatif *thaharah* ke perangkat komputer.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan beberapa manfaat bagi pihak yang terkait, diantaranya :

1. Bagi penulis dapat menambah wawasan baru dalam bidang ilmu tentang fiqih *thaharah* dan macromedia flash 8.
2. Bagi guru dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran *thaharah* yang khususnya di jelaskan pada siswa SMP PIRI 1 Yogyakarta untuk kelas VII
3. Bagi Siswa medi apembelajaran ini diharapkan dapa menjadi penyemangat siswa untuk belajar dan mempermudah mempelajari materi dengan baik.

G. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan pengamatan ini akan di susun ke dalam lima bab. Masing-masing bab. Masing-masing bab akan di uraikan sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan pustaka dan Landasan Teori

Membahas tentang tinjauan dan teori-teori yang menjelaskan beberapa penertian konsep dasar serta beberapa hal yang berhubungan decngan judul yang penulis angkat.

BAB III Metode Penelitian

Membahas tentang metodologi penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan permasalahan yang diangkat.

BAB IV Implementasi Sistem dan pembahasan

Membahas tentang penerapan dan pembahasan dari sistem yang dibuat.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran-saran.

H. Jadwal Pelaksanaan

Guna melancarkan kegiatan penelitian ini, maka peneliti membuat suatu rencana atau jadwal penelitian. Adapun kegiatan rencana penelitian tersebut diuraikan pada tabel rencana penelitian dan rencana kerja berikut ini .

Tabel 1.1 Jadwal pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan					
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Pengajuan Judul						
2	Penulisan dan Revisi						
3	Seminar Proposal						
4	Analisis						
5	Penyelesaian dan Bimbingan						
6	Sidang Skripsi						