

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG ETIKA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID**

(Studi Kasus : SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 BIMA)

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana komputer**



Disusun Oleh:

Ainun Septiana
1800018347

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

2024

**LEARNING MEDIA APPLICATION ABOUT ETHICS IN THE ANDROID-BASED
SUBJECT OF CREED OF ACHIEVEMENT**

(Case Study: STUDENTS OF MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 BIMA)

THESIS

**This Thesis submitted as a partial
requirement for attainment of the Bachelor's degree**



Written By:

Ainun Septiana
1800018347

**DEPARTEMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY
AHMAD DAHLAN UNIVERSITY**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG ETIKA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus : SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 BIMA)**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

AINUN SEPTIANA

1800018347

**Program Studi S1 Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan**

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Mushlihudin, S.T., M.T

NIPM. 19670106 199601 111 0765562

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG ETIKA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID**

(Studi Kasus : SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 BIMA)

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**AINUN SEPTIANA
1800018347**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Susunan Dewan Penguji

Ketua : Mushlihudin, S. T., M. T.

Penguji 1 : Bambang Robi'in, S. T., M. T.

Penguji 2 : Taufiq Ismail, S. T., M. Cs.



Yogyakarta, 19 Januari 2024

Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan



Prof. Dr. Ir. Siti Jamilatun, M.T.

NIPM. 19660812 199601 011 0784324

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainun Septiana

NIM : 1800018347

Prodi : Informatika

Judul TA/Skripsi : **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG ETIKA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID** (Studi Kasus : SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 BIMA)

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Desember 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Mushlihudin, S.T., M.T
NIPM. 19670106 199601 111 0765562

Yang menyatakan,



Ainun Septiana
1800018347

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (Kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya” (Q.S. Al-Baqarah : 286)

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ نِعْمَ الْمَوْلَى وَنِعْمَ النَّصِيرُ

“Cukuplah bagi kami Allah, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami.”

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan mengucapkan Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan metopen dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Tentang Etika Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android(Studi kasus : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bima)”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi Sebagian persyaratan menyelesaikan deraja Sarjana Komputer Di Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini masih belum sempurna dan masih banyak mengandung kesalahan. Oleh karna itu, Pada kesempatan ini, tanpa mengurangi rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah STW yang selalu mencurahkan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua Orang tua penulis yang selalu mendoakan, mendukung dan memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Hikmah Hidayat dan Nilam sahrani selaku saudara kandung yang selalu memberikan do'a dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Nina Nur santi, Kalsom Abakar dan Abdi selaku orangtua kedua yang selalu memberi do'a dan dukungan sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi ini.
5. Bapak Dr. Muchlas, M.T. selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan.
6. Ibu Prof. Dr. Ir. Suti Jamilatun, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Murinto S.Si., M.Kom. selaku kepala Program Studi Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
8. Bapak Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan selama menempuh masa perkuliahan.

9. Bapak Mushlihudin, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan meluangkan banyak waktunya dalam penyusunan laporan skripsi ini.
10. Bapak Bambang Robiin, S.T., M.T., dan Bapak Taufik Ismail, S.T., M. Cs. selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan arahan, masukan pada skripsi ini.
11. Segenap dosen Informatika Universitas Ahmad Dahlan, yang telah membagikan ilmunya sehingga skripsi ini dapat selesai.
12. Eka Rustanti, Suryani dan Yuniningsih selaku sahabat penulis yang selalu menjadi pendengar yang baik, selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Puji Nurun Hidayah, Nurwahidah, Nurul Fajriani dan Reni Sasmita, Kurnia Meiliyani selaku teman serantau yang selalu ada untuk membantu dan mendengarkan keluh kesah penulis serta memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Intan, Mita, Melly selaku teman seperjuangan penulis selama kuliah, yang selalu memberi semangat serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Dan semua pihak yang terlibat yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, doa dan bantuan yang diberikan. Penulis juga berharap semoga mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga semua isi dalam laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan Allah SWT selalu meridhoi setiap langkah kita Aamiin ya rabbal'alamiin. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Yogyakarta, 05 Januari 2023

Penulis,



Ainun Septiana

NIM. 1800018347

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu	6
2.2. Kajian Software Terdahulu	10
2.3. Landasan Teori	11
2.3.1. Aplikasi	11
2.3.2. Media Pembelajaran	11
2.3.3. Pendidikan Etika	12
2.3.4. Android.....	15
2.3.5. Multimedia	15
2.3.6. Unity 3D.....	16
2.3.7. MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	16
2.3.7.1 Concept (Pengonsepan)	16

2.3.7.4 Assembly (Pembuatan)	17
2.3.7.5 Testing (Pengujian).....	17
2.3.7.6 Distribution (Pendistribusian)	17
2.3.8 Black Box	18
2.3.9 Single Ease Question (SEQ)	18
2.3.10 Test Validasi.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1. Metode Pengumpulan Data	20
3.1.1. Metode Wawancara.....	20
3.1.2. Metode Dokumentasi.....	20
3.1.3 Metode Observasi	20
3.2. Alat dan Bahan	21
3.2.1. Kebutuhan Perangkat keras (Hardware).....	21
3.2.2. Kebutuhan perangkat lunak (software)	21
3.3. Tahapan Penelitian.....	22
3.3.1. Concept (Konsep)	22
3.3.2. Design (Perancangan).....	22
3.3.3. Material Collecting (Pengumpulan bahan materi).....	23
3.3.4. Assembly (Pembuatan)	23
3.3.5. Testing (Pengujian).....	23
3.3.5.1 Black Box Testing.....	23
3.3.5.2 Single Ease Question (SEQ)	24
3.3.5.3 Test Validasi (Kualitas Media)	28
3.3.6. Distribution (Distribusi)	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Deskripsi Aplikasi.....	29
4.2. Alur Hasil Perancangan Aplikasi	29
4.2.1. Concept (Konsep)	29
4.2.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
4.2.1.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
4.2.2. Rancangan Aplikasi (<i>design</i>)	33
4.2.2.1 Struktur Navigasi	33
4.2.2.2 Flowchart.....	34
4.2.2.3 Storyline / Storyboard	34
4.2.3. Material Collection (Pengumpulan Bahan Materi)	36
4.2.4. Assembly (Pembuatan)	36

4.2.4.1 Halaman Menu Utama	37
4.2.4.2 Halaman Tampilan Pilih Menu	37
4.2.4.3 Halaman Tampilan Menu Materi	38
4.2.4.4 Halaman Tampilan Menu Video.....	39
4.2.4.5 Halaman Tampilan Menu Kuis	39
4.2.4.6 Halaman Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan.....	42
4.2.4.7 Hasil Program	42
4.2.5. Pengujian.....	53
4.2.5.1 <i>Black Box Test</i>	53
4.2.5.2 Single Ease Question (SEQ)	56
4.2.5.3 Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran (Test Validasi).....	58
4.2.3.1 Aspek Materi dan Soal	59
4.2.3.2 Aspek Media.....	60
4.2.6. Distribution (Distribusi)	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.2. Kesimpulan	63
5.3. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	67
Lampiran 1. Pengujian SEQ	67
Lampiran 2. Pengujian Kualitas Media	140
Lampiran 3. Dokumentasi Pengujian	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Metode MDLC	22
Gambar 4. 1. Sturuktur Navigasi Aplikasi	33
Gambar 4. 2. Flowchart.....	34
Gambar 4. 3. Halaman Menu Utama	37
Gambar 4. 4. Halaman Tampilan Pilih Menu	38
Gambar 4. 5. Halaman Tampilan Menu Materi	38
Gambar 4. 6. Halaman Tampilan Menu Video	39
Gambar 4. 7. Halaman Tampilan Menu Kuis.....	39
Gambar 4. 8. Menampilkan Halaman Soal.....	40
Gambar 4. 9. Menjawab Soal dengan Benar.....	40
Gambar 4. 10. Menjawab Soal dengan Salah.....	41
Gambar 4. 11. Tampilan Total Score	41
Gambar 4. 12. Halaman Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan	42
Gambar 4. 13. Presentase pengujian SEQ.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 3. 1 pengujian SEQ.....	24
Tabel 4. 1. Kebutuhan Non-fungsional.....	32
Tabel 4. 2. Storyboard.....	34
Tabel 4. 3. Pengujian Black Box.....	53
Tabel 4. 4. Hasil Pengujian SEQ.....	56
Tabel 4. 5. Perhitungan Hasil Pengujian Kelayakan Media	60
Tabel 4. 6. Interpretasi Kelayakan Multimedia	61

DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 4. 1. Materi Manager	43
Kode Program 4. 2. Video.....	47
Kode Program 4. 3. Audio Toggle.....	48
Kode Program 4. 4. Audio Manager	48
Kode Program 4. 5. GameManager	49
Kode Program 4. 6. Kuis	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengujian SEQ	67
Lampiran 2. Pengujian Kualitas Media	140
Lampiran 3. Dokumentasi Pengujian	162

ABSTRAK

Pembelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bima khususnya pada kelas 3 masih menggunakan media pembelajaran dengan buku LKS, LCD dan proyektor dan siswa hanya dapat mendengar dan melihat apa yang dijelaskan oleh guru itupun hanya beberapa siswa saja, Sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak sampai kepada siswa karna metode pengajarannya tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Penggunaan layar LCD dan Proyektor hanya sesekali digunakan dalam proses pembelajaran karna belum tersedia di setiap kelas dan masih digunakan secara bersama yang artinya kesediaan media tersebut di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bima masih terbatas. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari aplikasi media pembelajaran etika. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Metode yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yaitu metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* meliputi 6 tahap pengembangan, yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution.

Dari penelitian yang dilakukan maka dihasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran tentang etika pada mata Pelajaran Akidah akhlak berbasis android, aplikasi ini dibuat untuk membantu siswa dalam menambah semangat dan motivasi dalam belajar. Berdasarkan hasil dari pengujian yang dilakukan, pengujian kelayakan multimedia mendapatkan rata-rata 4,62 memperoleh interpretasi sangat layak, serta pengujian Single Ease Question (SEQ) mendapatkan rata-rata 6,74 sehingga aplikasi tersebut sangat mudah untuk digunakan siswa.

Kata kunci : Media pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, Pendidikan Etika

Lampiran 2

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ainun Septiana

NIM : 1800018347

Email : ainun1800018347@webmail.uad.ac.id

Fakultas : Teknologi Industri

Program Studi: Informatika

Judul tugas akhir : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG ETIKA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK (STUDI KASUS : SISWA MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 6 BIMA)

Dengan ini saya menyerahkan hak *sepenuhnya* kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut

Saya (~~mengijinkan~~/~~tidak mengijinkan~~)* karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 21 Mater 2024



Ainun Septiana

Mengetahui,
Pembimbing**



Mushlihudin, S.T.,M.T.

Ket:

*coretsalabsatu

**jika diijinkan TA dipublish maka ditandatangani dosen pembimbing dan mahasiswa