DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR SIMBOL xviii
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metodologi Penelitian 5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.6 Sistematika Penulisan 8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Profil Instansi 11
2.1.1 Sejarah Instansi 11
2.1.2 Visi Madrasah 12
2.1.3 Misi Madrasah 12
2.1.4 Tujuan Madrasah 13
2.2 Landasan Teori 13
2.2.1 Pengertian Pembelajaran 13
2.2.2 Definisi Media Pembelajaran 14

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran 14
2.2.4 Pengertian Silabus 14
2.2.5 Pengertian RPP 15
2.2.6 Pengertian Multimedia 17
2.2.7 Komponen Multimedia 18
2.2.8 Pembelajaran Multimedia Interaktif 19
2.2.9 Model Pembelajaran Multimedia Interaktif 20
2.2.10 Materi Pelajaran Fikih 21
2.2.11 OOP (*Object Oriented Programming*) 23
2.2.12 UML (*Unified Modeling Language*) 25
2.2.13 Basis Data 27
2.3 Tools yang Digunakan 28
2.3.1 Adobe Flash CS6 28
2.3.2 Action Script 3.0 29
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 32
3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 32
3.1.2.1 Aplikasi Mari Belajar Sholat Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Kelas IV SD/MI 32
3.1.2.2 Komponen Aplikasi Mari Belajar Sholat Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Kelas IV SD/MI 35
3.1.2.3 Hasil Analisis Aplikasi Mari Belajar Sholat Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Kelas IV SD/MI 36
3.1.2.4 Aplikasi Marbel (Mari Belajar Sambil Bermain) Shalat 37
3.1.2.5 Komponen Aplikasi Marbel (Mari Belajar Sambil Bermain 39
3.1.2.6 Hasil Analisis Aplikasi Marbel (Mari Belajar Sambil Bermain 40
3.1.2.7 Perbandingan Komponen pada Aplikasi Sejenis 41
3.1.2.8 Kesimpulan Hasil Analisis Aplikasi Sejenis 43

3.1.3 Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun 44
3.1.4 Analisis Materi 45
3.1.5 Analisis Soal Latihan 53
3.1.6 Analisis Metode/Model Tutorial, Model Simulasi 55
3.1.6.1 Model Tutorial 55
3.1.6.2 Model Pembelajaran Simulasi 75
3.1.7 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 84
3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 88
3.1.8.1 Diagram Usecase Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI 88
3.1.8.1.1 Skenario Usecase 93
3.1.8.2 Diagram Activity Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI 115
3.1.8.3 Diagram Sequence Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI 126
3.1.8.4 Diagram Class Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI 136
3.2 Perancangan Sistem 139
3.2.1 Perancangan Material Collecting Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI 139
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 140
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI 141
3.2.3.1 Perancangan Antarmuka Halaman Utama 141
3.2.3.2 Perancangan Antarmuka Halaman Materi Fikih 142
3.2.3.3 Perancangan Antarmuka Halaman Materi Zakat 142
3.2.3.4 Perancangan Antarmuka Halaman Pengertian Zakat 143
3.2.3.5 Perancangan Antarmuka Halaman Jenis Zakat 143
3.2.3.6 Perancangan Antarmuka Halaman Tata Cara Zakat 144
3.2.3.7 Perancangan Antarmuka Halaman Hikmah Zakat 144

3.2.3.8 Perancangan Antarmuka Halaman Materi Infak dan Sedekah 145
3.2.3.9 Perancangan Antarmuka Halaman Pengertian Infak dan Sedekah..... 145
3.2.3.10 Perancangan Antarmuka Halaman Tata Cara Infak dan Sedekah 146
3.2.3.11 Perancangan Antarmuka Halaman Hikmah Infak dan Sedekah 146
3.2.3.12 Perancangan Antarmuka Halaman Materi Shalat Idain..... 147
3.2.3.13 Perancangan Antarmuka Halaman Pengertian Shalat Idain..... 147
3.2.3.14 Perancangan Antarmuka Halaman Jenis Shalat Idain..... 148
3.2.3.15 Perancangan Antarmuka Halaman Tata Cara Shalat Idain..... 148
3.2.3.16 Perancangan Antarmuka Halaman Hikmah Shalat Idain..... 149
3.2.3.17 Perancangan Antarmuka Halaman Simulasi Fikih 149
3.2.3.19 Perancangan Antarmuka Halaman Simulasi Zakat Fitrah 150
3.2.3.21 Perancangan Antarmuka Halaman Simulasi Infak dan Sedekah..... 150
3.2.3.24 Perancangan Antarmuka Halaman Simulasi Shalat Idain..... 151
3.2.3.27 Perancangan Antarmuka Halaman Latihan Fikih 151
3.2.3.28 Perancangan Antarmuka Halaman Latihan Zakat..... 152
3.2.3.29 Perancangan Antarmuka Halaman Latihan Infak dan Sedekah..... 152
3.2.3.30 Perancangan Antarmuka Halaman Latihan Shalat Idain 153
3.2.4 Perancangan Pesan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI..... 153
3.2.4.1 Perancangan Pesan Keluar Aplikasi – P01 153
3.2.5 Jaringan Semantik..... 154
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM..... 155
4.1 Implementasi Sistem..... 155
4.1.1 Lingkungan Implementasi Sistem..... 155
4.1.2 Implementasi Aplikasi 158
4.1.3 Implementasi Antarmuka..... 158
4.2 Pengujian Sistem..... 159
4.2.1 Pengujian *Blackbox*..... 159

4.2.2 Pengujian Beta (Kuisioner) 157
4.2.3 Hasil Pengujian Kuisioner 168
4.2.4 Hasil Pengujian Terhadap Pemahaman Siswa 173
4.2.5 Kesimpulan Pengujian 177
4.2.6 Evaluasi Pengujian 178
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 179
5.1 Kesimpulan 179
5.2 Saran 179
DAFTAR PUSTAKA 181