

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus: SD Negeri Bagor 03)**



Disusun oleh:

Nama : Tri Wahyuni
NIM : 2013010159

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus: SD Negeri Bagor 03)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Tri Wahyuni
NIM : 2013010159

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus: SD Negeri Bagor 03)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Tri Wahyuni
2013010159

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 10 September 2024

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Surabaya, 10 September 2024
Ketua



Prof. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus: SD Negeri Bagor 03)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Tri Wahyuni
2013010159

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 10 September 2024

Pembimbing Utama



Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903

Anggota Tim Penguji



Indrawan Adv S, M.Kom
NIDN. 0601119702

Pembimbing Pendamping



Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0636037603



Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Surabaya, 10 September 2024
Ketua



Ati Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Tri Wahyuni**
NIM : **2013010159**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
Media Pembelajaran Interaktif 2D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus : SD Negeri Bagor 03)

Dosen Pembimbing Utama : Ina Sholihah Widiati, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Sri Widiyanti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Sukoharjo, 10 September 2024
Yang Menyatakan,



Tri Wahyuni

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih tas segala limpahan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Media Pembelajaran Interaktif 2D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus : SD Negeri Bagor 03)**” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Prodi Informatika ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tanpa berkat dan rahmat-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kepada kedua Orang Tua penulis yaitu Bapak Pujiyono dan Ibu Surip, terimakasih telah selalu memberikan dukungan dan doa yang tak pernah berhenti.
2. Kepada Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji, terima kasih penulis ucapkan atas bimbingan, dukungan, dan saran yang diberikan dalam membantu penelitian ini.
3. Kepada Bapak/Ibu Dosen STMIK AMIKOM Surakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pendidikan yang bermanfaat bagi penulis, sehingga penulis dapata menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada pihak SD Negeri Bagor 03 yang telah memberikan izin sebagai objek penelitian.
5. Teruntuk semua teman di STMIK AMIKOM Surakarta, terimakasih atas dukungan dan pengalaman yang diberikan di masa perkuliahan.

HALAMAN MOTTO

Dont't rush the process. Good things take time.

Jangan tergesa-gesa dengan sebuah proses. Hal baik juga membutuhkan waktu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang **“Media Pembelajaran Interaktif 2D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus : SD Negeri Bagor 03)”** dengan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, kontribusi serta doa dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kepada Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom dan Ibu Sri Widiyanti, M.Kom selaku pembimbing, terimakasih atas bimbingan, saran serta dukungan yang telah diberikan.
2. Kepada Ibu Fitri Erning, S.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian di SD Negeri Bagor 03.
3. Kepada Ibu Aliya Fara Nabita, S.Pd selaku guru PAI, terimakasih atas izin dan kerjasama yang diberikan pada penelitian ini.
4. Terimakasih kepada Orang tua, keluarga, dan teman-teman atas doa, dukungan, semangat serta motivasi yang diberikan selama penelitian ini.
5. Terimakasih kepada siswa-siswi kelas 2 di SD Negeri Bagor 03 yang telah bekerja sama dengan penulis dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini

dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta bermanfaat bagi kita semua.

Sukoharjo, 10 September 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR RUMUS	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8

2.2. Keaslian Penelitian.....	12
2.3. Landasan Teori.....	15
2.3.1. Pembelajaran Interaktif	15
2.3.2. Pendidikan Agama Islam.....	15
2.3.3. Sholat 5 Waktu	16
2.3.4. Metode Pengembangan ADDIE	16
2.3.5. Media Interaktif	18
2.3.6. <i>Adobe Animate</i>	18
2.3.7. Animasi 2D.....	18
2.3.8. Kuesioner.....	19
2.3.9. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	20
2.3.10. N-gain.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	21
3.1.1. Jenis Penelitian	21
3.1.2. Sifat Penelitian	21
3.1.3. Pendekatan Penelitian	21
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2.1. Observasi	22
3.2.2. Wawancara	23
3.2.3. Studi Pustaka	23

3.2.4. Kuesioner.....	23
3.3. Teknik Analisis Data.....	24
3.4. Alur Penelitian	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.1.1. Observasi	31
4.1.2. Wawancara	31
4.1.3. Kuesioner.....	32
4.2. Analisis (<i>Analyze</i>)	33
4.2.1. Analisis SWOT.....	34
4.2.2. Kebutuhan Fungsional.....	35
4.2.3. Kebutuhan Nonfungsional	37
4.3. Desain (<i>Design</i>)	37
4.3.1. Desain <i>Flowchart</i>	37
4.3.2. Desain <i>Storyboard</i>	39
4.3.3. Pembuatan Materi dan Soal.....	44
4.4. Pengembangan (<i>Development</i>)	45
4.4.1 Pengembangan Aplikasi	45
5.4.2 Hasil Aplikasi	55
4.5. Penerapan (<i>Implementation</i>)	62
4.5.1. Pengujian Aplikasi.....	62

4.5.2. Penerapan Aplikasi.....	64
4.6. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	66
4.6.1. Evaluasi Formatif	66
4.6.2. Evaluasi Sumatif.....	67
BAB V PENUTUP.....	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Literatur <i>Review</i> Dan Posisi Penelitian	12
Tabel 3. 1 Kategori Penilaian.....	25
Tabel 4. 1 Kategori Penilaian.....	33
Tabel 4. 2 Analisis SWOT	34
Tabel 4. 3 Kebutuhan Sistem	37
Tabel 4. 4 Desain <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	39
Tabel 4. 4 Lanjutan	40
Tabel 4. 4 Lanjutan	41
Tabel 4. 4 Lanjutan	42
Tabel 4. 4 Lanjutan	43
Tabel 4. 4 Lanjutan	44
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian	63
Tabel 4. 6 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	67
Tabel 4. 7 Hitung N-gain	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Rekap Nilai Siswa Kelas 2.....	3
Gambar 2. 1 Tahap Dalam Metode ADDIE.....	17
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	27
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	38
Gambar 4. 2 Halaman <i>Home</i>	46
Gambar 4. 3 Pembuatan Halaman Menu Utama.....	46
Gambar 4. 4 Pembuatan Isi dari Menu Materi	47
Gambar 4. 5 Pembuatan Halaman dari Menu Kuis.....	47
Gambar 4. 6 Pembuatan Halaman Isi dari Menu Kuis.....	48
Gambar 4. 7 Pembuatan Halaman Terakhir Kuis	48
Gambar 4. 8 Pembuatan Halaman Hasil Kuis.....	49
Gambar 4. 9 Pembuatan Halaman Menu <i>Game Puzzle</i>	49
Gambar 4. 10 Pembuatan Halaman Pilihan <i>Puzzle</i>	50
Gambar 4. 11 Pembuatan Halaman Tampilan <i>Game Puzzle 3x3</i>	50
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Reaction Game Puzzle</i>	51
Gambar 4. 13 Pembuatan Tampilan Utama Isi Materi dari Sub Materi	51
Gambar 4. 14 Pembuatan Tampilan Isi Materi	52
Gambar 4. 15 Pembuatan Tampilan Isi Materi Tata Cara Sholat	52
Gambar 4. 16 Pembuatan Tampilan Isi dari Materi Tata Cara Sholat	53
Gambar 4. 17 Pembuatan Materi Ketentuan Sholat.....	53
Gambar 4. 18 Pembuatan Tampilan <i>Profile</i>	54

Gambar 4. 19 Pembuatan Tampilan Profil.....	54
Gambar 4. 20 Penambahan Kode Skrip	55
Gambar 4. 21 Hasil Tampilan Halaman Utama	55
Gambar 4. 22 Hasil Tampilan Menu Utama	56
Gambar 4. 23 Hasil Tampilan Dari Menu Materi	56
Gambar 4. 24 Hasil Tampilan Utama Dari Menu	57
Gambar 4. 25 Hasil Tampilan Materi Pengertian Dan Perintah Sholat	57
Gambar 4. 26 Hasil Tampilan Sub Menu Ketentuan Sholat	58
Gambar 4. 27 Hasil Tampilan Materi Tata Cara Sholat.....	58
Gambar 4. 28 Hasil Tampilan Profil	59
Gambar 4. 29 Hasil Tampilan Petunjuk Penggunaan	59
Gambar 4. 30 Hasil Tampilan Utama Dari Menu <i>Game</i>	60
Gambar 4. 31 Hasil Tampilan Menu <i>Game Puzzle</i>	60
Gambar 4. 32 Hasil Tampilan <i>Game Puzzle 3x3</i>	61
Gambar 4. 33 hasil tampilan uatam dari menu kuis.....	61
Gambar 4. 34 Hasil Tampilan Kuis.....	61
Gambar 4. 35 Hasil Tampilan Nilai Kuis.....	62
Gambar 4. 36 Pada Saat Membagikan Soal <i>Pre-test</i>	64
Gambar 4. 37 Pengarahan Kepada Siswa	65
Gambar 4. 38 Siswa Mengerjakan Kuis dan <i>Game</i>	66
Gambar 4. 39 Siswa Mengerjakan Soal <i>Post-test</i>	66

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 N-gain	25
-------------------------	----