

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE UNTUK PEMBELAJARAN
BULU TANGKIS PADA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informatika



diajukan oleh

RIAN SEPTIANA

18.11.2321

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE UNTUK PEMBELAJARAN
BULU TANGKIS PADA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Infomasi



diajukan oleh

RIAN SEPTIANA

18.11.2321

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE UNTUK PEMBELAJARAN
BULU TANGKIS PADA SEKOLAH DASAR**

yang disusun dan diajukan oleh

Rian Septiana

18.11.2321

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <20 february 2023>

Dosen Pembimbing,

ii

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302356

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE UNTUK PEMBELAJARAN
BULU TANGKIS PADA SEKOLAH DASAR**

yang disusun dan diajukan oleh

Rian Septiana

18.11.2321

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <20 februari 2023>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholiz, M.Kom
NIK. 190302281

Ainul Yaqin
NIK. 190302255

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302356

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 20 februari 2023 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rian Septiana
NIM : 18.11.2321

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE UNTUK PEMBELAJARAN BULU TANGKIS PADA SEKOLAH DASAR

Dosen Pembimbing : Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

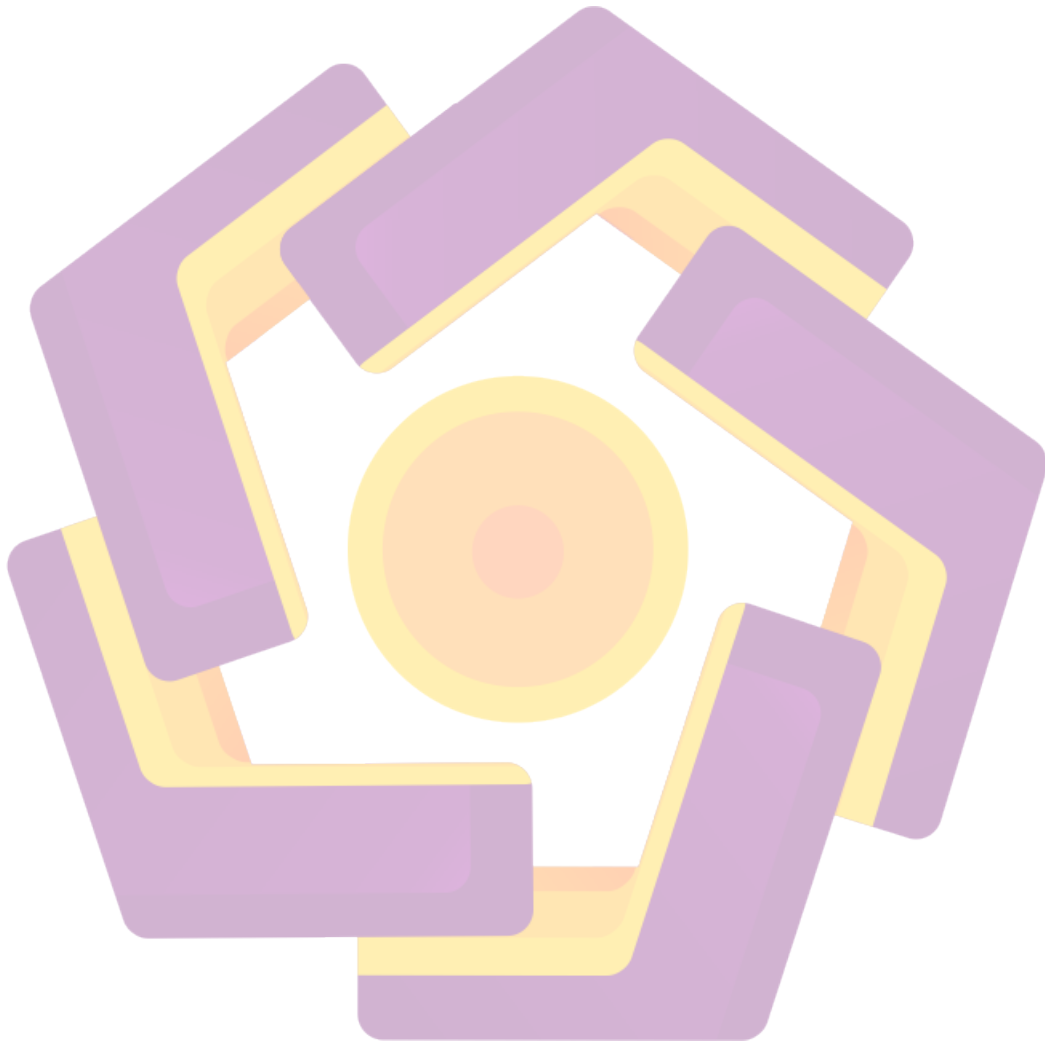
Yogyakarta, < 20 Februari 2023 >

Yang Menyatakan,


Rian Septiana

HALAMAN PERSEMBAHAN

(Bila ada) Halaman ini berisi kepada siapa skripsi dipersembahkan. Ditulis dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta tidak menjurus ke penulisan informal sehingga mengurangi sifat resmi laporan ilmiah.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi Articulate Storilyne Untuk Pembelajaran Bulu Tangkis Sekolah Dasar”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S.Kom. pada Program Studi S-1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga skripsi ini bisa saya selesaikan. Ucapan terimakasih tersebut saya tujukan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing yang membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, < 20 Februari 2023 >

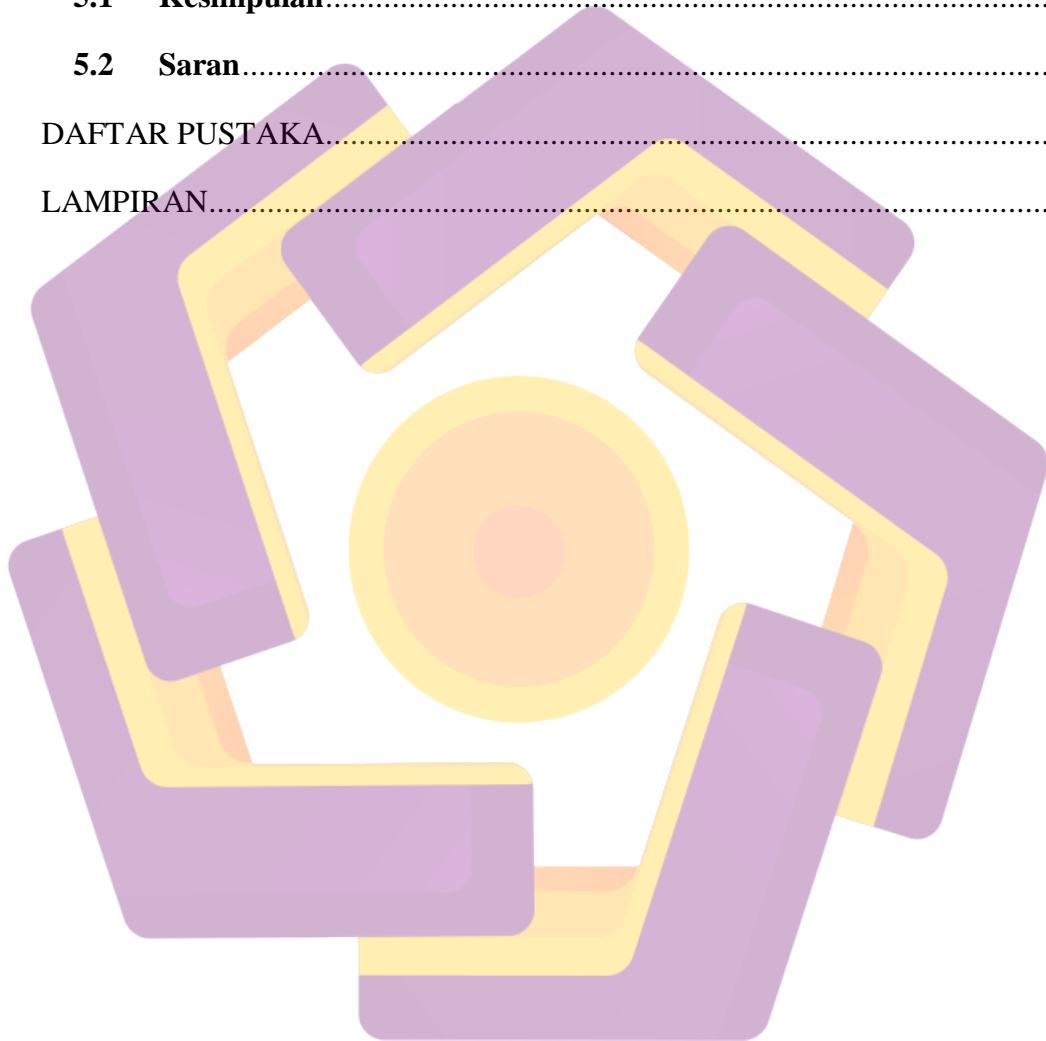
Rian Septiana

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN	4
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	6
HALAMAN PERSEMBAHAN	7
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISTILAH	Error! Bookmark not defined.
INTISARI	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Literature Review	4
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Sistem Informasi	9
2.2.2 Karakteristik Sistem Informasi	9

2.2.3	<i>Articulate Storyline</i>	10
2.3	Metode R&D	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	Pencermatan Potensi.....	17
3.1.1	Masalah	17
3.1.2	Pengumpulan Data.....	17
3.1.3	Analisis Pemecahan Masalah.....	18
3.2	Desain Produk	18
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
3.2.2	Alur Penelitian	20
3.2.3	<i>Flowchart</i> dan Penjelasan Alur Aplikasi	20
3.2.4	Desain Produk	22
3.3	Penggunaan Asset dalam Media	24
3.4	Validasi	27
3.5	Uji Coba Pemakaian	29
3.6	Revisi Produk	29
3.7	Uji Coba Produk	29
3.7.1	Revisi Produk dan Desain	29
3.8	Produk Akhir	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		17
4.1	Rancangan Sistem	17
4.1.1	Perancangan Perangkat Keras	17
4.1.2	Perancangan Perangkat Lunak	17
4.2	Alur Produksi	17
4.3	Pembuatan Produk	21
4.4	Hasil Akhir Produk.....	27

4.5	Penggunaan Produk	27
4.6	Hasil Pengujian dan Pembahasan	28
4.6.1	Validasi	28
4.6.2	Revisi	34
BAB V PENUTUP		36
5.1	Kesimpulan	36
5.2	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN.....		41



DAFTAR TABEL

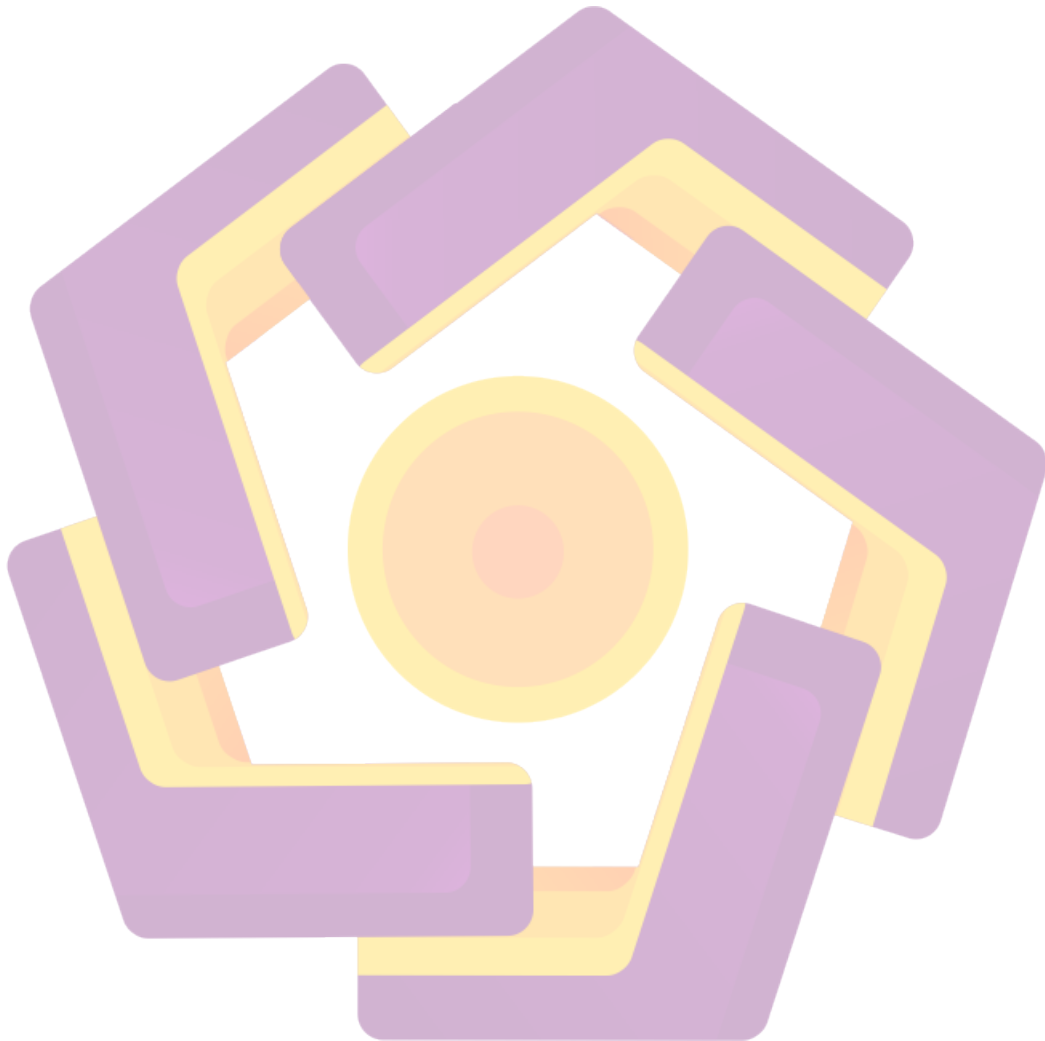
Tabel 2. 1 Perbedaan Penelitian	7
Tabel 3. 1 Storyboard Halaman Awal	22
Tabel 3. 2 Storyboard Menu Materi	23
Tabel 3. 3 Storyboard Menu Latihan Soal.....	23
Tabel 3. 4 Storyboard Menu Informasi	24
Tabel 3. 5 Penggunaan Asset Dalam Media	25
Tabel 3. 6 Skala Evaluasi Pernyataan	28
Tabel 3. 7 Parameter Status Produk	28
Tabel 4. 1 Kuesioner Validasi Ahli Media	29
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Ahli Media	30
Tabel 4. 3 Skor Perolehan Validasi Ahli Media	30
Tabel 4. 4 Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Ahli Materi	32
Tabel 4. 6 Skor Perolehan Validasi Materi.....	33
Tabel 4. 7 Hasil Validasi	34
Tabel 4. 7 Hasil Revisi	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen Sistem.....	10
Gambar 2. 2 Alur Research and Development	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	21
Gambar 3. 2 Flowchart Penelitian.....	21
Gambar 4. 1 Software Articulate Storyline 3	18
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Software Articulate Storyline 3</i>	18
Gambar 4. 3 Halaman Utama <i>Software Articulate Storyline 3</i>	18
Gambar 4. 4 Halaman <i>Jendela Kerja Software Articulate Storyline 3</i>	19
Gambar 4. 5 Halaman <i>Story View</i>	19
Gambar 4. 6 Halaman <i>Publish</i>	20
Gambar 4. 7 Halaman <i>Login</i>	22
Gambar 4. 8 Halaman <i>Menu Utama</i>	22
Gambar 4. 9 Halaman <i>Pendahuluan</i>	23
Gambar 4. 10 Halaman <i>KI & KD Permainan Bulutangkis</i>	23
Gambar 4. 11 Halaman <i>Materi – Sejarah Bulutangkis</i>	24
Gambar 4. 12 Halaman <i>Materi – Definisi Bulutangkis</i>	24
Gambar 4. 13 Halaman <i>Materi – Teknik Permainan Bulutangkis</i>	24
Gambar 4. 14 Halaman <i>Rangkuman Materi</i>	25
Gambar 4. 15 Halaman <i>Latihan Soal</i>	25
Gambar 4. 16 Halaman <i>Mengerjakan Soal</i>	26
Gambar 4. 17 Halaman <i>Hasil</i>	26
Gambar 4. 18 Halaman <i>Informasi</i>	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Validator Ahli Media	41
Lampiran 2. Daftar Validator Ahli Materi.....	41



INTISARI

Pada Sekolah Dasar yaitu SDN Ciriung 06 dalam penerapan pembelajaran bulutangkis mengalami kesulitan karena teknik pada permainan bulutangkis cukup kompleks, terbatasnya waktu pembelajaran PJOK dan banyaknya siswa dalam satu kelas serta waktu pembelajaran terbatas membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran bulu tangkis sehingga diperlukan alternatif pembelajaran bulu tangkis yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun guna meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan bulu tangkis dan materi tersebut dapat dipraktekkan oleh siswa. Oleh karena itu, alternatifnya dengan melakukan pengembangan multimedia berbasis aplikasi *articulate storyline* untuk pembelajaran bulutangkis sekolah dasar. Metode pengembangan yang digunakan yaitu Metode *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran permainan bulutangkis pada Sekolah Dasar SDN Ciriung 06 yang dapat dijadikan bahan materi ajar guru sekolah dasar. Media pembelajaran ini disimpan dalam bentuk *softfile* pada *Compact Disk* (CD). Hasil validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 80,83 % dan validasi ahli materi dengan nilai validasi 83 % yang keduanya termasuk pada kategori sangat valid. Sehingga dari segi media dan materi yang disajikan pada pengembangan pembelajaran permainan bulutangkis berbasis *articulate storyline* pada sekolah dasar SDN Ciriung 06 dapat diterapkan dan digunakan tanpa adanya revisi.

Kata Kunci: *Articulate storyline*, bulutangkis, metode *research and development*

ABSTRAK

At Elementary School, namely SDN Ciriung 06, the application of badminton learning has difficulties because the techniques in badminton games are quite complex, the limited time for PJOK learning and the large number of students in one class and limited learning time make students not understand badminton learning material so an alternative to learning badminton is needed. can be used anytime and anywhere to improve students' skills in playing badminton and this material can be practiced by students. Therefore, an alternative is to develop an articulate storyline application-based multimedia for elementary school badminton learning. The development method used is the Research and Development (R&D) method. The results of this study are learning media for badminton games at Elementary School of Ciriung 06 Elementary School which can be used as teaching materials for elementary school teachers. This learning media is stored in the form of a soft file on a Compact Disk (CD). The results of the validity carried out by media experts and material experts obtained a media expert validation value of 80.83% and material expert validation with a validation value of 83%, both of which were included in the very valid category. So that in terms of the media and material presented in the development of articulate storyline-based badminton game learning at the Elementary School of Ciriung 06 can be applied and used without any revision.

Keywords: Articulate storyline, badminton, research and development method