

**MEDIA PEMBELAJARAN PKN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
DISDN04 MULYA KENCANA LAMPUNG KELAS III DAN  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ari Bowoleksono**

**09.12.3791**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**MEDIA PEMBELAJARAN PKN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
DISDN04 MULYA KENCANA LAMPUNG KELAS III DAN  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Ari Bowoleksono**

**09.12.3791**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN PKN BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF DI SDN 04 MULYA KENCANA LAMPUNG KELAS III  
DAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

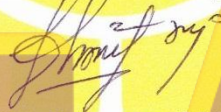
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ari Bowoleksono**

**09.12.3791**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 November 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN PKN BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF DI SDN 04 MULYA KENCANA LAMPUNG KELAS III  
DAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ari Bowoleksono**

**09.12.3791**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Juni 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302197**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.**  
**NIK. 190302207**

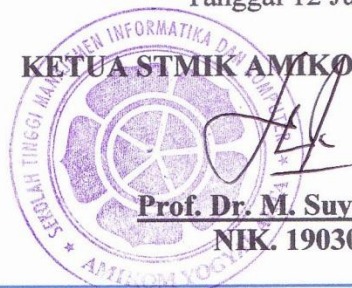
**Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.**  
**NIK. 190302047**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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.

Penulis

Ari Bowoleksono  
09.12.3791

## MOTTO

“Sesungguhnya Allah suka kepada hamba yang berkarya dan terampil (professional atau ahli). Barangsiapa bersusah-payah mencari nafkah untuk keluarganya maka dia serupa dengan seorang mujahid di jalan Allah Azza wajalla.” — (HR. Ahmad), Hadist

“Apabila hamba itu meninggalkan berdoa kepada kedua orang tuanya, niscaya terputuslah rezeki daripadanya.” — (HR. Al-Hakim dan ad-Dailami), *Hadist*

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. — (QS.2:216), *Al Quran*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa,terimakasih atas berkat dan rahmatnya.
- ❖ Kedua Orangtua tercinta bersama seluruh keluarga besar atas doa yang berlimpah.
- ❖ Adek ku tersayang Merry Kurniasari.
- ❖ Andestyana Septyaningsih S.ST.
- ❖ Pak Dhani Ariatmanto selaku pembimbing yang sabar dan baik hati,
- ❖ Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Sahabat yang setia suka dan duka (yoyon,sumantri,rina,hendri, sutikno,bang yus).
- ❖ Teman-teman S1-SI-04.
- ❖ Terima kasih banyak buat Iva Hanifah.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan Selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. BapakProf. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MMselaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Tukijo, Spd selaku Kepala Sekolah SDN 04 Mulya Kencana Lampung.
6. Ibu Pariyah, A.Ma.Pd selaku guru PKN di SDN 04 Mulya Kencana Lampung.



7. Orang Tua saya yang telah banyak memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelamahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun Penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 11Juni 2013

Penulis

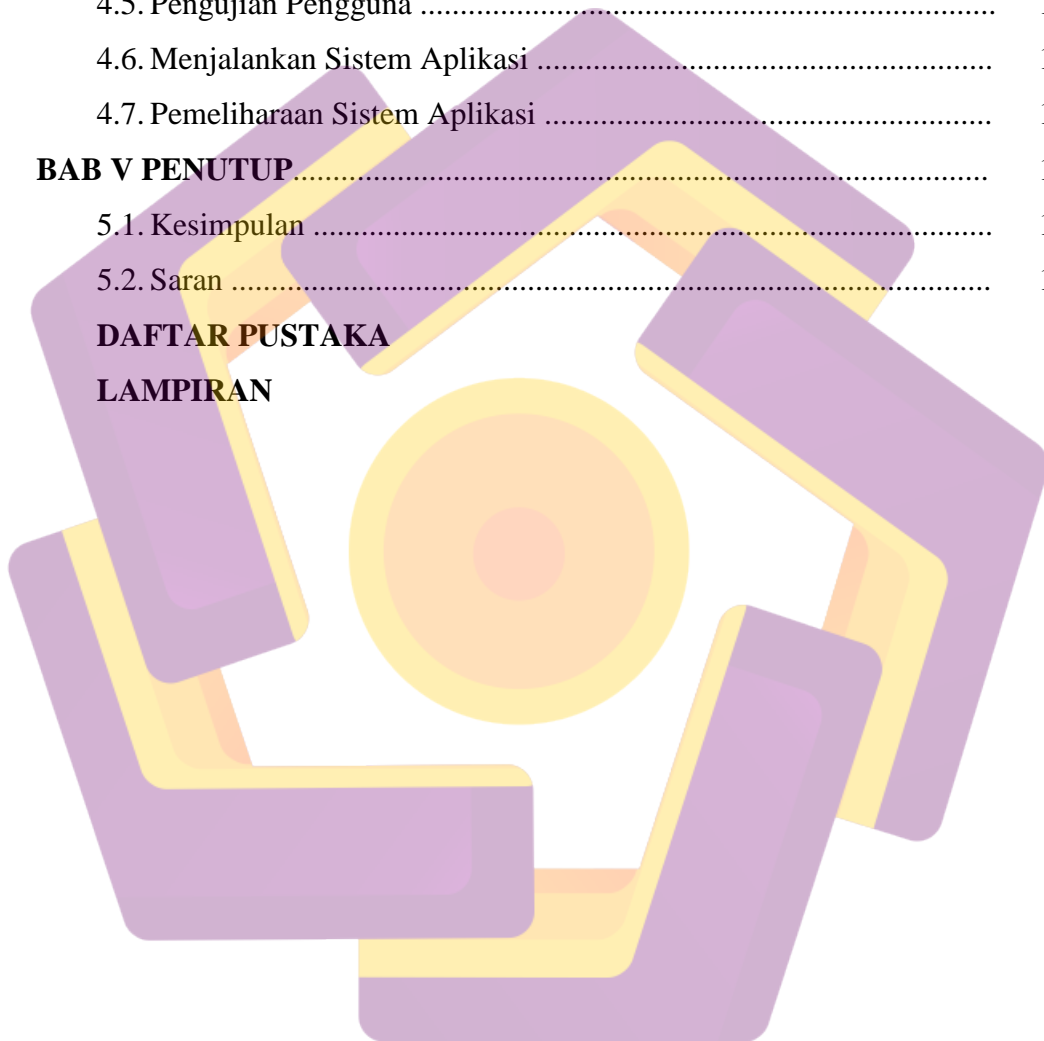
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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 .....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	7
2.1. Media Pembelajaran .....	7
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2.2. Multimedia .....	9
2.2.1. Pengertian Multimedia .....	9
2.2.2. Obyek-obyek Multimedia .....	10
2.2.3. Produk-produk Multimedia .....	13

2.3	Struktur Sistem Multimedia .....	14
2.3.1.	Struktur Linear .....	14
2.3.2.	Struktur Hirearki .....	14
2.3.3.	Struktur non-Linear .....	15
2.3.4.	Struktur Komposit .....	15
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia .....	16
2.4.1.	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	16
2.4.2.	Pendefinisian Masalah Multimedia .....	17
2.4.3.	Study Kelayakan .....	17
2.4.4.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.4.5.	Merancang Konsep .....	18
2.4.6.	Merancang Isi .....	18
2.4.7.	Merancang Naskah .....	19
2.4.8.	Merancang Grafik .....	19
2.4.9.	Memproduksi Sistem Multimedia .....	19
2.4.10.	Pengetesan Sistem Multimedia .....	20
2.4.11.	Penggunaan Sistem Multimedia .....	20
2.4.12.	Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	21
2.5.	Software Yang Digunakan .....	21
2.5.1.	Adobe Photoshop CS3 .....	21
2.5.2.	Adobe Flash CS3 Profesional .....	25
2.6.	Definisi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....	28
2.6.1.	KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik) .....	28
2.6.2.	Landasan Penyusunan KTSP .....	29
2.6.3.	Karakteristik KTSP .....	31
2.6.4.	RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....	33
2.6.5.	Dasar – Dasar RPP PKN .....	33
2.6.6.	RPP PKN dalam media pembelajaran.....	46
2.7.	Perbedaan Pembelajaran konvensional dan Multimedia .....	47

<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>48</b>
3.1. Gambaran Umum Buku RPP pada mata Pelajaran PKN .....	48
3.1.1. Tema Semester 1 .....	48
3.1.2. Tema Semester 2 .....	48
3.1.3. Analisis Media .....	48
3.1.4. Analisis PIECES .....	50
3.1.4.1. Analisis Performance (Kinerja) .....	50
3.1.4.2. Analisis Information (Informasi) .....	51
3.1.4.3. Analisis Economy (Ekonomi) .....	52
3.1.4.4. Analisis Control (Pengendalian) .....	52
3.1.4.5. Analisis Efficiency (Efisiensi) .....	53
3.1.4.6. Analisis Service (Pelayanan) .....	54
3.1.5. Analisis Kelayakan Teknologi .....	54
3.1.5.1. Analisis Kelayakan Operasional .....	54
3.1.5.2. Analisis Kelayakan Hukum .....	55
3.1.5.3. Analisis Kelayakan Ekonomi .....	55
3.1.6. Analisis Kebutuhan non-Fungsional .....	57
3.1.6.1. Kebutuhan Perangkat Keras .....	57
3.1.6.2. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	57
3.2. Perancangan .....	58
3.2.1. Mendefinisikan Masalah .....	58
3.2.2. Merancang konsep .....	59
3.2.3. Merancang Isi .....	67
3.2.3.1. Struktur Navigasi .....	68
3.2.4. Merancang Naskah .....	70
3.2.5. Merancang Grafik .....	70
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>87</b>
4.1. Implementasi Sistem .....	87
4.2. Manual Program .....	87
4.2.1. Halaman Intro .....	87
4.2.2. Semester 1 .....	89

4.2.2.1. Tampilan Pada Sub Menu Semester 1 .....	90
4.2.3. Semester 2 .....	98
4.2.3.1. Tampilan Pada Sub Menun Semester 2 .....	100
4.3. Script .....	100
4.4. Melakukan Pengetesan Sistem .....	101
4.5. Pengujian Pengguna .....	103
4.6. Menjalankan Sistem Aplikasi .....	106
4.7. Pemeliharaan Sistem Aplikasi .....	107
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	110
5.1. Kesimpulan .....	110
5.2. Saran .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	RPP PKN Semester 1 .....	34
Tabel 2.2.	RPP PKN Semester 2 .....	39
Tabel 2.3.	Perbedaan Pembelajaran Konvensional dan Multimedia .....	47
Tabel 3.1.	Analisis Media (Buku dan Media Interaktif) .....	49
Tabel 3.2.	Analisis Performance (Kinerja) Pada Buku .....	50
Tabel 3.3.	Analisis Performance (Kinerja) Pada Media Interaktif .....	51
Tabel 3.4.	Analisis Informasi Pada Buku dan Media Interaktif .....	51
Tabel 3.5.	Analisis Ekonomi Pada Buku dan Media Interaktif .....	52
Tabel 3.6.	Analisis Control (Pengendalian) Pada Buku dan Media Interaktif .....	52
Tabel 3.7.	Analisis Efisiensi Pada Buku dan Media Interaktif .....	53
Tabel 3.8.	Analisis Services Pelayanan Pada Buku dan Media Interaktif .....	54
Tabel 3.9.	Keterangan Biaya .....	57
Tabel 3.10.	Alur Konsep Aplikasi .....	59
Tabel 4.1.	Hasil Pengetesan Aplikasi .....	101
Tabel 4.2.	Skala Pengukuran .....	104
Tabel 4.3.	Hasil Responden Guru PKN SDN 04 Mulya Kencana .....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Desain Linear .....	14
Gambar 2.2.	Desain Hierarki .....	14
Gambar 2.3.	Desain non-Linear .....	15
Gambar 2.4.	Desain Komposit .....	15
Gambar 2.5.	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	16
Gambar 2.6.	Tampilan awal Adobe Photoshop CS3 .....	22
Gambar 2.7.	Jendela Kerja Adobe Photoshop CS3 .....	22
Gambar 2.8.	Tampilan Awal Adobe Flash CS3 Profesional .....	26
Gambar 2.9.	Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 Profesional .....	26
Gambar 3.1.	Struktur Hierarki Pada RPP PKN .....	69
Gambar 3.2.	Sketsa Halaman Intro .....	71
Gambar 3.3.	Sketsa Halaman Utama .....	71
Gambar 3.4.	Sketsa Semester 1 .....	72
Gambar 3.5.	Sketsa Menu Lingkungan .....	74
Gambar 3.6.	Sketsa Menu Pengalaman .....	76
Gambar 3.7.	Sketsa Menu Kegiatan .....	78
Gambar 3.8.	Sketsa Menu Tempat Umum .....	80
Gambar 3.9.	Sketsa Menu Hiburan .....	82
Gambar 3.10.	Sketsa Menu Kesehatan .....	84
Gambar 4.1.	Tampilan Halaman Intro .....	88
Gambar 4.2.	Tampilan Halaman Utama .....	89
Gambar 4.3.	Tampilan Halaman semester 1 .....	90
Gambar 4.4.	Tampilan Standar Kompetensi .....	91
Gambar 4.5.	Tampilan Kompetensi Dasar .....	92
Gambar 4.6.	Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	93
Gambar 4.7.	Tampilan Materi Pokok .....	94
Gambar 4.8.	Tampilan Metode Pembelajaran .....	95

Gambar 4.9.	Tampilan Langkah Pembelajaran .....	96
Gambar 4.10.	Tampilan Alat dan Sumber Pembelajaran .....	97
Gambar 4.11.	Tampilan Penilaian .....	98
Gambar 4.12.	Tampilan Halaman Semester 2 .....	99





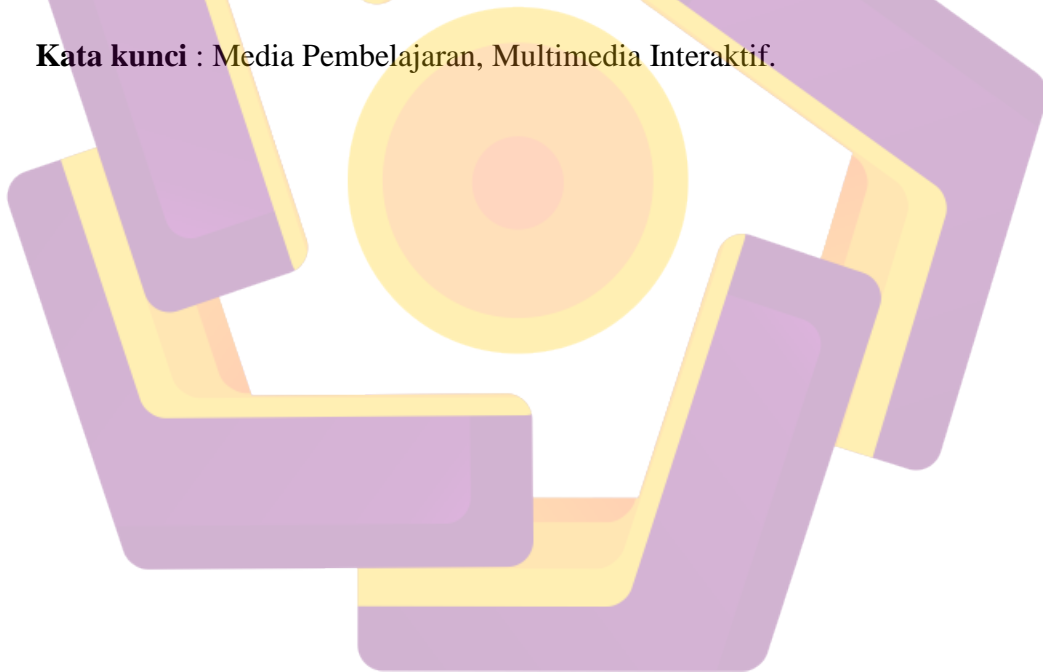
## INTISARI

Dalam era globalisasi dan teknologi ini, multimedia berkembang dengan sangat pesatnya dan itu sangat mendukung kreatifitas manusia dalam perkembangan teknologi dan informasi. Dengan multimedia ini manusia dapat dengan mudah berinteraksi melalui media animasi, gambar, audio dan video untuk mendapat suatu informasi atau pun menyampaikan suatu informasi ke orang lain.

Dalam penulisan skripsi ini, saya akan membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai Media Pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKN di SDN 04 Mulya Kencana Lampung. Tujuannya dibuatkannya aplikasi multimedia ini adalah agar lebih memudahkan dalam pembelajaran RPP di SDN 04 Mulya Kencana Lampung agar lebih menarik dalam pembelajaran RPP PKN dan mudah dipahami dalam hal ini oleh guru PKN.

Pemanfaatan teknologi komputerisasi sangat luas dan penerapannya sesuai dengan masing-masing bidangnya. Pengembangan sistem yang ada dengan melakukan media pembelajaran diharapkan akan lebih menarik dan efektif sekaligus menjadi terobosan baru bagi dunia pendidikan.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif.



## **ABSTRACT**

*In this era of globalization and technology, multimedia growing very rapidly and was very supportive in the development of human creativity and information technology. With this multimedia humans can easily interact through the medium of animation, images, audio and video to get an information or an information to someone else.*

*In writing this essay, I will make interactive multimedia applications as a Media Learning Lesson Plan (RPP) PKN in SDN 04 Mulya Kencana Lampung. The goal dibuatkannya multimedia aplikasi this is so much easier in learning RPP at SDN 04 Mulya Kencana Lampung to be more interesting in learning RPP PKN and easy to understand in this regard by teachers PKN.*

*Very extensive use of computerized technology and its application in accordance with their respective fields. Development of existing systems to perform learning media is expected to be more attractive and effective as well as a new breakthrough for education.*

**Keywords:** *Learning Media, Interactive Multimedia.*

