

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

**SKRIPSI
MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB PADA MADRASAH IBTIDAIYAH QURANIAH 8
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE LUTHER**



Diajukan Oleh :

HAJSMY AL JIHAD / 021130112

ILHAM ADITHIO/ 021130045

Untuk Memenuhi Sebagai Dari Syarat-Syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. **MIRZA OKTA ADITIYA / 021130057**
2. **M. TAUFIK PURBAYA / 021130135**
3. **TENNO DWIYANTO / 021130136**

PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**

JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (S1)**

KONSENTRASI : **PEMROGRAMAN DAN DESAIN**

JUDUL SKRPSI : **SISTEM INFORMASI DISTRIBUSI
BARANG PADA PT. SINAR KENCANA
MULTI LESTARI MENGGUNAKAN
METODE *DISTRIBUTION REQUIREMENT
PLANNING (DRP)***

Tanggal : 16 Januari 2018

Pembimbing,

Mengetahui,

Ketua,

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.

NIDN : 0215028002

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. **HAJSMY AL JIHAD / 021130112**
2. **ILHAM ADITHIO / 021130045**

PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**

JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (S1)**

KONSENTRASI : **PEMROGAMAN DAN DESAIN**

JUDUL SKRPSI : **MULTIMEDIA INTERAKTIF**
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA
MADRASAH IBTIDAIYAH QURANIAH 8
PALEMBANG MENGGUNAKAN
METODE LUTHER

Tanggal : 12 Februari 2018

Tanggal : 9 Februari 2018

Penguji 1,

Penguji 2,

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.

D. Tri Octafian. S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0215028002

NIDN : 0213108002

Menyetujui,

Ketua,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO :

“Aku belajar bahwa kebencian melumat ketakutan. Tapi jika kau lari, kebencian menang”.

(Ilham Adithio)

Kupersembahkan Kepada :

- *Kedua orang tua kami Ayah dan Ibu tercinta.*
- *Saudara-saudara kami yang selalu mendo'akan dan selalu memberi dukungan.*
- *Teman-teman terdekat kami yang selalu memberi support.*
- *Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom., Dosen Pembimbing.*
- *Sahabat-sahabat kami seperjuangan dan semua pihak yang mendukung kami dalam pengerjaan skripsi.*
- *Dosen dosen dan staff STMIK PalComTech.*

KATA PENGANTAR

Kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang sedemikian cepatnya sehingga memberikan kemudahan dan fasilitas pada hampir setiap kegiatan. Oleh sebab itu sudah selayaknya apabila sistem penilaian yang dilakukan dalam menentukan standar suatu perguruan tinggi sudah secara komputerisasi atau bahkan mungkin sudah berbasis database yang terintegrasi dengan baik melalui jaringan yang saling terkoneksi antar perguruan tinggi yang ada.

Bagi perguruan tinggi yang baru berdiri otomatis memberikan suatu pelajaran yang sangat berharga dimana mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat meningkatkan mutunya agar dapat disejajarkan dengan perguruan-perguruan tinggi lainnya yang mungkin sudah mempunyai standar mutu yang lebih baik. Sedangkan bagi perguruan tinggi yang mempunyai standar mutu yang baik, mereka berusaha bagaimana agar standar yang telah ada dicapai dapat dipertahankan atau mungkin dapat ditingkatkan.

Kenyataan di atas merupakan salah satu faktor yang mendorong Penulis untuk meneliti Sistem Informasi Data Akreditasi Dosen Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) PalComTech Palembang.

Adapun selama penulisan dan penyusunan skripsi ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh

karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Ketua 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Teknik Informatika, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, ST., M.Kom., kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 16 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	5
1.5.2 Manfaat Bagi Quraniah 8 Palembang	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II. GAMBARAN UMUM SEKOLAH	8
2.1. Profil Sekolah	8

2.1.1	Sejarah Sekolah	8
2.1.2	Visi dan Misi	11
BAB III. TINJAUAN PUSTAKA		20
3.1.	Teori Pendukung	20
3.1.1	Multimedia	20
3.1.2	Multimedia Interaktif	20
3.1.3	Media Pembelajaran	21
3.1.4	Adobe Flash CS6	21
3.1.5	<i>Action Script</i> 3.0	22
3.1.6	Android	23
3.1.7	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	24
3.1.8	<i>State Transition Diagram</i> (STD)	26
3.2.	Hasil Penelitian Terdahulu	27
3.3.	Kerangka Pemikiran	29
BAB IV. METODE PENELITIAN		31
4.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian	31
4.1.1	Lokasi	31
4.1.2	Waktu Penelitian	31
4.2.	Jenis Data	32
4.2.1	Data Primer	32
4.2.2	Data Sekunder	32
4.3.	Teknik Pengumpulan Data	33
4.3.1	Observasi	33
4.3.2	Wawancara	33
4.3.3	Studi Pustaka	34

4.3.4	Dokumentasi	34
4.3.5	Kuesioner	35
4.4.	Jenis Penelitian	36
4.5.	Alat dan Teknik Pengembangan Sistem	36
4.5.1	Alat Pengembangan Sistem	36
4.5.2	Teknik Pengembangan Sistem	37
4.6.	Alat dan Teknik Pengujian	39
BAB V.	METODE PENELITIAN	42
5.1.	Hasil.....	42
5.1.1	<i>Concept</i> (Konsep)	42
5.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	43
5.1.2.1	Struktur Navigasi	43
5.1.2.2	<i>State Transition</i> Diagram (STD)	44
5.1.2.3	Desain <i>Interface</i>	46
5.1.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	54
5.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	55
5.1.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	58
5.1.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	61
5.2.	Pembahasan	61
5.2.1	Pembahasan Tampilan Awal	61
5.2.2	Pembahasan Menu Utama	62
5.2.3	Pembahasan Topik Materi.....	62
5.2.4	Pembahasan Isi SubMenu Materi Anggota Wudhu	63
5.2.4.1	Halaman Cerita Anggota Wudhu	63
5.2.4.2	Halaman Video Anggota Wudhu	64

5.2.4.3	Halaman Isi Materi Anggota Wudhu	65
5.2.4.4	Halaman Animasi Anggota Wudhu	65
5.2.5	Pembahasan Isi SubMenu Nama-Nama Penyakit	66
5.2.5.1	Halaman Cerita Nama-Nama Penyakit	66
5.2.5.2	Halaman Isi Materi Nama-Nama Penyakit	67
5.2.5.3	Halaman Animasi Nama-Nama Penyakit	68
5.2.6	Pembahasan Isi SubMenu Sholat 5 Waktu.....	68
5.2.6.1	Halaman Cerita Sholat 5 Waktu.....	69
5.2.6.2	Halaman Kuis Materi Sholat 5 Waktu	69
5.2.6.3	Halaman Hasil Jawaban Benar	70
5.2.6.4	Halaman Hasil Jawaban Salah	71
5.2.6.5	Tampilan Kuis Selesai	71
5.2.7	Pembahasan Isi SubMenu Nama-Nama Pelajaran	72
5.2.7.1	Halaman Cerita Nama-Nama Pelajaran	72
5.2.7.2	Halaman Isi Materi Nama-Nama Pelajaran	73
5.2.8	Pembahasan Topik Kamus	74
5.2.9	Pembahasan Isi SubMenu Kamus Sholat 5 Waktu, Nama- Nama Pelajaran, Nama-Nama Penyakit & Anggota Wudhu ..	74
5.2.9.1	Isi Kamus Sholat 5 Waktu	75
5.2.9.2	Isi Kamus Nama-Nama Penyakit.....	75
5.2.9.3	Isi Kamus Nama-Nama Pelajaran	76
5.2.9.4	Isi Kamus Anggota Wudhu.....	77
5.2.10	Pembahasan Pengujian <i>Blackbox</i>	78
5.2.11	Pembahasan Hasil Kuesioner	79

BAB VI. PENUTUP	80
6.1. Simpulan.....	80
6.2. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	xix
HALAMAN LAMPIRAN	xxi

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8	13
2. Gambar 3.1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	24
3. Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	29
4. Gambar 4.2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	37
5. Gambar 5.1 Struktur Navigasi	44
6. Gambar 5.2 <i>STD</i> Halaman Menu Utama	45
7. Gambar 5.3 <i>STD</i> Topik Materi	45
8. Gambar 5.4 <i>STD</i> Topik Kamus.....	46
9. Gambar 5.4 Desain Tampilan Awal	47
10. Gambar 5.5 Desain Menu Utama	47
11. Gambar 5.6 Desain Topik Materi	48
12. Gambar 5.7 Desain Topik Kamus.....	48
13. Gambar 5.8 Desain Halaman Cerita	49
14. Gambar 5.9 Desain Halaman Videos.....	49
15. Gambar 5.10 Desain <i>SubMenu</i> Materi Anggota Wudhu dan Nama-Nama Penyakit	50
16. Gambar 5.11 Desain <i>SubMenu</i> Isi Materi Anggota Wudhu dan Nama-Nama Penyakit	50
17. Gambar 5.12 Desain <i>SubMenu</i> Materi Shalat 5 Waktu	51
18. Gambar 5.13 Desain Hasil Jawaban Benar.....	51
19. Gambar 5.14 Desain Hasil Jawaban Salah	52

20. Gambar 5.15 Desain Tampilan Kuis Selesai	52
21. Gambar 5.16 Desain <i>SubMenu</i> Nama-Nama Pelajaran	53
22. Gambar 5.17 Desain <i>SubMenu</i> Kamus Shalat 5 Waktu, <i>SubMenu</i> Kamus Nama-Nama Penyakit, <i>SubMenu</i> Kamus Nama-Nama Pelajaran dan <i>SubMenu</i> Kamus Anggota Wudhu	53
23. Gambar 5.18 <i>Flash</i> Tampilan Awal	56
24. Gambar 5.19 <i>Flash</i> Menu Utama	56
25. Gambar 5.20 <i>Flash</i> Topik Materi	57
26. Gambar 5.21 <i>Flash</i> Topik Kamus.....	58
27. Gambar 5.22 Tampilan Awal.....	60
28. Gambar 5.23 Menu Utama.....	61
29. Gambar 5.24 Topik Materi	62
30. Gambar 5.25 Halaman Cerita Anggota Wudhu.....	63
31. Gambar 5.26 Halaman Video Anggota Wudhu	63
32. Gambar 5.27 Halaman Isi Materi Anggota Wudhu.....	64
33. Gambar 5.28 Halaman Animasi Anggota Wudhu	65
34. Gambar 5.29 Halaman Cerita Nama-Nama Penyakit.....	66
35. Gambar 5.30 Halaman Isi Materi Nama-Nama Penyakit	66
36. Gambar 5.31 Halaman Animasi Nama-Nama Penyakit	67
37. Gambar 5.32 Halaman Cerita Shalat 5 Waktu.....	68
38. Gambar 5.33 Halaman Kuis Shalat 5 Waktu	69
39. Gambar 5.34 Halaman Hasil Jawaban Benar	69
40. Gambar 5.35 Halaman Hasil Jawaban Salah	70

41. Gambar 5.36 Tampilan Kuis Selesai	71
42. Gambar 5.37 Halaman Cerita Nama-Nama Pelajaran	72
43. Gambar 5.38 Halaman Isi Materi Nama-Nama Pelajaran	72
44. Gambar 5.39 Topik Kamus	73
45. Gambar 5.40 Halaman Isi Kamus Shalat 5 Waktu	74
46. Gambar 5.41 Halaman Isi Kamus Nama-Nama Penyakit	75
47. Gambar 5.42 Halaman Isi Kamus Nama-Nama Pelajaran	76
48. Gambar 5.43 Halaman Isi Kamus Anggota Wudhu	77
49. Gambar 5.44 Grafik Perbandingan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	78

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu	27
2. Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	31
3. Tabel 4.2 Tabel Nilai	40
4. Tabel 5.1 Deskripsi Konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	42
5. Tabel 5.2 Pengujian <i>Blackbox</i>	59
6. Tabel 5.3 Hasil Kuesioner Beta <i>Testing</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya waktu bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang untuk mempelajari semua materi pelajaran bahasa Arab, karena pelajaran bahasa arab hanya dilakukan satu kali dalam satu minggu dan pelajaran hanya berlangsung selama 70 menit. Selain itu siswa kurang tertarik dikarenakan media pengajaran hanya melalui media papan tulis dan buku panduan. Tujuan penelitian ini yaitu membuat Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab pada Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang menggunakan metode Luther. Metode pengembangan yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Metode ini terdiri dari enam tahap yaitu : konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif pembelajaran bahasa arab dan berdasarkan hasil pengujian sebagian besar siswa setuju hasil yang ditampilkan aplikasi sesuai dengan materi pelajaran, mudah untuk dipahami, mempersingkat waktu dan mudah digunakan.

Kata Kunci : Multimedia Intertaktif, *Multimedia Development Life Cycle*.

ABSTRACT

This research is motivated by the problem for the students of Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang to apply all the Arabic lesson material, because the Arabic language is only done once a week and the lesson lasts only 70 minutes. In addition students are less interested because teaching media only use whiteboard and guidebook. The purpose of this research is to make Multimedia Interactive Arabic at Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang using Luther method. Development method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther-Sutopo version. This method has six step: concept, design, material completion, manufacture, testing and distribution. This study produces interactive multimedia learning of arabic language and based on test results most of the students agree the appropriate results of the application with the subject matter, easy to understand, shorten the time and easy to use.

Keywords: *Multimedia Interactive, Multimedia Development Life Cycle.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa adalah komputer. Perkembangan teknologi informasi dan komputer memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran, guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran contohnya multimedia interaktif. Multimedia Interaktif adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi animasi menarik sesuai materi yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan, diperlukan berbagai macam alternatif dan inovasi baru sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran.

Menurut Darmawan dalam Sofi (2016: 50) program pembelajaran berbasis komputer mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Bagi anak kecil yang masih duduk di bangku sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah biasanya mereka selalu memenuhi aktifitasnya dengan bermain dan belum menganggap bahwa pendidikan itu penting. Maka dari itu penerapan pembelajaran interaktif di sekolah dasar merupakan langkah yang tepat agar siswa bisa bermain sambil belajar.

Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Palembang, sekolah tersebut menerapkan pendidikan pada bidang keagamaan. Khususnya pada mata pelajaran bahasa arab merupakan salah satu kurikulum yang wajib diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8. Pelajaran bahasa arab adalah pendidikan yang disiapkan agar siswa dapat mengenal dan memahami teks-teks arab pada Al-Qur'an sebagai pedoman hidup Mata pelajaran bahasa arab diajarkan melalui buku panduan dan berlangsung 1 minggu sekali. Namun siswa di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 belum begitu memahami tentang pelajaran bahasa arab dengan baik. Sehingga membuat siswa kesulitan dalam mengikuti pelajaran bahasa arab.

Dari hasil *observasi* dan wawancara yang telah penulis lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang pada tanggal 15 September 2017 dengan guru di kelas 3A, penulis mendapatkan hasil beberapa pokok permasalahan.

1. Kurangnya waktu siswa untuk mempelajari seluruh pelajaran yang ada, karena pelajaran bahasa arab hanya dilakukan satu kali pertemuan dalam 1 minggu dan pelajaran hanya berlangsung kurang lebih 70 menit.
2. Siswa kurang tertarik dikarenakan media pengajaran hanya melalui papan tulis dan buku panduan.

Dari pokok permasalahan yang didapat penulis dijelaskan bahwa, media pembelajaran yang disampaikan dari buku panduan yang telah diterapkan oleh guru terlalu padat, sulit untuk dipahami oleh siswa. Dan karena waktu yang terlalu singkat ada juga siswa yang sulit menerima materi pelajaran bahasa arab dengan baik. Maka dari itu siswa memerlukan media alat bantu untuk dapat mempermudah siswa dalam belajar bahasa arab.

Menurut Munir dalam Putra (2016: 4) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut, (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan kreatif; (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan; (4) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (5) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; dan (6) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional

Dari uraian latar belakang yang sudah dijelaskan oleh penulis, maka penulis terdorong untuk mengambil judul **“Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Pada Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8**

Palembang Menggunakan Metode Luther” yang diharapkan agar siswa dapat lebih memahami tentang pembelajaran bahasa arab dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam studi kasus ini adalah “Bagaimana Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab pada Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang menggunakan metode Luther?”

1.3. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis *android*
2. Konten yang digunakan yaitu materi kelas 3 yang sesuai dengan RPP pelajaran bahasa arab antara lain, nama-nama pelajaran, anggota wudhu, Sholat 5 waktu, nama-nama penyakit serta penulis menambahkan kuis.
3. Metode pengembangan multimedia yang digunakan adalah metode MDLC versi Luther-Sutopo

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran bahasa arab yang sesuai dengan RPP Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Mendapatkan pengetahuan baru dalam membangun multimedia pembelajaran interaktif untuk anak sekolah.

1.5.2. Manfaat Bagi MI Quraniah 8 Palembang

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengetahui tugas mereka serta untuk meningkatkan pemahaman bahasa arab.

1.5.3. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan masukan dan informasi untuk penelitian yang akan datang dan informasi yang berguna serta dapat di jadikan sebagai bahan *referensi* untuk perpustakaan STMIK PalComTech Palembang program studi Sistem Informasi mengenai media pembelajaran bahasa arab.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis buat dalam laporan penelitian ini, terdiri dari enam bab, sistematika penulisan menjelaskan secara singkat isi yang akan dibahas, serta keterkaitan antar setiap bab. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada Bab ini diuraikan mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan tugas wewenang serta gambaran umum bagian unit / kerja.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini penulis akan membuat teori yang berdasarkan penulisan skripsi ini yang terdiri teori pendukung, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini penulis membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, dan jenis penelitian dan alat serta teknik pengembangan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis membahas hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai maupun masalah-masalah yang telah ditemukan selama penelitian, serta pengujian sistem yang dibuat.

BAB VI Penutup

Bab ini penulis membahas kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisa serta saran sebagai masukan untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Emka, H., A. 2017. *Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model*. *Integer Journal*, Vol. 2, No.1. Hal 18.
- Hompu, U. H. L., Yamin, M., & Sagala, L. O. H. 2016. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu dan Salat Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android*. *semanTIK 2.2*, Vol. 2, No.2, ISSN: 2502-8928. Hal 103-114.
- Irawan, A., Laurin, M. S., Suherman. 2015. *Perancangan Animasi Pembelajaran Perawatan Mesin Kendaraan*. *Jurnal PROSISKO*, Vol. 2, ISSN:2406-773. Hal 4.
- Martinis, H., & Yaskin, M. 2016. *Aplikasi Bahan Ajar Bahasa Arab Bermedia Komputer dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester II Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Muaro Jambi*. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 2, ISSN 1979-1739 (P) ; ISSN 2502-8057 (E). Hal 10-11.
- Mufidah, S. E., & Poedjiastoeti, S. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komunikasi Total (Komtal) Pada Materi Zat Aditif Untuk Siswa Tunarungu Di Smalb-B*. *UNESA Journal of Chemical Education*, Vol. 6, No. 2, ISSN: 2252-9454. Hal 2-6.
- Nazir. *Metode Penelitian*.Bogor: Ghalia Indonesia. 2013
- Nugraha. R., Harsono A., & Adianto H. 2014. *Usulan Peningkatan Kualitas Pelayanan Jasa pada Bengkel "X" Berdasarkan Hasil Matrix Importance-Performance Analysis*. *Jurnal Online Institut Teknologi Nasional*, Vol. 01, No. 03, ISSN: 2338-5081.
- Nugraha, I. M. P., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. 2016. *Pengembangan sistem distribusi aqua berbasis android di pt. Indah permai*. *KARMAPATI*, Vol. 5, No 1, ISSN: 2252-9063.
- Putri, N. L. A. S., Manuaba, I. B. S., & Putra, I. K. A. 2016. *Penerapan Pendekatan Sainifik Dengan Model Pembelajaran Penemuan Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Ipa*. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol. 4, No 1. Hal 4.

- Rahadi. 2014. *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*. Jurnal Sistem Informasi (JSI), Vol. 6, No. 1, ISSN: 2355-4614. Hal 665.
- Samsul, H., Nienik. 2013. *Perbandingan Harga Rokok Produksi Full Casting dan Variable Casting Untuk Harga Jual CV. Pyramid*. Jurnal EMBA, Vol. 1. No.3. ISSN: 2085-9902.
- Sari, A. L., Tresnawati, D., & Hakim, D. N. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma STT-Garut, Vol 11, No 1, ISSN : 2302-7339. Hal. 9
- Setiawan, M., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri I Bitung, Kelas VI)*. E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, Vol. 5, No. 4, ISSN: 2301-8402. Hal 36-46.
- Shobary, M. N, Riana, D., & Sanjaya, R. 2014. *Aplikasi Animasi Interaktif Pencampuran Tiga Warna Primer Dan Pengenalan Bentuk Geometri Pada Paud Al-Muslimun*. Jurnal Informatika, Vol.1, No. 2. Hal 169.
- Suryani, N., & Wijayanto, R. 2014. *Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar (Studi Kasus Mi Nurul Falah Ciater)*. Jurnal Paradigma, Vol. 16, No.1. Hal 97.
- Sofi, Euis. 2016. *Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*. Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan, Vol. 10, No.1, ISSN: 2548-3978. Hal 50.
- Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta. 2013.
- Winerungan, O. L. 2013. *Sosialisasi Perpajakan, Pelayanan Fiskus Dan Sanksi Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wpop Di Kpp Manado Dan Kpp Bitung*. Jurnal EMBA, Vol. 1, No. 3, ISSN: 2303-1174. Hal 966.
- Yola, M., & Budianto, D. 2013. *Analisis Kepuasan Konsumen Terhadap Kualitas Pelayanan Dan Harga Produk Pada Supermarket Dengan Menggunakan Metode Importance Performance Analysis (Ipa)*. Jurnal Optimasi Sistem Industri, Vol. 12, No. 12, ISSN: 2088-4842. Hal 303.