

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI HEWAN
FILUM CHORDATA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI MUSTOKOREJO
DEPOK, SLEMAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Petrus Wisnu Kurniawan

10.11.3688

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI HEWAN
FILUM CHORDATA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI MUSTOKOREJO
DEPOK, SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Petrus Wisnu Kurniawan

10.11.3688

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI HEWAN
FILUM CHORDATA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI MUSTOKOREJEO
DEPOK, SLEMAN**

yang disusun oleh

Petrus Wisnu Kurniawan

10.11.3688

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 November 2013

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI HEWAN
FILUM CHORDATA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI MUSTOKOREJEO**

DEPOK, SLEMAN

yang disusun oleh

Petrus Wisnu Kurniawan

10.11.3688

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

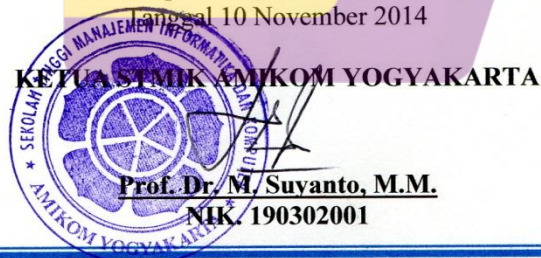
Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 10 November 2014

**KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH MANAJEMEN INFORMATIKA
UNIVERSITAS SEKELoa BAHU
AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Oktober 2014

Petrus Wisnu Kurniawan

10.11.3688

MOTTO

**”tak ada satu pun di dunia ini yang bisa diperoleh dengan mudah,
kerja keras dan doa merupakan langkah untuk dapat
mempermudahnya”**



PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada:

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa, dan Yesus Kristus, karena berkatNya diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menulis skripsi ini.
- ❖ Bapak Markus Sukimin dan Ibu Veronika Sujarinah, orang tua tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan materi selama ini.
- ❖ Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
- ❖ Maria Vivi Yulianingsih, Lucia Ari Wijayanti, Kristina Dessy Indriyani, kakak dan adik saya yang selalu memberikan doa dan semangat selama mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar Somo Rejo, yang telah memberikan motivasi, doa, dan semangat.
- ❖ Keluarga besar Atmo Taruno, yang telah memberikan motivasi, doa, dan semangat.
- ❖ Teman-teman seperjuangan S1TI03 dan S1TI02 yang selalu memberikan motivasi, doa, dan semangat dalam mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Yesus Kristus, atas segala berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Filum Chordata Berbasis Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar Di SD Negeri Mustokorejo Depok, Sleman” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan inspirasi, dukungan dan pengarahan bagi penulis hingga selesainya skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, dan Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai yang terbaik.
5. Bapak Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.

6. Semua pihak yang telah berpartisipasi membantu, baik dukungan moral maupun material, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 8 Oktober 2014

Penulis

Petrus Wisnu Kurniawan
10.11.3688

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori	
2.1.1 Hakikat Pembelajaran	8
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran	9
2.1.1.3 Pengertian Materi Klasifikasi Hewan.....	9

2.1.1.4 Silabus Pembelajaran.....	11
2.1.2 Media Pembelajaran	14
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Multimedia	16
2.1.3.1 Pengertian Multimedia	16
2.1.3.2 Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran.....	17
2.1.3.3 Multimedia dalam Adobe Flash	19
2.1.4 Prosedur Pengembangan Produk multimedia	21
2.1.4.1 Mengidentifikasi Masalah	22
2.1.4.2 Studi Kelayakan	23
2.1.4.3 Analisis Kebutuhan Sistem	23
2.1.4.4 Merancang Konsep	23
2.1.4.5 Merancang Isi	23
2.1.4.6 Merancang Naskah	23
2.1.4.7 Merancang Grafik	23
2.1.4.8 Memproduksi Sistem	24
2.1.4.9 Tes Sistem	24
2.1.4.10 Menggunakan Sistem	24
2.1.4.11 Memelihara Sistem	24
2.1.5 Analisis dan Perancangan	24
2.1.5.1 Analisis.....	24
2.1.5.2 Analisis Kebutuhan	25
2.1.5.3 Analisis Kelayakan	26
2.1.5.4 Analisis SWOT	27
2.1.6 Pemodelan Perancangan.....	28
2.1.6.1 Storyboard	28
2.1.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	30
2.1.7.1 Adobe Flash Professional CS6.....	30
2.1.7.2 Corel Draw X4	32
2.1.7.3 FL Studio 8.....	33

2.1.7.4 XML.....	34
2.1.7.5 Articulate Quiz Maker ‘09	36

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum

3.1.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian	38
3.1.1.1 Kondisi Fisik Sekolah	38
3.1.1.2 Keadaan Non Fisik Sekolah	39
3.1.1.3 Visi dan Misi SD Negeri Musto Kareja	40
3.1.2 Gambaran Umum Kelas yang Diteliti	40
3.1.2.1 Kelas V	40
3.2 Analisis SWOT	41
3.2.1 Deskripsi Sistem	44
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	45
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	45
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.3 Analisis Kelayakan Media Pembelajaran	46
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	46
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	47
3.3.3 Analisis Biaya dan Manfaat	47
3.3.3.1 Biaya Pengadaan Perangkat Keras	48
3.3.3.2 Biaya Pengadaan Perangkat Lunak	48
3.3.3.3 Biaya	49
3.3.3.4 Biaya Manfaat	49
3.3.3.5 Payback Periode	50
3.3.3.6 Return of Investment	51
3.3.3.7 Net Value Present	52
3.3.4 Analisis Kelayakan Operasional	53
3.4 Perncangan Media Pembelajaran	53
3.4.1 Tahap Identifikasi	53
3.4.1.1 Identifikasi terhadap Tujuan Pembelajaran	53

3.4.1.2 Identifikasi terhadap Kurikulum	54
3.4.2 Skenario Kegiatan Pembelajaran	54
3.4.3 Diagram Alir Menu Pembelajaran	58
3.4.4 Rancangan Tampilan Media Pembelajaran.....	61
3.4.4.1 Tampilan Intro.....	61
3.4.4.2 Tampilan Menu Home	61
3.4.4.3 Tampilan Materi.....	62
3.4.4.4 Tampilan Test.....	62
3.4.4.5 Tampilan Data Print.....	63
3.4.5 Storyboard	63
3.5 Uji Coba Produk.....	66
3.5.1 Produk yang Diuji Coba	66
3.5.2 Subjek Uji Coba.....	66
3.5.3 Pelaksanaan Uji Coba.....	67
3.6 Jenis Data	67
3.6.1 Data dari Ahli Materi	67
3.6.2 Data dari Siswa	68
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.7.1 Kuisisioner.....	68
3.7.2 Wawancara.....	69
3.7.3 Dokumentasi	69

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap-tahap Pengembangan	
4.1.1 Tahap Produksi	70
4.1.1.1 Pembuatan Suara	70
4.1.1.2 Ekspor Suara	73
4.1.2 Proses Pembuatan Media Pembelajaran	73
4.1.2.1 Halaman Intro	73
4.1.2.2 Halaman Home.....	74
4.1.2.3 Halaman Proses Pembuatan Isi Materi	75

4.1.2.4 Halaman Pembuatan Test.....	77
4.2 Publishing Aplikasi	81
4.2.1 Mengubah ke dalam file .Exe	81
4.2.2 Tahap Evaluasi	85
4.3 Uji Coba Aplikasi	85

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	90
5.1 Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA	91
DAFTAR LAMPIRAN	93

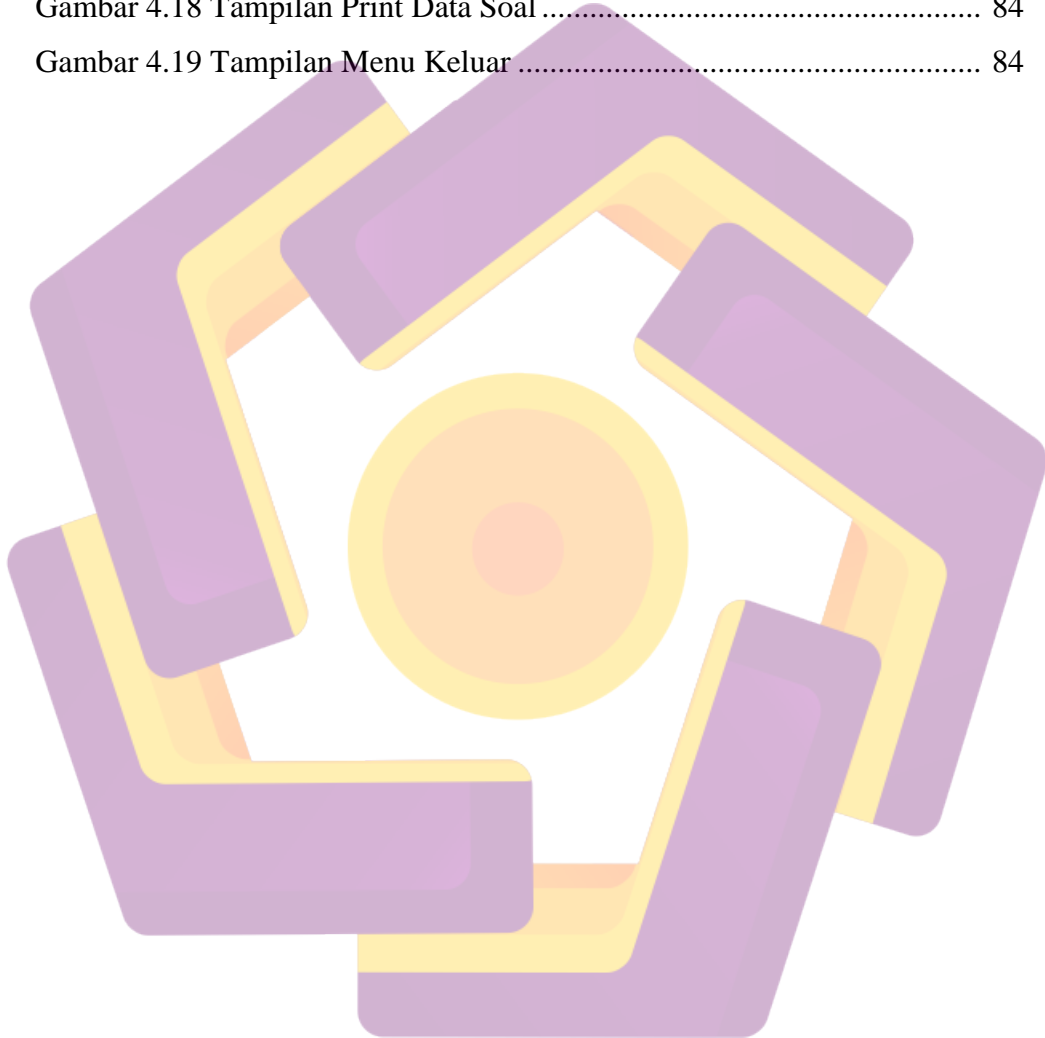
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Silabus Pembelajaran	11
Tabel 2.2 Contoh Storyboard	30
Tabel 3.1 Analisis Swot	42
Tabel 3.2 Biaya Pengadaan Perangkat Keras (Hardware)	48
Tabel 3.3 Biaya Pengadaan Perangkat Lunak (Software)	48
Tabel 3.4 Rincian Biaya.....	49
Tabel 3.5 Rincian Biaya Manfaat.....	49
Tabel 3.6 Payback Periode.....	50
Tabel 3.7 Hasil Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat.....	53
Tabel 3.8 Storyboard media pembelajaran.....	66

DAFTAR GAMBAR

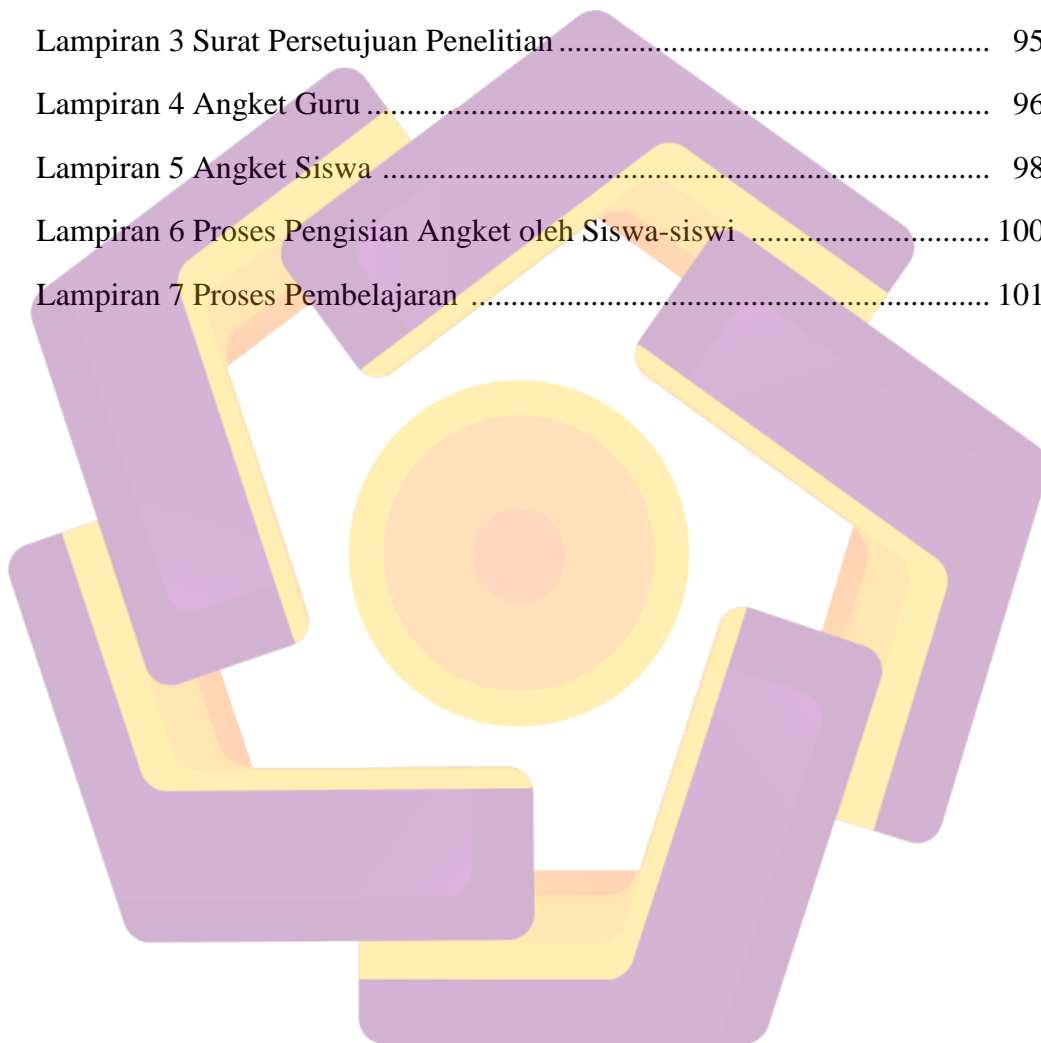
Gambar 2.1	Prosedur Pengembangan Produk Multimedia	22
Gambar 2.2	Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6.....	32
Gambar 2.3	Lembar Kerja Corel Draw X4.....	33
Gambar 2.4	Tampilan FL Studio	34
Gambar 2.5	Ilustrasi struktur Node sebuah Dokumen XML	35
Gambar 2.6	Tampilan Articulate Quiz Maker 09	36
Gambar 3.1	Diagram Skenario Pembelajaran.....	57
Gambar 3.2	Diagram Alir Menu Media Pembelajaran	60
Gambar 3.3	Desain Tampilan Intro	61
Gambar 3.4	Desain Tampilan Home.....	61
Gambar 3.5	Tampilan Desain Pengantar	62
Gambar 3.6	Tampilan Desain Test.....	62
Gambar 3.7	Tampilan Desain Data Print	63
Gambar 4.1	Proses Pembuatan Suara Pembukaan (Splash Screen)	71
Gambar 4.2	Proses Pembuatan Backsound intro	72
Gambar 4.3	Proses Perekaman Narasi	73
Gambar 4.4	Proses Exporting Audio	73
Gambar 4.5	Proses Pembuatan Intro	74
Gambar 4.5	Proses Pembuatan Home	75
Gambar 4.6	Proses Pembuatan Isi Materi	75
Gambar 4.7	Proses Pembuatan Test	77
Gambar 4.8	Proses Pembuatan Data Print Soal	78
Gambar 4.9	Proses Pembuatan Data Print Soal Terintegrasi Articulate	79
Gambar 4.10	Proses Pembuatan karakter	79
Gambar 4.11	Proses Pembuatan Data Print Soal Terintegrasi Articulate ...	80
Gambar 4.12	Proses Pembuatan Data Base	80

Gambar 4.13 Proses Publishing ke file .Exe	81
Gambar 4.14 Tampilan Intro.....	82
Gambar 4.15 Tampilan Home.....	82
Gambar 4.16 Tampilan Isi Materi.....	83
Gambar 4.17 Tampilan Test.....	83
Gambar 4.18 Tampilan Print Data Soal	84
Gambar 4.19 Tampilan Menu Keluar	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SD Negeri MUSTOKOREJO	93
Lampiran 2 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	94
Lampiran 3 Surat Persetujuan Penelitian	95
Lampiran 4 Angket Guru	96
Lampiran 5 Angket Siswa	98
Lampiran 6 Proses Pengisian Angket oleh Siswa-siswi	100
Lampiran 7 Proses Pembelajaran	101



INTISARI

Klasifikasi hewan filum chordata merupakan salah satu materi pokok pengelompokan hewan berdasarkan kesamaan bentuk dan fungsi pada tubuh hewan. Tujuan klasifikasi itu sendiri adalah untuk memudahkan mengenali jenis-jenis hewan. Dahulu penyampaian materi klasifikasi hewan filum chordata di ajarkan dengan cara pembelajaran *konvensional*. Era modern ini pembelajaran *konvensional* kurang membantu dalam penyampaian materi klasifikasi hewan filum chordata.

Perlu adanya *media* pembelajaran yang menarik untuk penyampaian materi klasifikasi hewan filum chordata ini. Salah satu *engine* yang bisa digunakan untuk membantu sebuah *media* pembelajaran berbasis *multimedia* ini adalah *Adobe Flash*. *Media* pembelajaran klasifikasi hewan filum chordata ini berisi materi dasar tentang pengelompokan hewan.

Manfaat dari *media* pembelajaran klasifikasi hewan filum chordata berbasis *multimedia* ini adalah mempermudah guru dalam mengajar dan menyampaikan materi klasifikasi hewan filum chordata dan hasil dari pembuatan *media* pembelajaran berbasis *multimedia* ini adalah terciptanya *media* pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci : konvensional, klasifikasi, media, multimedia, engine, Adobe Flash

ABSTRACT

Classification of chordates phylum of animals is one of the subject matter of grouping animals based on similarities of form and function in the body hewan. Tujuan classification itself is to make it easier to identify the types of animals. First delivery of material classification of animals in the phylum chordates taught by means of conventional learning. The modern era is less conventional learning material to help in the delivery of animal phyla classification of chordates.

There needs to be an exciting learning medium for the delivery of material classification of animal phyla this chordates. One of the engines that could be used to assist a multimedia-based instructional media is Adobe Flash. Classification of animal phyla instructional media chordates contains basic material about animal classification.

The benefits of learning media-based classification of the animal phylum chordates multimedia is easier for teachers to teach and pass on material classification of animal phylum chordates and the results of the media making this a multimedia-based learning is the creation of a media that is more enjoyable.

Keywords: *conventional, classification, media, multimedia, engine, Adobe Flash*