

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
MACAM-MACAM SERAGAM SEKOLAH BAGI
ANAK TUNAGRAHITA KELAS 1 SDLB
(Studi Kasus : SLBN 2 Gunungkidul)**

SKRIPSI



**disusun oleh
Muhammad Farhansyah
17.12.0051**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
MACAM-MACAM SERAGAM SEKOLAH BAGI
ANAK TUNAGRAHITA KELAS 1 SDLB
(Studi Kasus : SLBN 2 Gunungkidul)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Farhansyah

17.12.0051

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
MACAM-MACAM SERAGAM SEKOLAH BAGI
ANAK TUNAGRAHITA KELAS 1 SDLB
(Studi Kasus : SLBN 2 Gunungkidul)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Farhansyah

17.12.0051

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juni 2020

Dosen Pembimbing,

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL MACAM-MACAM SERAGAM SEKOLAH BAGI ANAK TUNAGRAHITA KELAS 1 SDLB (Studi Kasus : SLBN 2 Gunungkidul)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Farhansyah

17.12.0051

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom
NIK. 190302409

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

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, 24 April 2021



Muhammad Farhansyah
NIM. 17.12.0051



MOTTO

“Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu. dan yang membencimu tidak percaya itu”. **Ali Bin Abi Thalib**



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Orang tua tercinta Bapak Sugiyono & Ibu Azizah yang selalu memberikan dukungan, doa, dan cinta yang tiada henti kepada penulis.
2. Kakak, Sidik & Nila Muyassaroh yang selalu memberikan dukungan, dan doanya kepada penulis.
3. Keluarga besar & sanak saudara.
4. Kepala Sekolah, Staff guru di SLB N 2 Gunungkidul yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
5. Annisa Putri Utami, yang selalu memberikan dukungan dan doa.
6. Teman-teman kos, Hafid, Ary, Tedy, Farkan, Mingan.
7. Teman-teman di rumah semuanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu
8. Teman-teman seperjuangan 17SI-01.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat serta hidayah dan inayahNya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Mengenal macam-macam Seragam Sekolah bagi Anak Tunagrahita Kelas 1 SDLB (Studi kasus : SLB N 2 Gunungkidul)”.

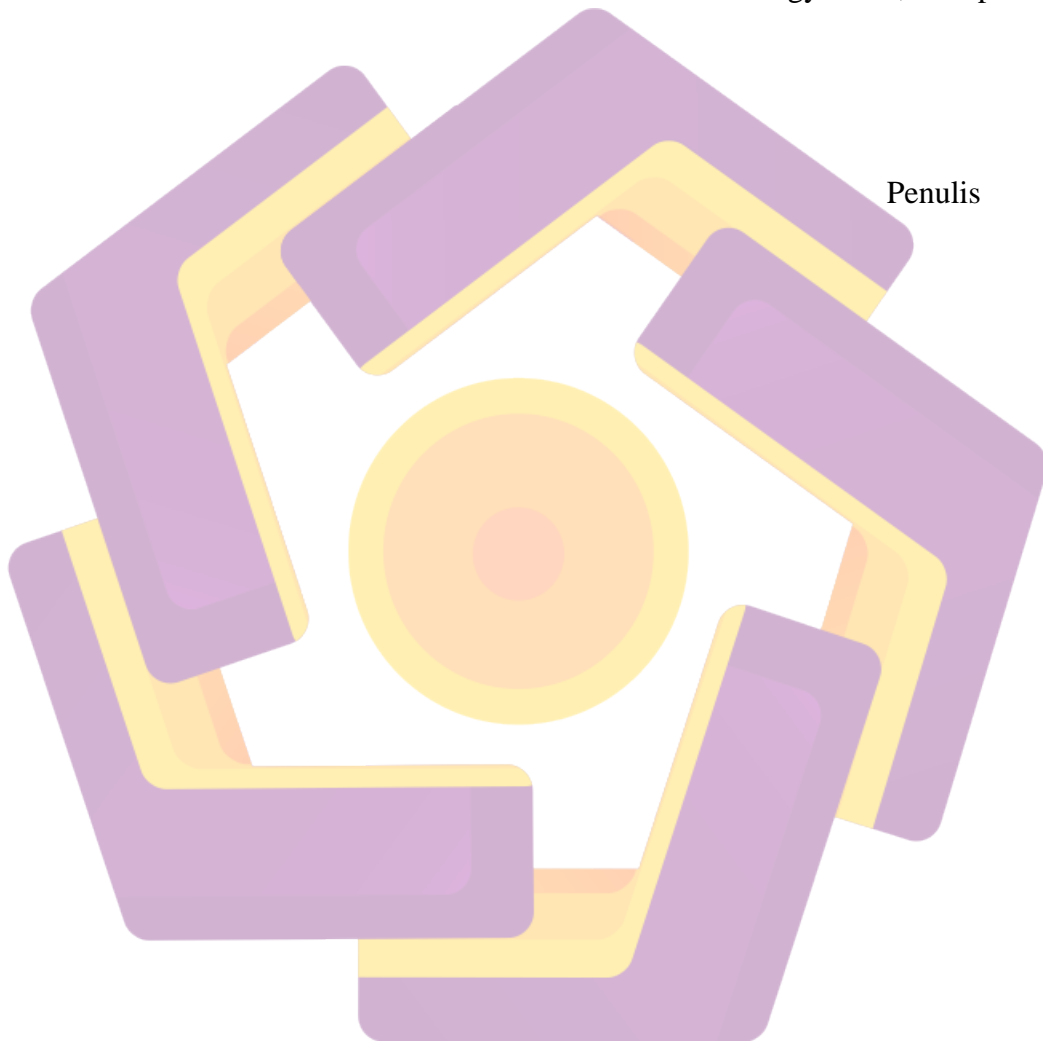
Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Wantini, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SLB N 2 Gunungkidul yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
5. Ibu Susi Ekowati Rubiyatun, S.Pd, selaku Kesiswaan di SLB N 2 Gunungkidul yang telah membantu proses pengumpulan data.
6. Kepada teman-teman seperjuangan kelas 17SI-01 yang telah memberikan motivasi kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa adanya kekurangan dan tidak sempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karenanya penulis menerima kritik, saran, dan masukan dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Yogyakarta, 28 April 2021

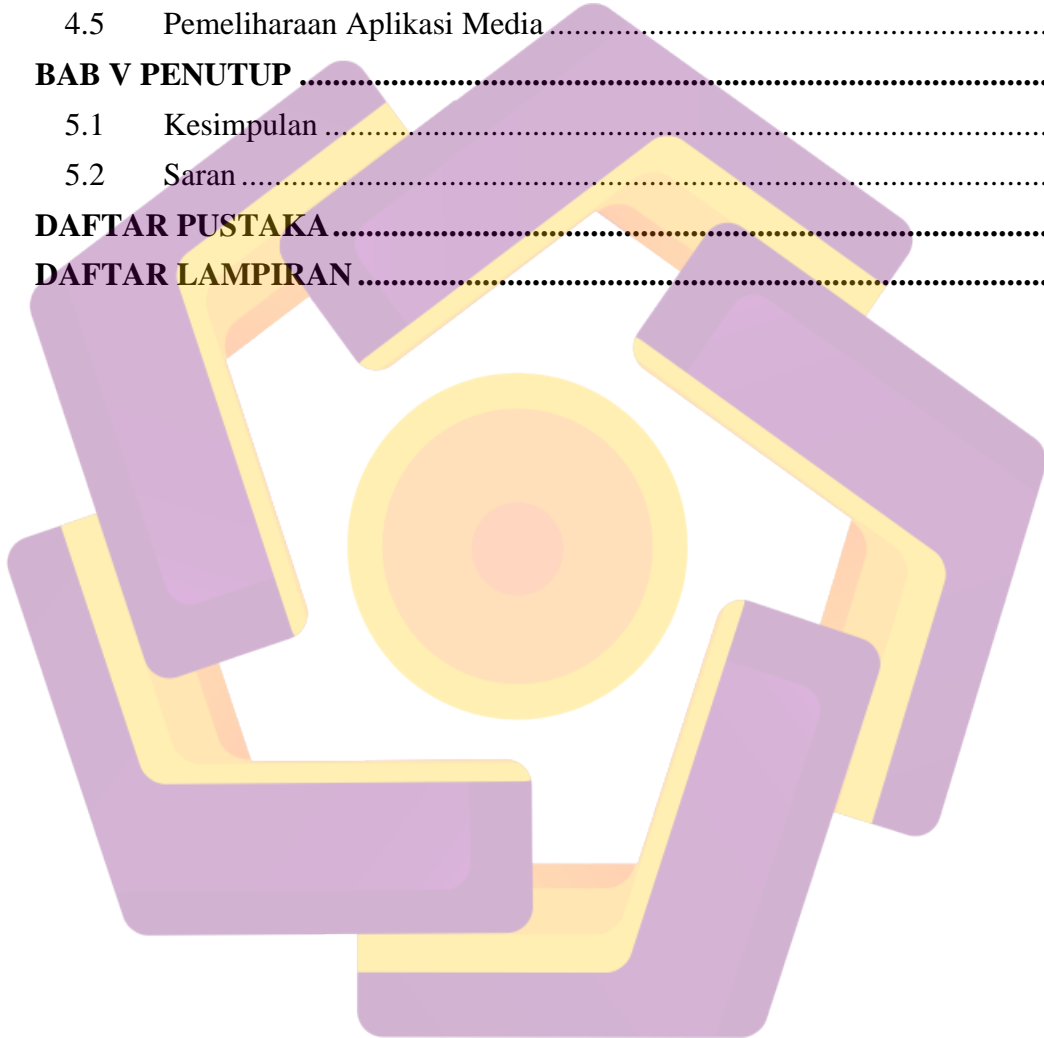


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
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 Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Pra-Produksi.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Objek Animasi.....	5
1.6.5 Editing.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Media Pembelajaran	9
2.3 Tunagrahita	10
2.3.1 Faktor Penyebab Tunagrahita.....	13

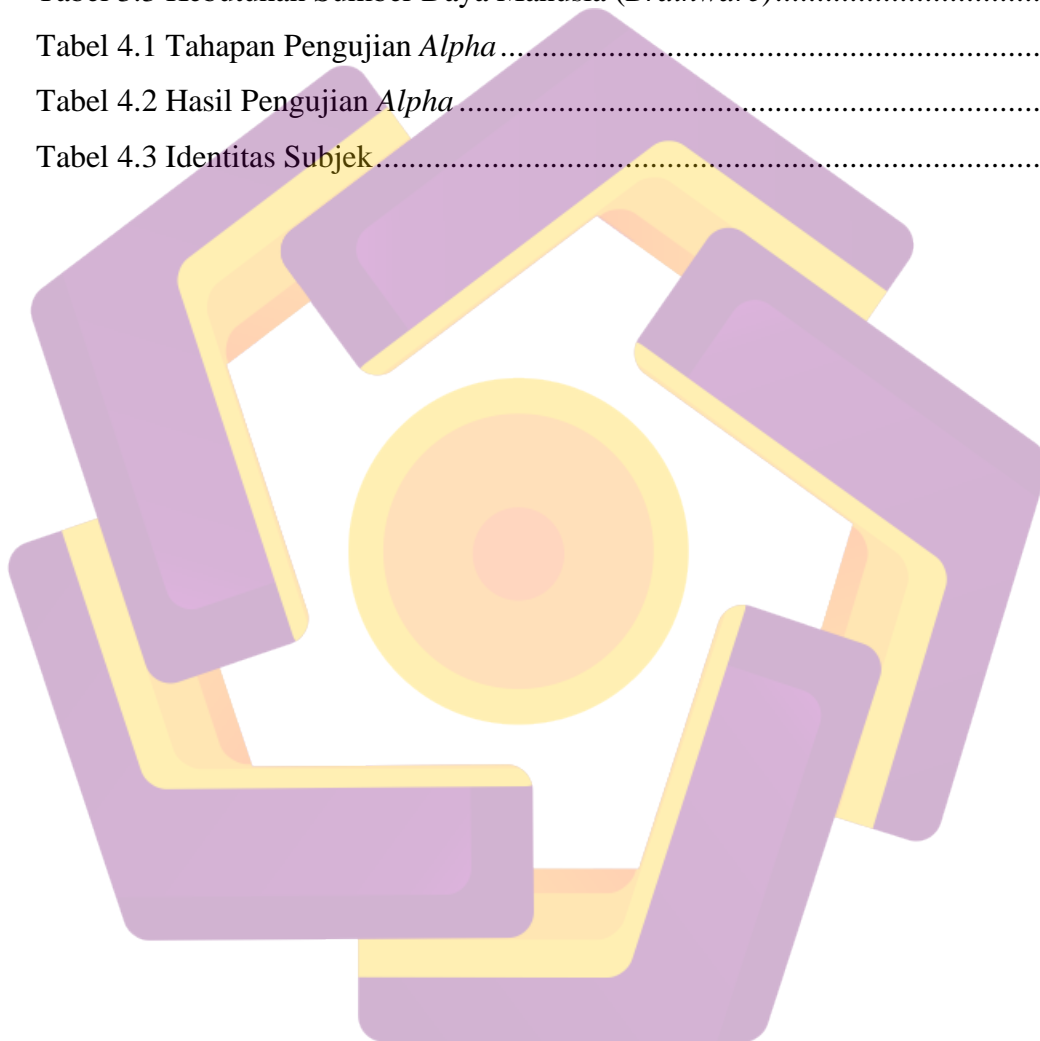
2.3.2	Klasifikasi Tunagrahita.....	13
2.4	Multimedia.....	14
2.4.1	Unsur Multimedia.....	15
2.5	Adobe Animate.....	20
2.5.1	Konsep Dasar Adobe Animate.....	20
2.5.2	Fitur Adobe Animate.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Gambaran Umum Sekolah.....	29
3.1.1	Sejarah Berdirinya SLB N 2 Gunungkidul.....	29
3.1.2	Visi Dan Misi.....	31
3.1.3	Kegiatan Sekolah.....	32
3.2	Pengumpulan Data.....	33
3.2.1	Library Research.....	33
3.2.2	Wawancara.....	34
3.3	Analisis Data.....	35
3.3.1	Analisis SWOT.....	35
3.3.2	Kelemahan Metode Pembelajaran Lama.....	37
3.3.3	Solusi Yang Ditawarkan.....	37
3.3.4	Solusi Yang Digunakan.....	37
3.3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.2	Perancangan Sistem.....	41
3.2.1	Struktur Navigasi.....	41
3.3	Perancangan User Interface.....	42
3.3.1	Beranda.....	42
3.3.2	Menu Pilih Gender.....	43
3.3.3	Menu Pilih Seragam.....	44
3.3.4	Halaman Menyusun Seragam.....	44
3.3.5	Halaman Seragam Komplit.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Implementasi.....	47
4.1.1	Halaman Beranda.....	47
4.1.2	Halaman Pilih Gender.....	48
4.1.3	Halaman Menu Seragam.....	50
4.1.4	Halaman Menyusun Seragam.....	51

4.1.5	Hambatan Produksi.....	58
4.2	Publishing Media Pembelajaran.....	59
4.3	Pengujian Sistem	61
4.3.1	Pengujian Alpha	61
4.3.2	Pengujian Terhadap Subjek	65
4.4	Instalasi Media	70
4.5	Pemeliharaan Aplikasi Media.....	71
BAB V PENUTUP		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		74
DAFTAR LAMPIRAN.....		77



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	39
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	40
Tabel 4.1 Tahapan Pengujian <i>Alpha</i>	62
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	64
Tabel 4.3 Identitas Subjek.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal dari Adobe Animate CC 2018	22
Gambar 2.2 Tampilan lembar kerja dari Adobe Animate CC 2018	23
Gambar 2.3 Menu Bar pada Adobe Animate CC 2018	24
Gambar 2.4 Tool Panel dari Adobe Animate CC 2018	24
Gambar 2.5 Area stage pada Adobe Animate CC 2018	25
Gambar 2.6 Tampilan Timeline pada Adobe Animate CC 2018	26
Gambar 2.7 Panel Properties pada Adobe Animate CC 2018.....	26
Gambar 2.8 Tampilan Code Snippets pada Adobe Animate CC 2018.....	27
Gambar 2.9 Library Panel pada Adobe Animate CC 2018.....	28
Gambar 3.1 Pemberian PMTAS (Pemberian Makanan Tambahan Anak Sekolah)	32
Gambar 3.2 Siswa SLB N 2 Gunungkidul mengikuti	33
Gambar 3.3 Struktur Navigasi Non-Linear	41
Gambar 3.4 Tampilan pada menu Beranda.....	42
Gambar 3.5 Tampilan pada menu Pilih Gender	43
Gambar 3.6 Tampilan pada menu Pilih Seragam	44
Gambar 3.7 Tampilan pada menu Menyusun Seragam	45
Gambar 3.8 Tampilan pada Halaman Seragam Komplit	46
Gambar 4.1 Tampilan Beranda.....	48
Gambar 4.2 Kode action script 3.0 Beranda	48
Gambar 4.3 Tampilan Menu Gender	49
Gambar 4.4 Kode Pada Menu Gender	49
Gambar 4.5 Tampilan Menu Pilih Seragam.....	50
Gambar 4.6 Kode Pada Menu Pilih Seragam.....	51
Gambar 4.7 Tampilan Menyusun Seragam 1	52
Gambar 4.8 Kode Menyusun Seragam 1	53
Gambar 4.9 Tampilan Menyusun Seragam 2.....	54
Gambar 4.10 Kode Menyusun Seragam 2	54
Gambar 4.11 Tampilan Menyusun Seragam 3.....	55
Gambar 4.12 Kode Menyusun Seragam 3	56
Gambar 4.13 Tampilan Menyusun Seragam 4.....	57

Gambar 4.14 Kode Menyusun Seragam 4	57
Gambar 4.15 Software Flash Player	59
Gambar 4.16 Publish Setting.....	60
Gambar 4.17 Folder Publishing Media.....	60
Gambar 4.18 Icon File Media Pembelajaran.....	61



INTISARI

Media pembelajaran merupakan suatu perantara atau alat yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dan mengefektifkan komunikasi antara guru kepada peserta didik. Hal tersebut sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan memahami pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi peserta didik, membangkitkan motivasi belajar, dan membawa pengaruh psikologis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *library research*, dan wawancara. Penelitian ini juga menggunakan analisis data SWOT.

Media pembelajaran mengenal macam-macam seragam sekolah berbasis *flash* dengan menggunakan *Adobe Animate* ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik tunagrahita kelas 1 SD di SLB N 2 Gunungkidul.

Kata Kunci: Media pembelajaran, tunagrahita, sekolah.



ABSTRACT

Learning media is an intermediary or tool that is useful for facilitating the teaching and learning process, and streamline communication between teachers and students. This is very helpful for teachers in teaching and makes it easier for students to receive and understand lessons

The use of instructional media in the teaching and learning process can also generate new desires and interests for students, generate motivation to learn, and have a psychological effect. Data collection methods used are library research, interviews, and questionnaires. This study also uses SWOT data analysis.

Learning media recognize various kinds of flash-based school uniforms using Adobe Animate is expected to help the teaching and learning process and can improve the cognitive abilities of students with mental retardation in grade 1 SD at SLB N 2 Gunungkidul..

Keyword: *Learning media, school, mentally disabled.*

