

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

SD Negeri 2 Tempuranduwur yang beralamat di Desa Tempuranduwur, Kec. Sapuran, Kab. Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. Dengan berjalannya waktu, SD Negeri 2 Tempuranduwur semakin berkembang, sehingga media dan teknologi memiliki pengaruh penting terhadap pendidikan dan proses belajar mengajar.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu Aplikasi Media Pembelajaran untuk *dekstop* yang dapat dijalankan di laboratorium komputer di SD Negeri 2 Tempuranduwur. Dalam media pembelajaran mampu melatih pengetahuan, keterampilan, dan ketepatan dalam sistem pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas I SD Negeri 2 Tempuranduwur banyaknya materi yang ada membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar, ditambah lagi guru kesulitan saat menyampaikan materi menggunakan papan tulis. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pendekatan dalam sistem belajar. Pendidikan Agama Islam merupakan ilmu yang mencakup materi yang luas dalam aspek kehidupan. Dalam Pendidikan Agama Islam terutama materi tentang Wudhu Dan Tayamum merupakan salah satu materi yang memerlukan ketelitian dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, perlu penyampaian dalam materi Wudhu dan Tayamum dipersiapkan hendaknya dilakukan dalam situasi yang lebih menarik dan menyenangkan serta mudah diterima.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi Wudhu Dan Tayamum ini berisi materi untuk kelas I SD Negeri 2 Tempuranduwur, yang berisi contoh soal serta penyelesaiannya dan juga terdapat kuis untuk latihan soal. Dengan adanya tampilan aplikasi yang menarik dan didalam media pembelajaran terdapat video tentang cara berwudhu dan tayamum

dan juga soal latihan dan evaluasi diharapkan murid merasa lebih tertarik dan tidak akan merasa bosan dalam mempelajari tentang materi ini.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga siswa merasa jenuh atau bosan.
2. Siswa masih kurang paham pada materi wudhu dan tayamum karena kurangnya metode belajar.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, Penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: Pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi Wudhu dan Tayamum kelas I SD Negeri 2 Tempuranduwur.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana membuat suatu media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi Wudhu dan Tayamum yang berisi materi, dan soal evaluasi untuk SD kelas I SD Negeri 2 Tempuranduwur.

#### **E. Tujuan Kerja Praktek**

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah Membuat sebuah aplikasi media pembelajaran dan berbasis multimedia untuk siswa kelas IV SD Negeri 2Tempuranduwur.

## **F. Manfaat Kerja Praktek**

Manfaat yang didapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Memperoleh bekal pengalaman kerja sebelum terjun ke masyarakat untuk mengabdikan ilmu yang diperoleh saat masih diperguruan tinggi.
  - b. Untuk menambah wawasan cara berfikir dan bertindak dalam menghadapi lingkungan kerja yang sebenarnya.
  - c. Melatih kemampuan mahasiswa dalam mengumpulkan informasi dan menyusunnya menjadi sebuah tulisan yang berguna setelah memberikan alternatif penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi.
2. Bagi Universitas :
  - a. Menjalin kerjasama antar universitas dengan instansi tempat kerja praktik.
  - b. Sebagai bahan evaluasi di bidang akademik untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
  - c. Sebagai pemanding atau tolak ukur bagi pengembangan kualitas pendidikan di masa yang akan datang antara teori dan praktik.
3. Bagi Siswa SD :
  - a. Hasil kerja praktik ini dapat dimanfaatkan dalam pengenalan materi wudhu dan tayamum dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam .
  - b. Dapat meningkatkan minat siswa-siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam.
4. Bagi Guru SD :
  - a. Dapat membantu dalam penyampaian materi tentang Proses wudhu dan tayamum.

- b. Membantu penyampaian materi Proses Pembagian secara abstrak dengan adanya video pembelajaran.
5. Bagi Sekolah :
- a. Terjalin kerjasama dan adanya pertukaran informasi antara pihak akademik dan instansi.
  - b. Sebagai wujud nyata untuk ikut serta berperan aktif dalam dunia pendidikan.

## BAB II

### GAMBARAN INSTANSI

#### A. Gambaran Umum

##### 1. Sejarah Singkat

SD Negeri 2 Tempuranduwur didirikan pada tanggal 1 Desember 1984 yang beralamat di Desa Tempuranduwur, Kec. Sapuran, Kab. Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. Dengan jumlah siswa sebanyak 100 siswa dan jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan 7 orang.

##### 2. Identitas SD Negeri 2 Tempuranduwur

Nama Sekolah	: SD Negeri 2 Tempuranduwur
Alamat	: Desa Tempuranduwur, Kecamatan Sapuran, Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah.
NPSN	: 20306733
Status	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 421.2/033/IX/48/84
Tanggal SK Pendirian	: 1984-12-01

##### 3. Visi, Misi, Tujuan Dan Sasaran SD Negeri 2 Tempuranduwur

a. Visi SD Negeri 2 Tempuranduwur :

**"Terwujudnya Generasi Yang Berprestasi, Terampil, Berperilaku Pada Budaya Bangsa Berdasarkan Iman Dan Takwa".**

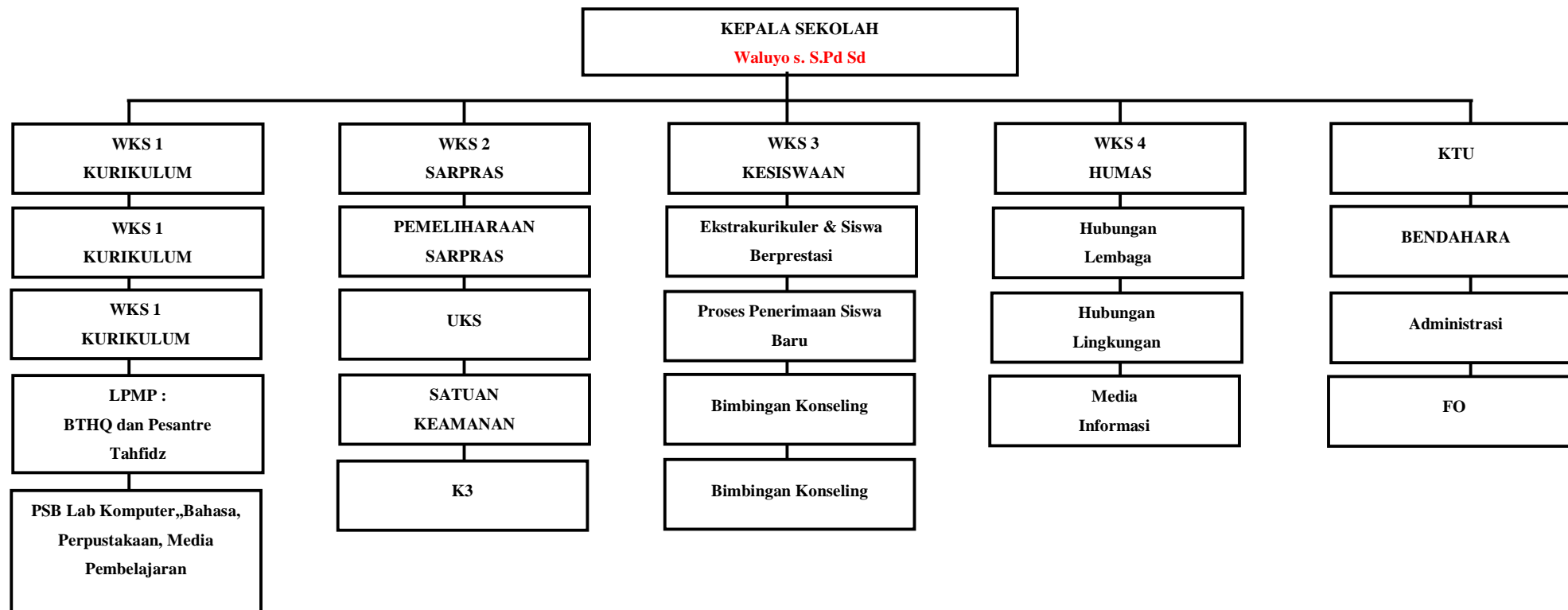
b. Misi SD Negeri 2 Tempuranduwur :

- 1) Menyelenggarakan KBM yang efektif
- 2) Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler
- 3) Menyelenggarakan kegiatan pelatihan ketrampilan budidaya pertanian dan pelatihan berbahasa Inggris
- 4) Menanamkan budaya tertib dan budaya bersih

- 5) Memupuk dan menumbuhkan kesadaran ibadah dengan baik dan menjalankan ajaran agamanya.
- c. Tujuan Dan Sasaran SD Negeri 2 Tempuranduwur
- 1) Memiliki ahklak yang matang dan terpuji
    - a) Berbakti kepada kedua orang tua dan guru
    - a) Menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda
    - b) Sopan santun dalam bergaul dan berbusana
    - c) Menjauhi sifat tercela
  - 2) Memiliki kemandirian yang baik
    - a) Mampu mengurus diri sendiri
    - b) Memiliki keterampilan hidup
    - c) Gemar menabung dan tidak boros
  - 3) Memiliki wawasan berpikir luas dan daya kritis
    - a) Senang dan mampu membaca efektif
    - b) Nilai 5 bidang studi tuntas
    - c) Mampu bersaing dan berprestasi
    - d) Mampu berkomunikasi efektif
    - e) Mengembangkan sikap kritis
  - 4) Memiliki badan yang sehat dan kuat
    - a) Sportifitas dalam berolahraga
    - b) Mengonsumsi makanan halal dan bergizi
    - c) Menjaga adab makan dan minum
    - d) Menjaga kebersihan diri dan pakaian

## B. Bagan Struktur Organisasi SD Negeri 2 Tempuranduwur

### STRUKTUR ORGANISASI SD Negeri 2 Tempuranduwur



Gambar 1. Struktur Organisasi SD Negeri 2 Tempuranduwur

### C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Fisik Lainnya

#### 1. Sumber Daya Manusia:

Sumber daya manusia yang dimiliki sudah mampu untuk mengoperasikan sebuah media pembelajaran yang akan di terapkan pada saat kegiatan belajar mengajar.

#### 2. Sarana yang dimiliki:

- a. Perlengkapan UKS : kurang *bedcover* dan obat-obatan kurang lengkap
- b. Perlengkapan kebersihan : sapu, alat pel, tempat cuci tangan, washlap, tong sampah
- c. Perlengkapan kantor : meja guru , meja anak, kursi anak, almari kaca, rak buku murid, kursi guru
- d. Perlengkapan perpustakaan : rak buku (buku masih sangat sedikit namun sudah banyak buku-buku edisi baru)
- e. Perlengkapan mushalla : karpet sajadah, sajadah, microphon, al-qur'an
- f. Laboraturium Komputer : Monitor, cpu, keyboard, mouse ( yang bisa di gunakan untuk 30 siswa)



**BAB III**  
**METODOLOGI KP**

**A. Lokasi KP, Alamat, Kontak pembimbing KP**

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Tempuranduwur  
Alamat : Desa Tempuranduwur, Kecamatan Sapuran,  
Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah.  
Pembimbing KP : Waluyo s. Pd. Sd  
Kontak : 081235188828

**B. Metode pengambilan data KP**

Pengumpulan data dapat diperoleh dengan cara :

1. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan terjun langsung ke lokasi atau obyek yang akan diteliti, serta mengamati permasalahan yang terjadi pada instansi tempat pelaksanaan Kerja Praktik, yaitu SD Negeri 2 Tempuranduwur.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan penulis dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tempuranduwur dan tenaga pengajar atau guru sekolah. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab tentang masalah yang dialami oleh tenaga pengajar atau guru dalam melaksanakan kinerjanya dan juga kemampuan mereka dalam penggunaan perangkat kerja.

3. Metode Literatur Pustaka

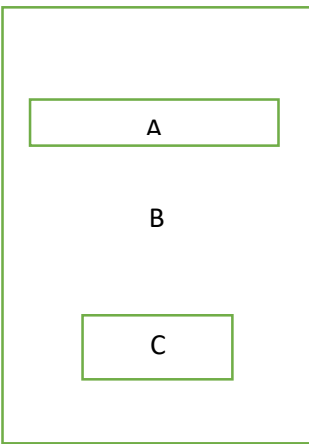
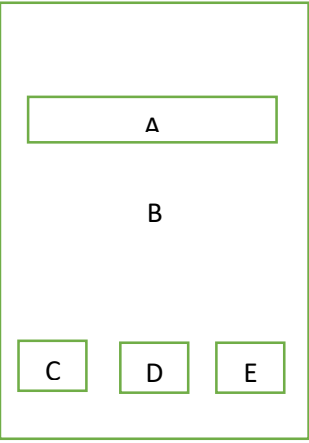
Merupakan metode pencarian data-data melalui literatur atau sumber data buku yang ada dengan pencarian materi-materi yang akan digunakan dalam penyusunan laporan kerja praktek.

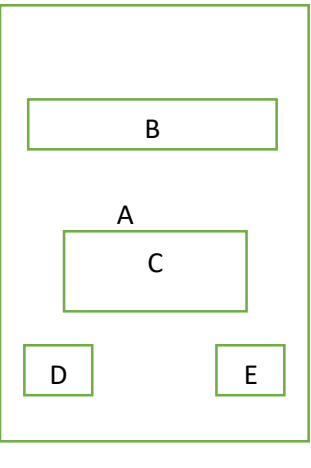
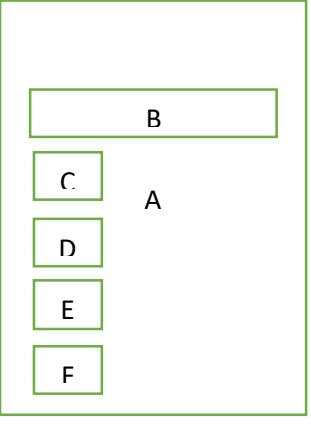
## C. Rancangan Sistem

### 1. Analisis Storyboard

Perancangan storyboard dalam hal ini adalah membuat naskah. Storyboard digunakan untuk penggambaran jalan cerita yang akan di buat yang di sertai dengan penjelasan alur cerita, sehingga program aplikasi yang di buat menjadi *user friendly* atau memudahkan user (pengguna).

Tabel 3.3 Rancangan Storyboard

No	Nama	Visual	Isi	Keterangan
1	Halaman Pembuka		Halaman Pembuka berisi : a. Judul Media b. Background c. Tombol masuk ke menu home	Halaman Pembuka Saat aplikasi pertama kali di jalankan maka akan muncul tampilan halaman pembuka yang berisi tombol untuk masuk ke menu home.
2	Menu Home		Halaman Home berisi : a. Judul Media b. Background c. Tombol materi d. Tombol Video e. Tombol Latihan	Halaman Home Halaman yang bisa di akses setelah mengklik tombol masuk pada halaman pembuka, Halaman ini berisi background, judul media, dan terdapat empat tombol fungsi yaitu tombol materi, tombol video, tombol latihan dan tombol keluar.

3	Halaman Materi		Halaman Materi berisi : a. Background b. Judul Materi c. Tulisan teks d. Tombol Next e. Tombol prev	Halaman materi berisi teks penjelasan, halaman ini di lengkapi dua tombol yaitu tombol ke halaman sebelumnya (prev), tombol ke halaman selanjutnya (next),
4	Halaman Latihan		Halaman Latihan berisi : a. Background b. Soal c. Tombol pilihan ganda (a) d. Tombol pilihan ganda (b) e. Tombol pilihan ganda (c) f. Tombol pilihan ganda (c)	Halaman Latihan ini berisi soal latihan dan di lengkapi dengan tombol pilihan ganda.

#### D. Rancangan Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

Menyusun rencana rancangan dalam bentuk jadwal dengan studi kasus yang akan di bangun membutuhkan waktu 3 bulan. Susunan aktivitasnya dengan cara memberi arsir pada kolom-kolom yang akan di rencanakan untuk jalankan aktivitas. Ditunjukkan pada table 3.1

*Tabel 3.1 Rancangan Penjadwalan Pembuatan Media Pembelajaran SDN 2 Tempuranduwur*

Program Aktivitas	Juli				Agustus				September				Keterangan
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Pengumpulan Data		■	■										Lama waktu 5 hari
Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran			■	■									Lama waktu 8 hari
Desain				■		■							Lama waktu 5 hari
Implementasi pada Macro Media					■		■	■					Lama waktu 17 hari
Evaluasi dan Testing								■		■	■	■	Lama waktu 20 hari
Menyusun Laporan								■	■		■	■	Lama waktu 30 hari
Dokumentasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Lama waktu dokumentasi fulltime

Menyusun Realisasi Kerja dalam bentuk jadwal dengan studi kasus yang akan di bangun membutuhkan waktu 4 bulan. Susunan aktivitasnya dengan cara memberi arsir pada kolom- kolom yang akan di rencanakan untuk jalannya aktivitas. Ditunjukkan pada tabel 3.2

*Tabel 3.2 Realisasi Penjadwalan Pembuatan Media Pembelajaran SDN 2 Tempuranuwur*

Program Aktivitas	Juli				Agustus				September				Oktober				November				keterangan
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Pengumpulan Data	■	■																			Lama waktu 6 hari
Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran			■	■	■																Lama waktu 14 hari
Desain					■	■	■	■	■												Lama waktu 20 hari
Implementasi pada Macro Media									■	■	■	■	■								Lama waktu 30 hari
Evaluasi dan Testing													■	■	■						Lama waktu 15 hari
Menyusun Laporan					■	■	■	■	■	■			■	■	■	■					Lama waktu 40 hari
Dokumentasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					Lama waktu full time
Seminar KP																		■			

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Sistem yang dibangun**

Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan mempersiapkan data yang berhubungan dengan materi wudhu dan tayamum, pembuatan media pembelajaran ini meliputi animasi, materi, suara, dan ilustrasi gambar. Sistem yang di buat adalah aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia, yang diperuntukan bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuranduwur. Dimana media ini dapat membantu dengan tujuan siswa dapat mendapat visualisasi materi rangka manusia. Media pembelajaran Ini merupakan langkah awal yang efektif dalam mengenalkan teknologi berbasis multimedia kepada murid dan guru pengajar di SD Negeri 2 Tempuranduwur.

Keberhasilan proses penyampaian materi pembelajaran merupakan tujuan utama dari aplikasi multimedia ini, berikut ini adalah hal-hal yang harus di perhatikan dalam memenuhi kebutuhan user dari media pembelajaran ini :

1. Media pembelajaran yang di hasilkan dapat di terima dengan jelas oleh pengguna.
2. Media pembelajaran ini dapat menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran yang terjadi di SDN 2 Tempuranduwur.
3. Media pembelajaran ini di lengkapi dengan animasi, suara, dan ilustrasi gambar, tidak hanya grafis dan text saja. Sehingga dapat membuat media pembelajaran ini dapat membuat murid menjadi tidak bosan dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka media pembelajaran ini memiliki menu antara lain :

1. Halaman pembuka, halaman ini berisi animasi dan tombol untuk masuk ke menu home.
2. Menu home, pada halaman berisi gambar, dan juga terdapat tiga menu tombol yaitu tombol menu materi, tombol menu video, tombol menu latihan dan tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
3. Menu materi berisi materi wudhu dan tayamum yang di lengkapi ilustrasi gambar dan teks.

4. Menu video berisi video yang bersangkutan dengan materi wudhu dan tayamum.
5. Menu latihan berisi latihan soal untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi wudhu dan tayamum.

## **B. Pembahasan Sistem Yang Di Bangun**

### 1. Hasil Analisis

#### A. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang di gunakan dalam membuat media pembelajaran ini. Berikut analisis perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang di pakai :

- 1) Kebutuhan perangkat keras (hardware)
  - a. Laptop ACER Aspire E1 -471G, Processor intel core i3
  - b. RAM 4 GB
  - c. Hardisk 500 GB
  - d. Mouse bila di perlukkan
- 2) Kebutuhan perangkat lunak (software)
  - a. Sistem Operasi (OS) windows 10/64 bit
  - b. Macro Media Flash Profesional 8  
Merupakan perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat media pembelajaran.
  - c. Corel Draw X7  
Merupakan perangkat lunak yang di gunakan untuk mendesain tampilan halaman.

#### B. Analisis Alur Cerita

Tahapan analisis alur cerita merupakan kelanjutan dari analisis kebutuhan sistem, dengan analisis alur cerita, data yang akan di buat dapat di susun dengan mudah, benar dan tepat pada sasaran yang telah di tentukan sebelum menyusun suatu sistem.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisis alur cerita berupa media pembelajaran adalah sebagai berikut :

## 1. Merancang konsep

Perancangan konsep merupakan tahap penentuan secara keseluruhan mengenai perancangan konsep media pembelajaran yang akan di buat, agar mempunyai tujuan yang jelas untuk memudahkan siswa dan guru pengajar dalam proses pembelajaran.

Dalam merancang konsep, di dalam multimedia di gunakan dua hal yaitu:

### a. Merancang elemen media pembelajaran

#### 1) Teks

Teks merupakan salah satu bentuk representasi visual dari bahasa. Teks adalah data atau informasi dalam bentuk karakter dalam suatu bahasa. Teks merupakan elemen dasar dan sangat penting dalam presentasi multimedia.

#### 2) Gambar

Adanya gambar pada media pembelajaran akan lebih mempermudah penyampaian informasi dan proses belajar mengajar akan lebih efektif, terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata.

#### 3) Suara

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa adanya suara atau audio.

#### 4) Animasi

Animasi mengacu pada gambar-gambar yang bergerak, animasi dapat dihasilkan dengan menayangkan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan efek pergerakan.

### b. Merancang menu

Perancangan menu merupakan bagian yang penting dalam menganalisis pembuatan media pembelajaran, guna memberi kemudahan kepada user untuk mengetahui fasilitas atau menu apa saja yang ada di dalam media pembelajaran yang di buat.



## 2. Merancang isi

Tujuan merancang isi di dalam membuat aplikasi multimedia ini adalah untuk menentukan fasilitas apa saja yang ada di dalam media pembelajaran ini. Merancang isi dengan menyiapkan menu, desain, storyboard dan navigasi yang di pilih.

Berikut ini adalah rancangan isi pada media pembelajaran bacaan sholat yang akan di buat :

### a. Halaman Pembuka

Halaman ini akan muncul setelah halaman loading selesai maka akan tampil atau masuk ke halaman pembuka yang berisi animasi dan tombol untuk masuk ke menu home.

### b. Menu Home

Halaman home, halaman yang bisa di akses setelah mengklik tombol masuk pada halaman pembuka. Halaman ini berisi background, judul media, dan terdapat empat tombol fungsi yaitu tombol menu materi, tombol menu video, tombol menu latihan dan tombol untuk keluar dari media pembelajaran.

### c. Halaman Materi

Halaman ini berisi kumpulan materi rangka manusia dan ilustrasi gambar yang di lengkapi teks, dan di lengkapi dua tombol yaitu tombol kembali dan tombol selanjutnya.

### d. Halaman Video

Halaman ini berisi sebuah video yang bersangkutan dengan materi rangka manusia dan kegunaannya, dan di lengkapi dengan tombol untuk kembali pada menu home.

### e. Halaman Latihan

Halaman ini berisi sebuah latihan-latihan soal untuk menguji kemampuan siswa tentang materi rangka manusia, dan di lengkapi dengan tombol pilihan ganda.

## 2. Hasil Implementasi

Berikut ini adalah tampilan hasil akhir implementasi aplikasi media pembelajaran Rangk Manusia :

### 1. Halaman Pembuka

Tampilan halaman pembuka ini akan muncul di awal ketika pengguna membuka aplikasi media pembelajaran ini. Tampilan interfacenya seperti pada gambar 4.1 tampilan halaman pembuka.



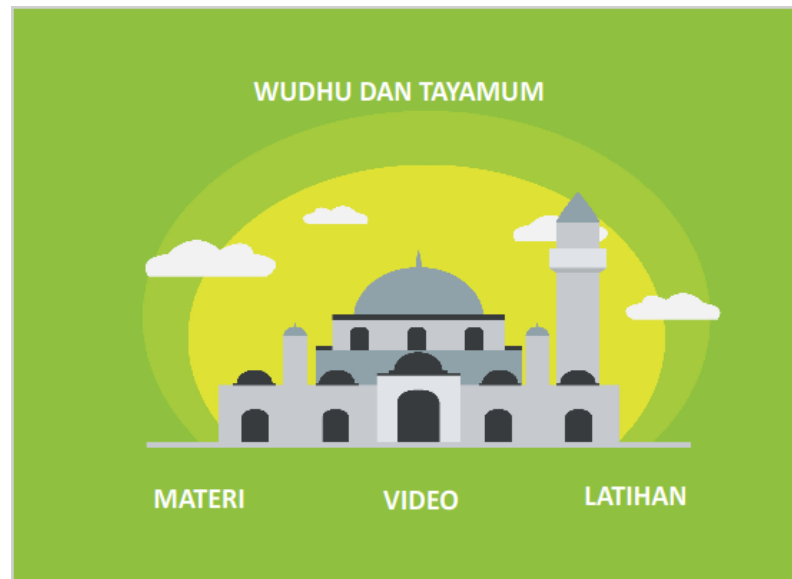
*Gambar 4.1 tampilan halaman pembuka*

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay(2) ;
[3] }
```

*Listing 4.1 tampilan halaman pembuka*

### 2. Halaman Home

Halaman home ini berisi menu utama, dimana terdapat tiga menu yaitu menu materi, menu video, menu latihan keluar, dan di



*Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home*

Berikut ini adalah action script dari tombol materi. Tampilannya seperti pada listing 4.2 tampilan action script tombol materi.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay (3) ;
[3] }
```

*Listing 4.2 Tampilan action script tombol materi*

Berikut ini adalah action script dari tombol video. Tampilannya seperti pada listing 4.3 tampilan action script tombol video

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay (19) ;
[3] }
```

*Listing 4.3 Tampilan action script tombol video*

Berikut ini adalah action script dari tombol latihan. Tampilannya seperti pada listing 4.4 tampilan action script tombol latihan.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay (26) ;
[3] }
```

*Listing 4.4 tampilan action script tombol latihan*

Berikut ini adalah action script dari tombol keluar. Tampilannya seperti pada listing 4.5 tampilan action script tombol keluar.

```
[1] on(release){
[2] fscommand("quit",true);
[3] }
```

*Listing 4.5 tampilan action script tombol keluar.*

3. Halaman Materi

Halaman materi berisi teks penjelasan, halaman ini di lengkapi empat tombol yaitu tombol ke halaman selanjutnya (next), tombol ke halaman sebelumnya (prev), tombol home, dan tombol keluar

Berikut ini adalah action script dari tombol ke halaman selanjutnya. Tampilannya seperti pada listing 4.6 tampilan action script tombol ke halaman selanjutnya (next) .

```
[1] on(release) {
[2] nextFrame();
[3] }
```

*Listing 4.6 tampilan action script tombol next*

Berikut ini adalah action script dari tombol ke halaman sebelumnya. Tampilannya seperti pada listing 4.7 tampilan action script tombol ke halaman sebelumnya (prev) .

```
[1] on(release) {
[2] prevFrame();
[3] }
```

*Listing 4.7 tampilan action script tombol prev*

Berikut ini adalah action script dari tombol home. Tampilannya seperti pada listing 4.8 tampilan action script tombol home.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndStop(2);
[3] }
```

*Listing 4.8 tampilan action script tombol home.*

#### 4. Halaman Video

Halaman Video berisi sebuah video yang membahas sesuai materi, halaman ini di lengkapi dua tombol yaitu tombol home, dan tombol keluar.

Berikut ini adalah action script dari tombol home. Tampilannya seperti pada listing 4.9 tampilan action script tombol home.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndStop(2);
[3] }
```

*Listing 4.9 tampilan action script tombol home*

Berikut ini adalah action script dari tombol keluar. Tampilannya seperti pada listing 4.10 tampilan action script tombol keluar.

```
[1] on(release){
[2] fscommand("quit",true);
[3] }
```

L

*Listing 4.10 tampilan action script tombol keluar*

#### 5. Halaman Latihan

Halaman Latihan ini berisi soal latihan yang sesuai dengan materi sebelumnya dan di lengkapi dengan tombol pilihan ganda. Tampilan interfacenya seperti pada gambar 4.5 tampilan halaman latihan.



*Gambar 4.4 Tampilan Halaman latihan*

Berikut ini adalah action script dari tombol dengan jawaban benar. Tampilannya seperti pada listing 4.11 tampilan action script tombol jawaban benar.

```
[1] on(release) {
[2] nextFrame();
[3] benar++;
```

*Listing 4.11 tampilan action script tombol jawaban benar*

Tampilannya seperti pada listing 4.12 tampilan action script tombol jawaban salah.

```
[1] on(release) {
[2] nextFrame();
[3] }
```

*Listing 4.12 tampilan action script tombol jawaban salah*

**C. Pengujian Sistem**

Pengujian dilakukan dengan cara mencoba langsung aplikasi yang dibuat, percobaan ini dilakukan oleh bapak Waluyo s. Pd. Sd. Dari hasil percobaan yang dilakukan tersebut beliau memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran ini sudah layak digunakan untuk SD Negeri 2 Tempuranduwur.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kerja praktek yangtelah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan :

1. Telah dibuat media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi Wudhu dan Tayamum berbasis multimedia dengan materi pengertian wudhu dan tayamum, dan latihan soal.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana pendukung belajar Pendidikan Agama Islam kelas I untuk SD Negeri 2 Tempuranduwur dan sebagai alat bantu dan mempermudah guru dalam mengajar.
3. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multimedia ini sudah sesuai dengan kurikulum yang di ajarkan di dalam kelas.

#### **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ini adalah materi pada aplikasi ini hanya terbatas pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi wudhu dan tayamum untuk kelas 1 sekolah dasar. Maka untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi pembelajaran ini dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap.



**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Arsyad, Azhar. 2011. "Media Pembelajaran" .**
- [2] Rezaldi, Muhammad Yudhi. 2009. "Multimedia seri A SMK/MAK".**
- [4] Fathiyati Riyana, Runtut Prih Utami. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA Kelas XI semester 2 Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia".**
- [5] Pranowo, galih. 2010. "Mastering CorelDraw X4".**

HALAMAN PENGESAHAN

KERJA PRAKTEK  
PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI  
“Wudhu dan Tayamum”  
BERBASIS MULTIMEDIA  
PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS I  
SD NEGERI 2 TEMPURANDUWUR

Harmono

1300018033

PEMBIMBING

: Rusydi Umar, S.T., M.T, Ph.D.  
NIY. 60980174

PENGUJI

: Bambang Robiin, S.T., M.T.  
NIP. 197907202005011002

Kaprodi Teknik Informatika

Yogyakarta, Oktober 2018  
Ketua/Kepala/Direktur Instansi

Nur Rochmah Dyah Pujiastuti, S.T., M.Kom.  
NIP.197608192005012001

Waluyo s. Pd. Sd  
NIP. 196306271990061001

## KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan Tugas Proyek yang berjudul "PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN Pendidikan Agama Islam "Wudhu dan Tayamum" BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN Pendidikan Agama Islam KELAS I SD Negeri 2 TEMPURANDUWUR". Tugas Proyek ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada mata kuliah Kerja Praktek pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Proyek ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Nur Rochmah Dyah Pujiastuti, S.T., M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Bapak Nuril Anwar, S.T., M.Kom selaku Dosen Pengampu mata kuliah Kerja Praktek Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
3. Bapak Rusydi Umar, S.T., M.T, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing dan juga sebagai motivator saya.
4. Waluyo s. Pd. Sd\_selaku guru pembimbing lapangan SD Negeri 2 Tempuranduwur yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan kerjasama dalam melakukan proyek ini.
5. Orangtua yang selalu mendukung saya dan memberikan doanya.
6. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2013.
7. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat banyak membantu sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Dalam penyusunan Tugas Proyek ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas. Amiiiiiiin!

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Februari 2019

**Penulis**

## Daftar Isi

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>Daftar Isi</b> .....	iv
<b>Daftar Gambar</b> .....	vi
<b>Daftar Tabel</b> .....	vii
<b>Daftar Listing</b> .....	viii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Kerja Praktek.....	2
F. Manfaat Kerja Praktek .....	3
<b>BAB II</b> .....	4
<b>GAMBARAN INSTANSI</b> .....	4
A. Gambaran Umum .....	4
B. Bagan Struktur Organisasi SDN 2 Tempuranduwur .....	6
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Fisik Lainnya .....	7
<b>BAB III</b> .....	8
<b>METODOLOGI KP</b> .....	8
A. Lokasi KP, Alamat, Kontak pembimbing KP.....	8
B. Metode pengambilan data KP.....	8
C. Rancangan Sistem .....	9

D. Rancangan Jadwal Kegiatan Kerja Praktek.....	11
<b>BAB IV .....</b>	<b>14</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>14</b>
A. Deskripsi Sistem yang dibangun.....	14
B. Pembahasan Sistem Yang Di Bangun.....	15
C. Pengujian Sistem .....	23
<b>BAB V .....</b>	<b>24</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>24</b>
A. Kesimpulan .....	24
B. Saran.....	24
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>25</b>

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SDN 2 Tempuranduwur .....	6
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home .....	19
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Materi .....	20
Gambar 4.4 Tampilan Halaman video .....	22
Gambar 4.5 Tampilan Halaman latihan .....	23

## Daftar Tabel

Tabel 3.1 Rancangan Penjadwalan Pembuatan Media Pembelajaran.....	9
Tabel 3.2 Realisasi Penjadwalan Pembuatan Media Pembelajaran.....	10



## Daftar Listing

Listing 4.1 tampilan halaman pembuka.....	18
Listing 4.2 Tampilan action script tombol materi.....	19
Listing 4.3 Tampilan action script tombol video.....	19
Listing 4.4 tampilan action script tombol latihan.....	20
Listing 4. 5 tampilan action script tombol keluar.....	20
Listing 4.6 tampilan action script tombol next.....	21
Listing 4.7 tampilan action script tombol prev.....	21
Listing 4.8 tampilan action script tombol home.....	21
Listing 4.9 tampilan action script tombol home.....	22
Listing 4.10 tampilan action script tombol keluar .....	22
Listing 4.11 tampilan action script tombol jawaban benar.....	23
Listing 4.12 tampilan action script tombol jawaban salah .....	23