

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG MENJAGA KESEHATAN PADA
ERA NEW NORMAL MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESSIONAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Ibram Syaifana Putra

17.11.1114

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG MENJAGA KESEHATAN PADA ERA
NEW NORMAL MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ibram Syaifana Putra

17.11.1114

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG MENJAGA KESEHATAN
PADA ERA NEW NORMAL MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESSIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibram Syaifana Putra

17.11.1114

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Acihmah Sidauruk, M.Kom

NIK. 190302238

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG MENJAGA KESEHATAN PADA
ERA NEW NORMAL MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESSIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibram Syaifana Putra

17.11.1114

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302391

Acihmah Sidauruk, M.Kom

NIK. 190302238

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 September 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Bengkulu, 12 Oktober 2021



Ibram Syaifana Putra

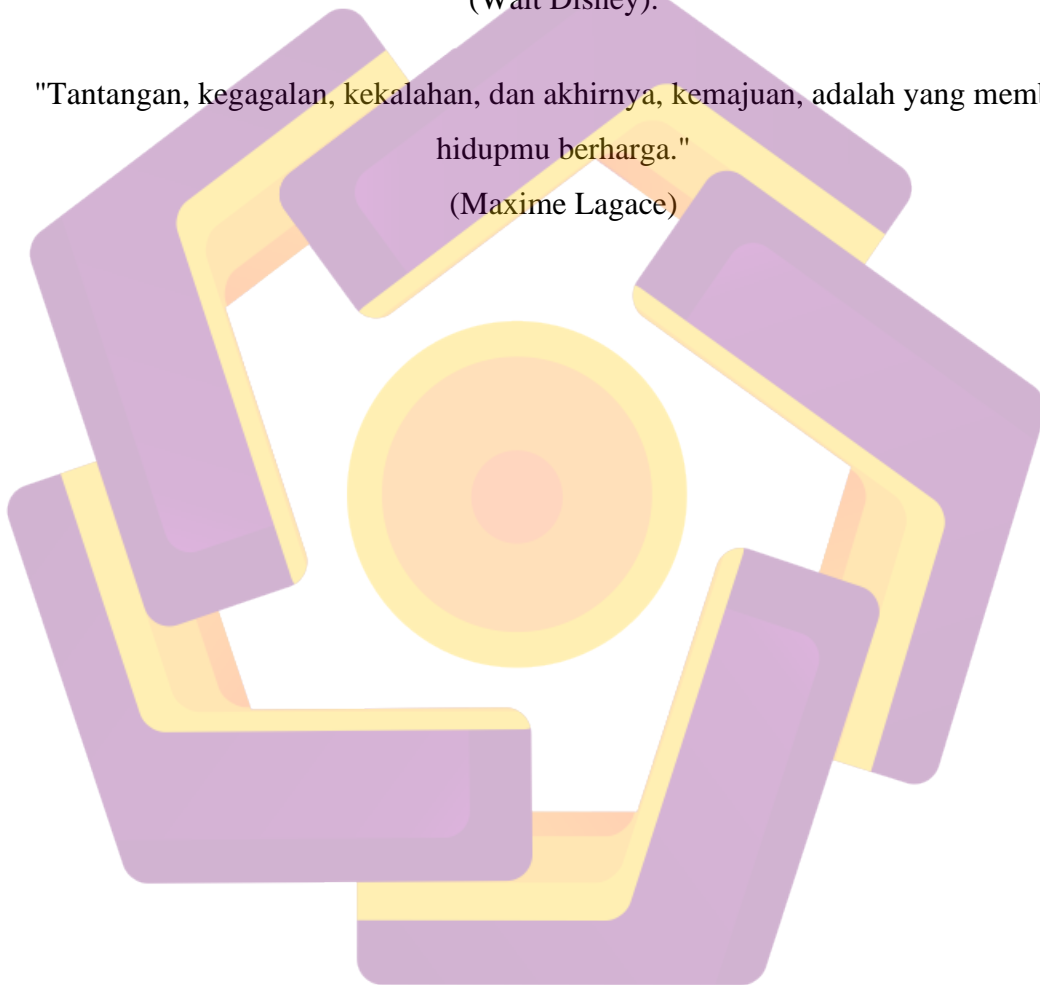
NIM. 17.11.1114

MOTTO

“Allah akan memberikan jalan untuk hamba-hambanya yang selalu berusaha”

“Semua impian kita dapat menjadi kenyataan jika kita memiliki keberanian untuk
mengejanya”
(Walt Disney).

"Tantangan, kegagalan, kekalahan, dan akhirnya, kemajuan, adalah yang membuat
hidupmu berharga."
(Maxime Lagace)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan skripsi naskah. Skripsi dipersembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu dan Adik, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan finansial, motivasi dan kesabaran kepada saya.
2. Ibu Acihmah Sidauruk, M. Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi.
3. Sahabat-sahabat terdekat, Daffa, Agung, Jodi, Imam, Dani, Evi, Dea, dan Yety yang selalu memberi dukungan.
4. Teman-teman kelas 17-S1IF-03, yang telah bekerja sama semasa kuliah.
5. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “*Media Pembelajaran Tentang Menjaga Kesehatan Pada Era New Normal Menggunakan Adobe Flash Professional*” sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Selama mengikuti pendidikan Sarjana (S1) Informatika sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis dengan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

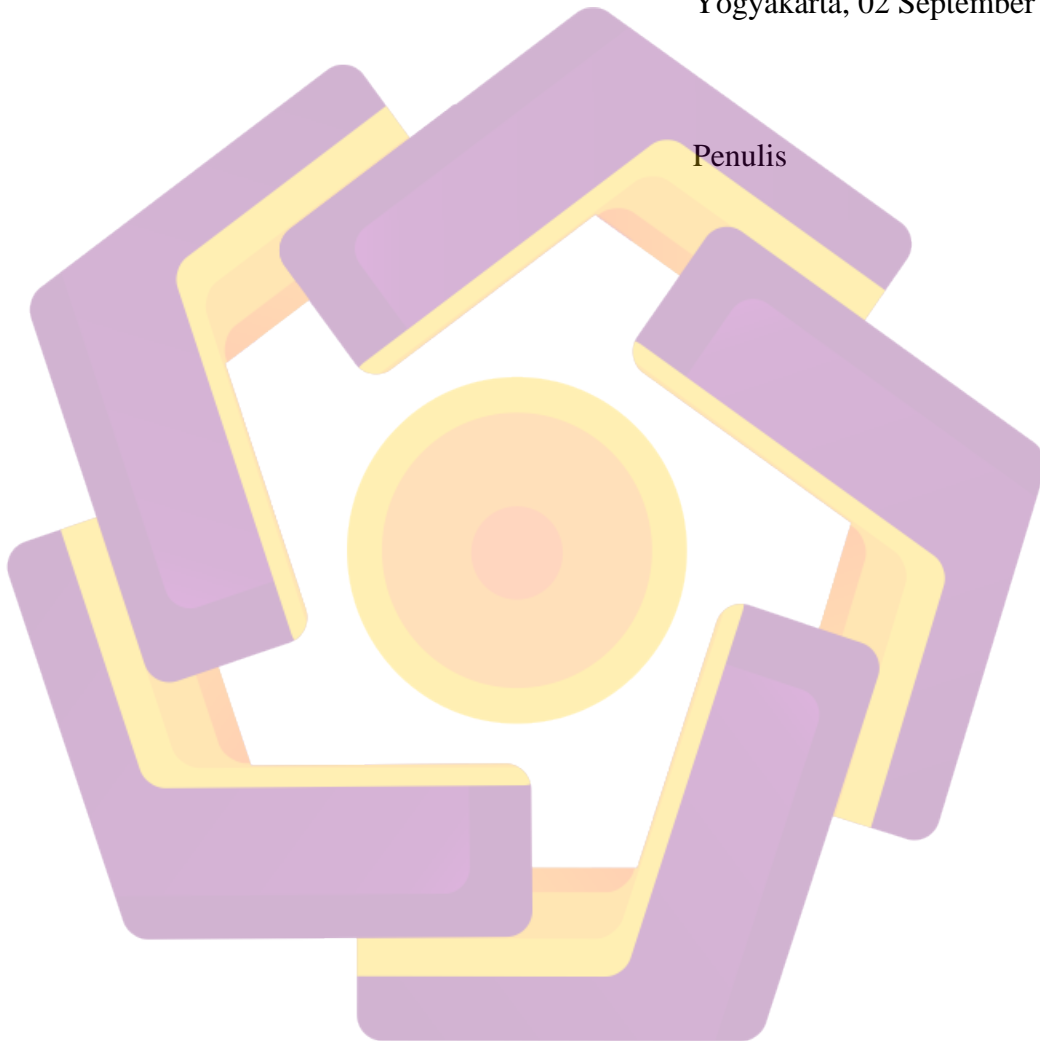
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Acihmah Sidauruk, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan skripsi.
3. Segenap dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran ilmu-ilmu baru selama masa perkuliahan.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2017, yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama selama masa pendidikan.

Dalam penulis skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya tentang menjaga kesehatan tubuh pada era new normal.

Yogyakarta, 02 September 2021

Penulis



DAFTAR ISI

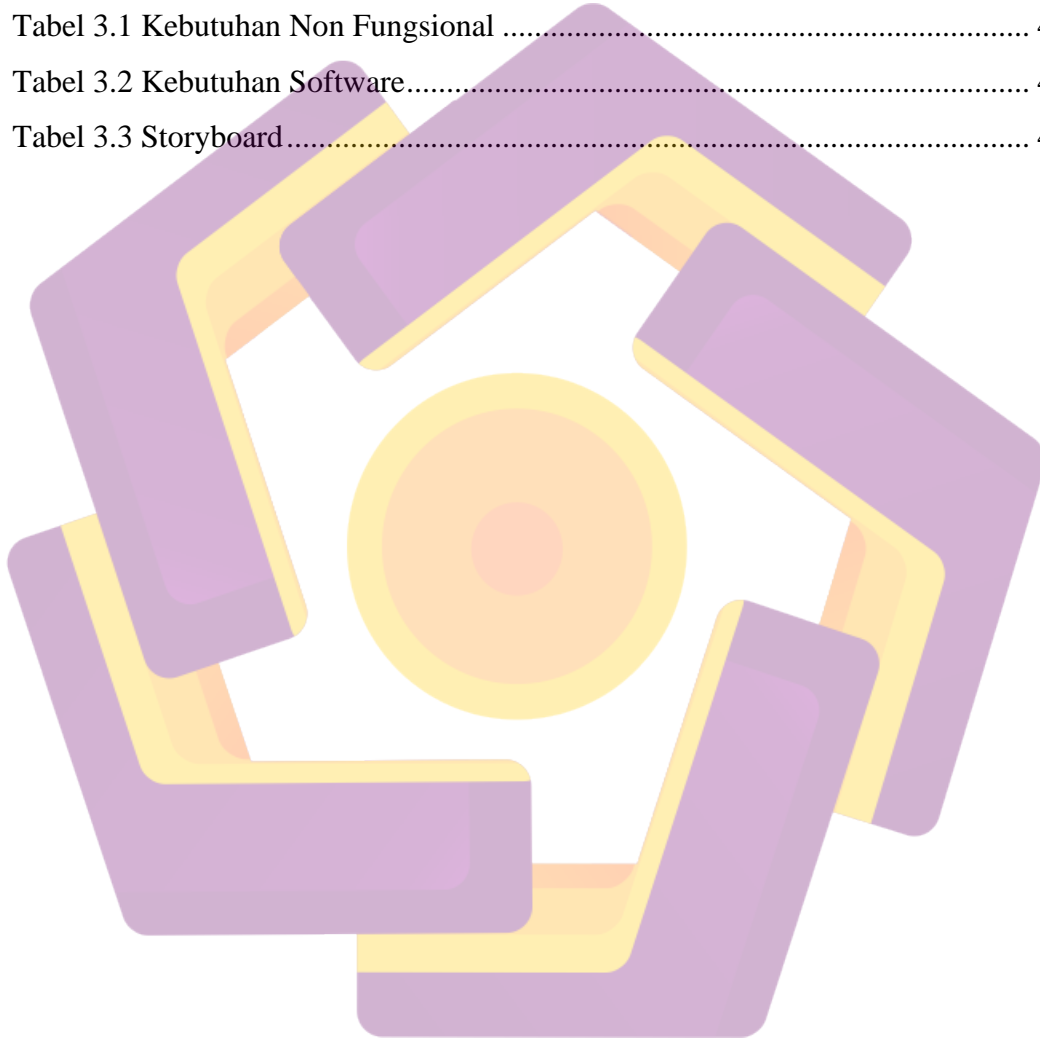
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	14

2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.2.3	Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.2.4	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.2.5	Jenis-Jenis Media Pembelajaran Kesehatan di Era New Normal	19
2.2.6	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
2.3	Konsep Dasar Media Interaktif.....	21
2.3.1	Pengertian Media Interaktif.....	21
2.3.2	Model Media Interaktif.....	22
2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif.....	24
2.3.4	Desain Multimedia Interaktif.....	26
2.3.5	Media Pembelajaran Menjaga Kesehatan Era New Normal.....	28
2.4	Pengertian Era New Normal.....	29
2.5	Kajian Mengenai Model Pengembangan.....	31
2.6	Kajian Penelitian yang Relevan.....	32
2.7	Kerangka Pikir.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		36
3.1	Model Pengembangan.....	36
3.2	Prosedur Pengembangan.....	37
3.2.1	Pengumpulan Data.....	37
3.2.2	Analisis SWOT.....	37
3.3.3	Analisis Kebutuhan.....	39
3.3.4	Tahap Analisis.....	41
3.3.5	Tahap Perencanaan.....	42
3.3.6	Tahap Pengembangan.....	42
3.3.7	Produk Akhir.....	43
3.4	Desain Media Pembelajaran.....	44
3.4.1	Membuat Desain Produk yang Dikembangkan.....	44
3.4.2	Mengumpulkan Bahan-Bahan Pendukung.....	48
3.4.3	Finishing atau Tahap Akhir.....	48

3.5	Jenis dan Sumber Data	48
3.6	Teknis Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Hasil Penelitian.....	50
4.1.1	Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran	50
4.2	Produksi.....	53
4.2.1	Pembuatan Karakter Animasi	53
4.2.2	Pembuatan Layout Media.....	55
4.2.3	Proses Pembuatan Gerakan	56
4.2.4	Proses Pembuatan Perintah	57
4.2.5	Proses Publishing	58
4.3	Hasil Produksi	59
4.4	Langkah Pengembangan.....	64
4.5	Teknik Analisis Data	67
4.6	Uji Coba Produk.....	68
4.6.1	Aspek Media.....	68
4.6.2	Aspek Materi	69
4.6.3	Aspek Pembelajaran	69
4.7	Kesimpulan.....	70
4.8	Keterbatasan Penelitian	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		73
Lampiran		75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Jurnal.....	9
Tabel 2.2 Diagram Alur Kerangka Pikir.....	35
Tabel 3.1 Kebutuhan Non Fungsional	40
Tabel 3.2 Kebutuhan Software.....	41
Tabel 3.3 Storyboard.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Storyboard 1	51
Gambar 4.2 Storyboard 2	52
Gambar 4.3 Storyboard 3	52
Gambar 4.4 Karakter Virus	53
Gambar 4.5 Memakai Masker	54
Gambar 4.6 Gejala	54
Gambar 4.7 Gunakan Masker	54
Gambar 4.8 Layout Pengertian Covid-19 dan New Normal	55
Gambar 4.9 Layout Gejala	55
Gambar 4.10 Layout Pencegahan	56
Gambar 4.11 Gerakan Virus	56
Gambar 4.12 Perintah ActionScript 3	57
Gambar 4.13 Perintah ActionScript 3	57
Gambar 4.14 Proses Publishing	58
Gambar 4.15 Tampilan Intro	59
Gambar 4.16 Menu Utama	59
Gambar 4.17 Tampilan Profil	60
Gambar 4.18 Tampilan Pengertian	60
Gambar 4.19 Tampilan Gejala	61
Gambar 4.20 Tampilan Cara Pencegahan	61
Gambar 4.21 Tampilan Hidup Sehat	62
Gambar 4.22 Tampilan Petunjuk Quiz	62
Gambar 4.23 Tampilan Quiz	63
Gambar 4.24 Tampilan Video	63

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan pemahaman tentang menjaga kesehatan tubuh di era new normal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Prosedur pembuatan media ini meliputi (1) membuat desain produk yang dikembangkan, (2) mengumpulkan bahan-bahan pendukung, (3) editing, (4) finishing. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan software aplikasi Adobe Flash Professional. Data produk di dapat dari buku, jurnal, dan internet.

Produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada media pembelajaran ini memiliki kelebihan sebagai berikut, (1) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memudahkan pengguna memahami bagaimana cara menjaga kesehatan di era new normal. (2) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membuat pengguna semangat dalam proses pembelajaran dan pemahaman. (3) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan desain animasi didalamnya membuat pengguna tertarik dalam proses pembelajaran dan membuang rasa bosan.

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran tentang menjaga kesehatan tubuh di era new normal menggunakan Adobe Flash Professional mendapat persentase kelayakan 75.1%. Sesuai dengan persentase yang telah ditetapkan, media pembelajaran ini “Layak” digunakan oleh masyarakat.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran, multimedia, new normal

ABSTRACT

This study aims to produce the development of interactive learning media that can be used in learning and understanding about maintaining a healthy body in the new normal era. This research is a type of research and development (research and development) with reference to the model developed by Borg and Gall. The procedure for making this media includes (1) designing the developed product, (2) collecting supporting materials, (3) editing, (4) finishing. The development of this learning media uses Adobe Flash Professional application software. Product data can be from books, journals, and the internet.

The interactive multimedia-based learning media products in this learning media have the following advantages, (1) interactive multimedia-based learning media can make it easier for users to understand how to maintain health in the new normal era. (2) interactive multimedia-based learning media can make users excited in the learning and understanding process. (3) interactive multimedia-based learning media with animated designs in it make users interested in the learning process and not get rid of boredom.

From the results of the trials that have been carried out, the learning media about maintaining a healthy body in the new normal era using Adobe Flash Professional gets a percentage of 75.1% of eligibility. In accordance with the predetermined percentage, this learning media is "appropriate" for use by the community.

Keywords: *development of learning media, multimedia, new normal*