

**PERANCANGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
SDN 3 SIDOREJO KOTA PANKALAN BUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

GINANJAR DWICAHYO

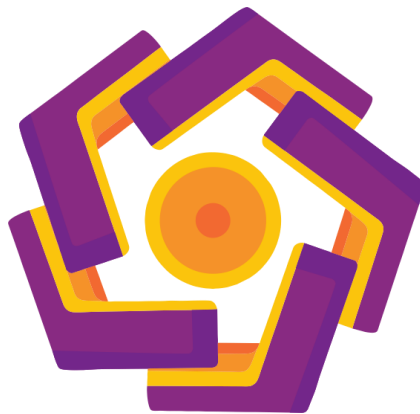
20.22.2379

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
SDN 3 SIDOREJO KOTA PANKALAN BUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

GINANJAR DWICAHYO

20.22.2379

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI METODE GROUND TRACKING ARCORE UNTUK OBJEK 3D DI RUANGAN NYATA PADA AUGMENTED REALITY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ginancar Dwicahyo

20.22.2379

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE GROUND TRACKING ARCORE UNTUK
OBJEK 3D DI RUANGAN NYATA PADA AUGMENTED REALITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ginangar Dwicahyo

20.22.2379

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Ginjar Dwi Cahyo**
Tempat, tanggal lahir : **Pangkalan Bun, 12 Desember 1997**
NIM : **20.22.2379**
Jurusan : **S1 Sistem Informasi**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang berjudul :

**Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Pada SDN 3 Sidorejo
Kota Pangkalan Bun**

yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari Skripsi orang lain.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar keserjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkalan Bun, 15 September 2022

Yang membuat pernyataan,



Ginjar Dwi Cahyo
20.22.2379

MOTTO

"Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu." - Abi bin Abi Thalib



HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. *Alhamdulillah*, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala *ridha* dan campur tangan-Nya, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk:
2. Almamater tercinta Universitas Amikom Yogyakarta, tempat saya menimba ilmu dan memperoleh banyak pengalaman.
3. Kedua orang tua, Bapak Giyono Gitaharjo dan Ibu Sri Sumarni yang selalu memberikan kasih sayang serta doa dan semangat yang tiada henti.
4. Saudara tercinta Apriliani dan Ety Kumala Sari yang turut serta Mendukung dan memudahkan jalan saya dalam menempuh pendidikan tinggi.
5. Sahabat dan Teman S1 Sisitem Informasi 2020 yang telah berjuang bersama-sama menempuh Tugas Akhir Skripsi dari awal sampai akhir.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penullis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SDN 3 SIDOREJO KOTA PANKALAN BUN ”** sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di **UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.**

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, penyusunan Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik – baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakulkas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kedua orang tua dan saudara – saudara yang telah memberikan dukungan Doa dan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Teman – teman khususnya mahasiswa trasfer Sismtem Informasi yang memberikan begitu banyak kenangan selama proses perkuliahan.

7. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian ucapan hormat dan terimakasih dari penulis. Semoga skripsi dan penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya di kemudian hari.

Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 3 Agustus 2022

Ginanjar Dwicahyo

20.22.2379

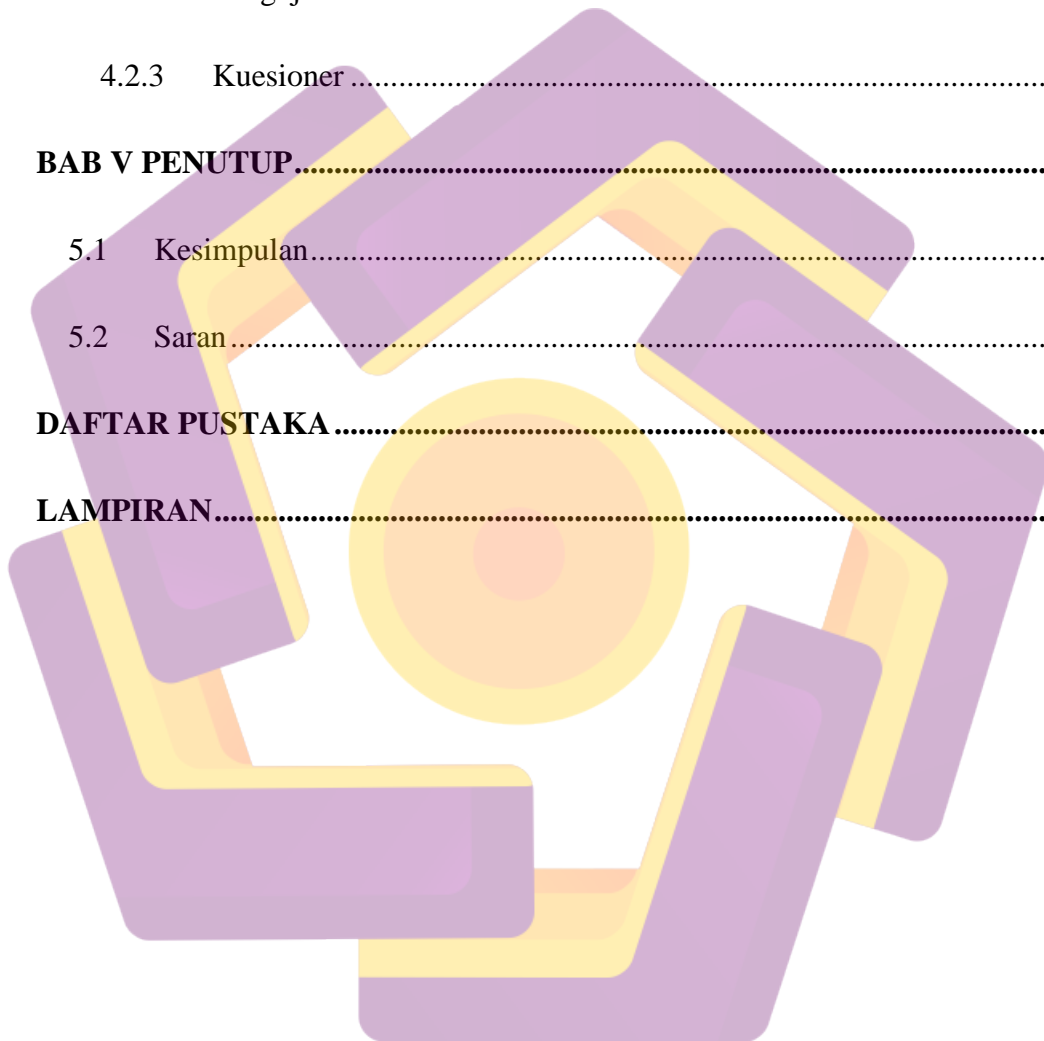
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5

1.6	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori.....	12
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.2.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.2.4	Jenis - Jenis Media Pembelajaran	18
2.2.5	Pengertian Adobe Flash Cs6.....	20
2.2.6	Langkah – langkah Pengoperasian Adobe Flash	22
2.2.7	Jenis & fungsi tool pada Adobe Flash Cs6	23
2.3	Metode Penelitian.....	24
2.3.1	Metode Pengumpulan Data.....	25
2.3.2	Metode Wawancara.....	26
2.3.3	Metode Dokumentasi	27
2.3.4	Metode Obervasi	27
2.4	Teori Pengujian	28
2.4.1	Pengujian Black Box.....	28
2.4.2	Pengujian White Box	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30

3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.1.1	Sejarah Singkat SD N 3 Sidorejo Kota Pangkala Bun.....	30
3.1.2	Visi	30
3.1.3	Misi	30
3.1.4	Sarana Prasarana Sekolah	31
3.2	Pengumpulan Data	33
3.2.1	Wawancara.....	33
3.2.2	Observasi.....	33
3.3	Analisis SWOT.....	33
3.3.1	Analisis SWOT	33
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	35
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional	35
3.5	Perancangan.....	37
3.5.1	Rancangan Konsep.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Assembly (Pembuatan Aplikasi)	38
4.1.1	Tampilan Onboarding Scene.....	38
4.1.2	Tampilan Menu Utama	39
4.1.3	Tampilan Menu Materi	40

4.1.4	Tampilan Soal	43
4.2	Testing (Uji Coba).....	45
4.2.1	Pengujian Black Box.....	45
4.2.2	Pengujian White Box	47
4.2.3	Kuesioner	48
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN.....		59



DAFTAR TABEL

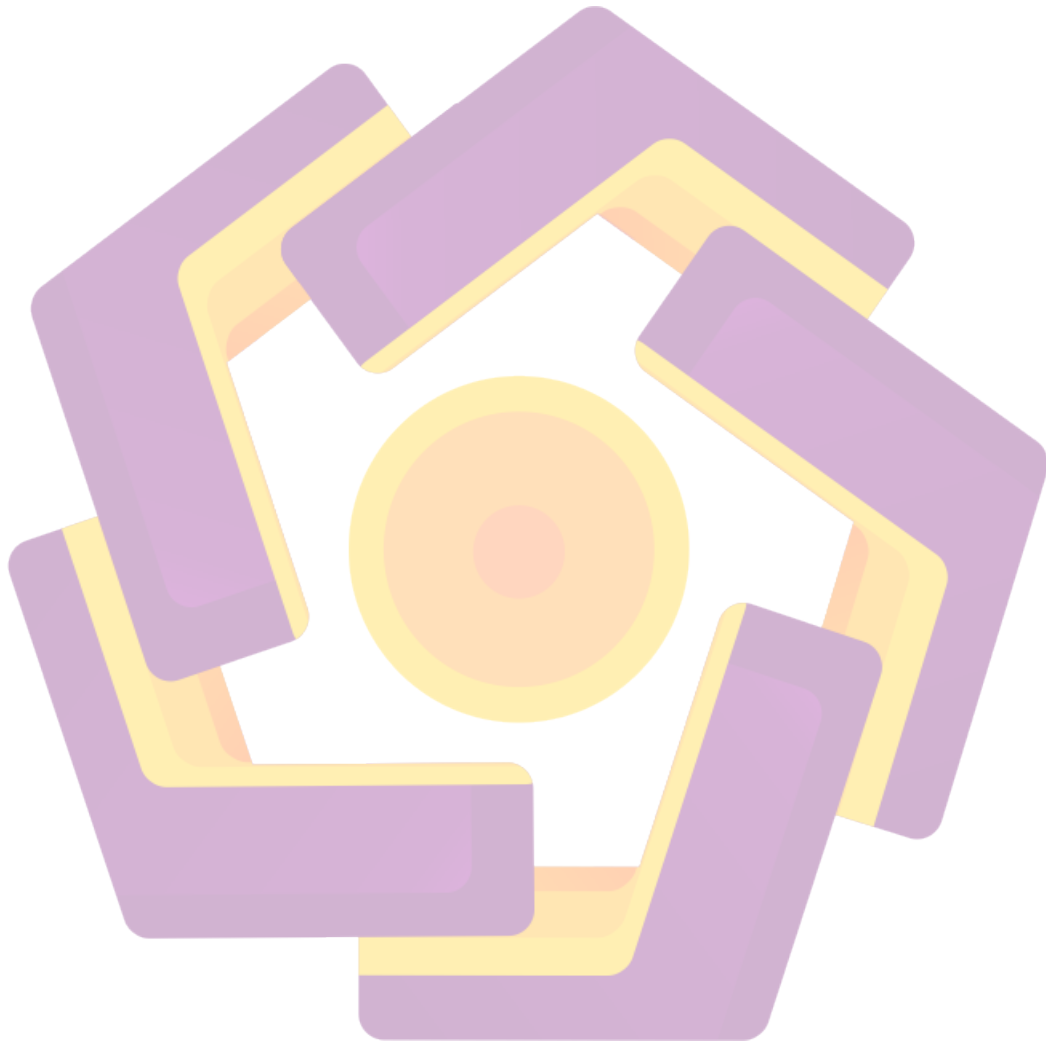
Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian	10
Tabel 2. 2 Jenis dan fungsi <i>tool</i> pada <i>adobe flash</i>	23
Tabel 2. 3 Angket.....	26
Tabel 3. 1 Sarana Prasarana SD N 3 Sidorejo.....	31
Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik	32
Tabel 3. 3 Tenaga Pendidik.....	32
Tabel 3. 4 Perangkat Keras Yang Digunakan	36
Tabel 3. 5 Perangkat Lunak Yang Digunakan	36
Tabel 4. 1 Pengujian Black Box.....	45
Tabel 4. 2 Pengujian White Box	47
Tabel 4. 3 tabel hasil pembelajaran.....	48
Tabel 4. 4 Pengujian Peserta Didik.....	49
Tabel 4. 5 Tabel Validasi Pengguna Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 A1 .	50
Tabel 4. 6 Validasi Pengguna Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 A2	50
Tabel 4. 7 Validasi Pengguna Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 A3	51
Tabel 4. 8 Validasi Pengguna Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 A4	52
Tabel 4. 9 Validasi Pengguna Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 A5	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal <i>adobe flash</i>	22
Gambar 2. 2 Tampilan menu new document	23
Gambar 2. 3 Tampilan lembar kerja <i>adobe flash</i>	23
Gambar 4. 1 Tampilan Onboarding Scene	38
Gambar 4. 2 Menu Utama.....	39
Gambar 4. 3 Tampilan Tujuan	39
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Materi.....	40
Gambar 4. 5 Tampilan Materi Pembelajaran 1	41
Gambar 4. 6 Materi Pembelajaran 2.....	41
Gambar 4. 7 Materi Pembelajaran 3	42
Gambar 4. 8 Materi Pembelajaran 4	42
Gambar 4. 9 Tampilan Materi pembelajaran 5	43
Gambar 4. 10 Tampilan Soal	44
Gambar 4. 11 Tampilan Jawaban (Score).....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisiner	59
---------------------------	----



INTISARI

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dilakukan di SDN 3 Sidorejo Kota Pangkalan Bun. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan angket. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS6 ini telah melalui tahap yaitu: tahap Define, pada tahapan ini dilakukan indentifikasi tujuan media pembelajaran dan karakteristik siswa, tahap Design, merancang materi pembelajaran, merancang design media pembelajaran menggunakan program Adobe Flash, dan produksi, tahap Develope, pada tahapan ini akan dievaluasi dan dinilai oleh tim ahli media, ahli pembelajaran, dan uji coba.

Hasil pengembangan program Adobe Flash CS6 ini di kemas didalam Compact Disk (CD) dan Flash Disk. Sampel yang di ambil berjumlah 28 siswa kelas 3. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode pengolahan data yang menggunakan teknik perhitungan statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media adobe flash CS6 berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan presentase 67,7% yang memiliki jawaban alternatif "Setuju".

Penggunaan media adobe flash juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam memahami materi dengan presentase 53,5% yang memiliki jawaban alternatif "Setuju".

Kata kunci : Perencanaan, Pembuatan Media Pembelajaran.

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) research. The research was conducted at SDN 3 Sidorejo, Pangkalan Bun City. The data collection technique used was using a questionnaire. The development of learning media using Adobe Flash CS6 has gone through stages, namely: Define stage, at this stage the identification of objectives is carried out learning media and student characteristics, the Design stage, designing learning materials, designing learning media designs using the Adobe Flash program, and production, the Develop stage, at this stage will be evaluated and assessed by a team of media experts, learning experts, and trials.

The results of the development of the Adobe Flash CS6 program are packaged in a Compact Disk (CD) and Flash Disk. The samples taken were 28 students of grade 3. The data analysis technique used was a data management method using statistical calculation techniques. The results showed that adobe flash CS6 media had an effect on students' interest in learning with a percentage of 67.7% who had an alternative answer of "Agree".

The use of adobe flash media also affects students' understanding in understanding the material with a percentage of 53.5% who have an alternative answer of "Agree".

Keywords: *Planning, Making Learning Media.*