

**MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
SDN 2 PEMETUNG BASUKI MATERI LINGKUNGAN**

BERSIH

SKRIPSI



disusun oleh

Fera Alaida Syeliana

20.22.2399

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
SDN 2 PEMETUNG BASUKI MATERI LINGKUNGAN
BERSIH**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Fera Alaida Syeliana

20.22.2399

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
SDN 2 PEMETUNG BASUKI MATERI LINGKUNGAN BERSIH**

(Studi Kasus: SDN 2 Pemetung Basuki)

Fera Alaida Syeliana

20.22.2399

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 22 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Ika Asti Astuti, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302391

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SDN 2 PEMETUNG BASUKI MATERI LINGKUNGAN BERSIH

(Studi Kasus: SDN 2 Pemetung Basuki)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fera Alaida Syeliana
20.22.2399

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302391

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom,
NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Februari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fera Alaida Syeliana
NIM : 20.22.2399

Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Sdn 2 Pemetung Basuki Materi
Lingkungan Bersih

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, S.Kom, M.Kom

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.

1. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
2. 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.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. 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, 22 Februari 2022

Yang Menyatakan,


Fera Alaida Syeliana

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat pahala dari kebajikan yang dikerjakannya dan dia mendapat siksa dari kejahatan yang diperbuatnya **(QS Al-Baqarah: 286)** “

“Dia yang pergi untuk mencari ilmu pengetahuan, dianggap sedang berjuang di jalan Allah sampai dia akan kembali **(Hr Tirmidzi)** “

“Sekali terjun dalam perjalanan jangan pernah mundur sebelum meraihnya, yakin usaha sampai. Karena sukses itu harus dilewati banyak proses, bukan hanya menginginkan hasil akhir dan tahu beres tapi harus selalu keep on progress. Meskipun kenyataannya banyak hambatan dan kamu pun sering dibuat stress percayalah tidak ada jalan lain untuk meraih sukses selain melewati yang namanya proses **(Arneliani)** “



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberi kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ku persembahkan karya ini kepada:

1. Keluargaku tercinta, kedua orang tuaku Ibu Mujiati dan Ayah saya Sigit ekananta serta kakaku Febri Ansyah, Destry Yanti yang telah memberikan kasih sayang, doa dukungan serta motivasi dan selalu memberikan semua yang terbaik untuk saya.
2. Diri saya sendiri yang sudah bekerja keras mengerjakan dan menyelesaikan Skripsi ini.
3. Teruntuk Mybbu wendi ab dan teman teman saya terimakasih selalu mendukungku, menemaniku, memotivasi, nasihat, yang selalu membuat semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Ika Asti Astuti, S.kom., M.Kom selaaku dosen pembimbing Skripsi saya, terimakasih banyak sudah membantu, sudah menasehati, sudah membimbing, sudah diajari, dan mengarahkan Skripsi sampai ini selesai.
5. Teman-teman Jurusan SI Transfer yang selalu membantu dan memberikan semangat, menginspirasi dan mendoakan sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai.

-Fera Alaida Syeliana-

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan lancar dan baik.

Seiring dengan terselesaikannya Skripsi, Banyak hal dan rintangan yang dihadapi. Tidak sedikit pihak yang secara langsung maupun tidak langsung mendorong dan membantu serta memberi masukan yang sangat berharga. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan karunia sehingga dapat menjalankann dan menyelesaikan Skripsi dengan baik.
2. Orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, nasihat, restu, semangat, dan dukungan
3. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan.
4. Ibu Siti Wuryani, Ibu Elyanawati dan beserta guru guru yang lain, selaku kepala Sekolah, Guru kelas2 dan Dewan Guru SDN 2 Pemetung Basuki yang telah memberi arahan.
5. Semua pihak yang turut serta mendukung dan mensukseskan penyelesaian Skripsi

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis berharap saran dan kritik yang tentunya bersifat membangun sebagai bahan untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kepada pembaca.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| SKRIPSI..... | iii |
| PERSETUJUAN..... | iii |
| PENGESAHAN..... | iv |
| MOTTO..... | v |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| INTISARI..... | ii |
| <i>ABSTRACT</i> | iii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 2 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.2 Metode Analisis..... | 4 |
| 1.6.3 Metode Perancangan..... | 4 |
| 1.6.4 Metode Testing..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1 Kajian Pustaka..... | 6 |
| 2.2 Dasar Teori..... | 8 |
| 2.2.1 Multimedia..... | 8 |
| 2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif..... | 11 |
| 2.2.3 Mobile Learning..... | 12 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.4 Android..... | 12 |
| 2.2.5 Adobe Animate..... | 12 |
| 2.2.6 Actionsript 3.0 | 13 |
| 2.2.7 Lingkungan Bersih | 13 |
| 2.2.8 Metode Analisis..... | 14 |
| 2.2.9 Metode Perancangan dan Pengembangan | 16 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 22 |
| 3.1 Tinjauan Umum..... | 22 |
| 3.2 Profil SD Negeri 2 Pemetung Basuki..... | 22 |
| 3.3 Visi dan Misi | 23 |
| 3.3.1 Visi | 23 |
| 3.3.2 Misi..... | 23 |
| 3.4 Struktur Organisasi SD Negeri 2 Pemetung Basuki..... | 23 |
| 3.5 Tujuan SD Negeri 2 Pemetung Basuki..... | 24 |
| 3.6 Metode Pengumpulan Data..... | 24 |
| 3.6.1 Metode Wawancara | 24 |
| 3.6.2 Metode Observasi..... | 25 |
| 3.7 Metode Analisis..... | 25 |
| 3.7.1 Analisis SWOT..... | 25 |
| 3.7.2 Analisis Kebutuhan | 28 |
| 3.7.3 Analisis Kelayakan..... | 32 |
| 3.8 Metode Perancangan..... | 32 |
| 3.8.1 Concept..... | 32 |
| 3.8.2 Design..... | 33 |
| 3.8.3 Flowchart..... | 34 |
| 3.8.4 Storyboard | 37 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 40 |
| 4.1 Implementasi..... | 40 |
| 4.1.1 Material Collecting | 40 |
| 4.1.2 Assembly | 42 |
| 4.1.3 Testing | 56 |
| 4.2 Kuesioner Aspek Materi | 60 |

| | |
|--|----|
| 4.3 Kuesioner Aspek Multimedia..... | 62 |
| 4.4 Kuesioner Aspek Pengguna..... | 65 |
| 4.5 Distributor..... | 66 |
| BAB V PENUTUP..... | 67 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 67 |
| 5.2 Saran..... | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 68 |
| LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA..... | 70 |
| LAMPIRAN B SURAT PENYERAHAN PROJEK..... | 72 |
| LAMPIRAN C KUESIONER ASPEK MATERI..... | 73 |
| LAMPIRAN D KUESIONER ASPEK MULTIMEDIA..... | 76 |
| LAMPIRAN E ASPEK PENGGUNA..... | 77 |



DAFTAR TABEL

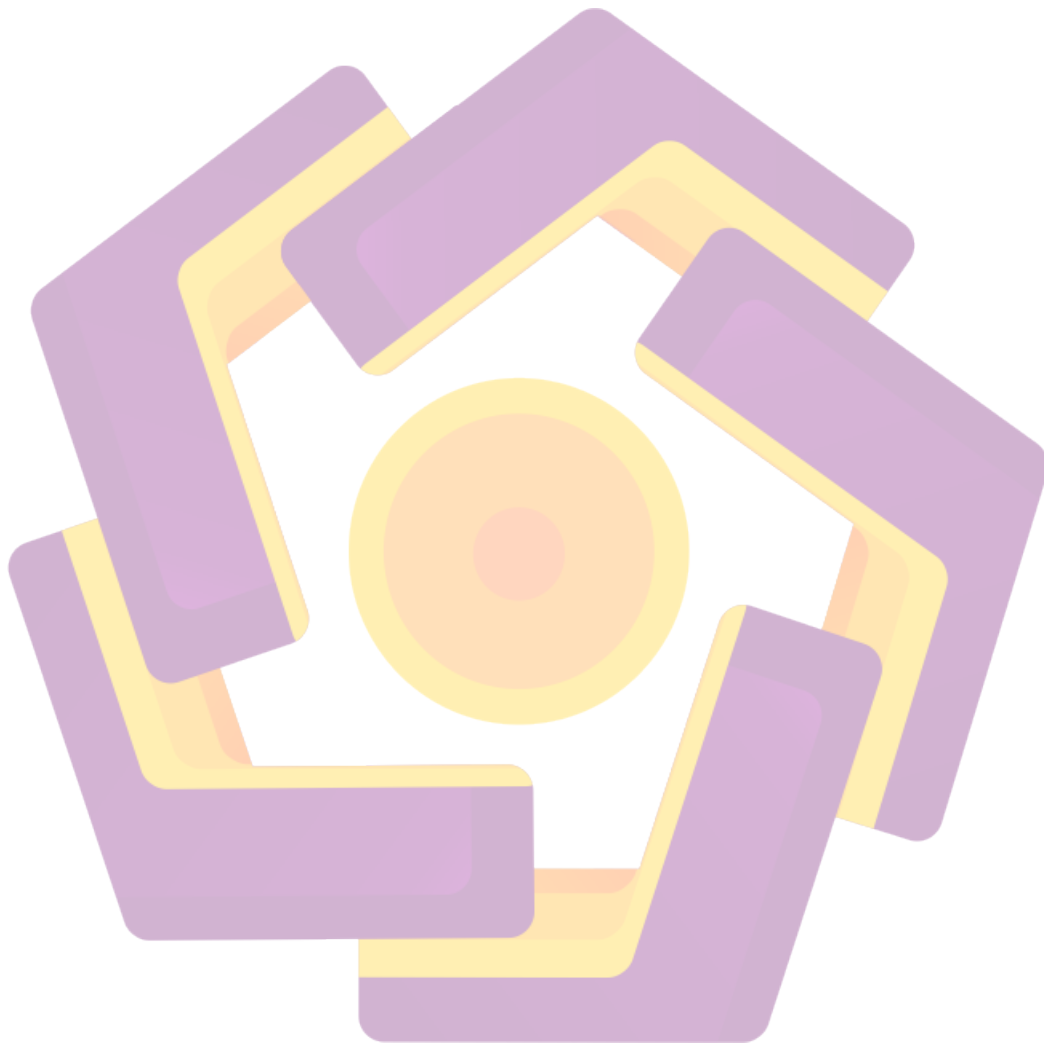
| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Perbedaan dengan Penulis..... | 7 |
| Tabel 2. 2 Skala Likert | 20 |
| Tabel 2. 3 Presentase Nilai..... | 21 |
| Tabel 3. 1 Profile SD N 2 Pemetung Basuki..... | 22 |
| Tabel 3. 2 Matrik Analisis SWOT | 27 |
| Tabel 3. 3 Spesifikasi Hardware Laptop | 30 |
| Tabel 3. 4 Spesifikasi hardware smartphone implementasi..... | 30 |
| Tabel 3. 5 Spesifikasi Perangkat Lunak Pembuatan | 31 |
| Tabel 3. 6 Sumber daya alam..... | 31 |
| Tabel 3. 7 Naskah Media Interaktif..... | 33 |
| Tabel 4. 1 Script Halaman Awal..... | 48 |
| Tabel 4. 2 Script Halaman Keluar..... | 49 |
| Tabel 4. 3 Script Menu Utama | 49 |
| Tabel 4. 4 Script Indikator | 50 |
| Tabel 4. 5 Scirpt Menu Materi | 51 |
| Tabel 4. 6 Script Menu Kuis | 52 |
| Tabel 4. 7 Script Halaman Login | 52 |
| Tabel 4. 8 Halaman Script Kuis Latihan soal | 53 |
| Tabel 4. 9 Script Halaman Hasil Skor..... | 56 |
| Tabel 4. 10 Scirpt Action Button Iya | 56 |
| Tabel 4. 11 Hasil Pengujian | 57 |
| Tabel 4. 12 Hasil Kuesioner Aspek Materi..... | 60 |
| Tabel 4. 13 Hasil Kuesioner Aspek Multimedia..... | 62 |
| Tabel 4. 14 Hasil Kuesioner Aspek Pengguna..... | 65 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Contoh teks hasil scan | 9 |
| Gambar 2. 2 Contoh gambar vectore vs bitmap..... | 9 |
| Gambar 2. 3 Audio MP3 | 10 |
| Gambar 2. 4 Analisis SWOT | 14 |
| Gambar 2. 5 Metode Perancangan MDLC..... | 16 |
| Gambar 2. 6 Storyboard Media Interaktif..... | 17 |
| Gambar 2. 7 Simbol Flowchart | 18 |
| Gambar 3. 1 Struktur Organisasi SDN 2 Pemetung Basuki..... | 24 |
| Gambar 3. 2 Flowchart Halaman Awal | 34 |
| Gambar 3. 3 Flowchart Menu Materi..... | 35 |
| Gambar 3. 4 Flowchart Indikator | 35 |
| Gambar 3. 5 Flowchart Menu Kuis..... | 36 |
| Gambar 3. 6 Storyboard Halaman Intro..... | 37 |
| Gambar 3. 7 Storyboard Menu Utama | 37 |
| Gambar 3. 8 Storyboard Halaman Menu | 38 |
| Gambar 3. 9 Storyboard Halaman Indikator..... | 38 |
| Gambar 3. 10 Storyboard Halaman Isi Materi..... | 38 |
| Gambar 3. 11 Storyboard Halaman kuis..... | 39 |
| Gambar 3. 12 Storyboard Hasil..... | 39 |
| Gambar 4. 1 Logo Media Interaktif Materi Lingkungan Bersih..... | 41 |
| Gambar 4. 2 Background Media Pembelajaran Interaktif Materi Lingkungan Bersih | 41 |
| Gambar 4. 3 Button Tombol Media Pembelajaran Interaktif | 42 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Menu Awal Adobe Animate CC 2018..... | 43 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Timeline Adobe Animate CC 2018 | 44 |
| Gambar 4. 6 Tampilan Instance Name Adobe Animate CC 2018..... | 45 |
| Gambar 4. 7 Tampilan Actin Script Adpbe Animate CC 2018 | 45 |
| Gambar 4. 8 Tampilan Insert Keyframe Video Adobe Animate cc 2018..... | 46 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Import Image Adobe Animate cc 2018..... | 46 |

Gambar 4. 10 Tampilan Import Image Adobe Animate cc 2018..... 47

Gambar 4. 11 Tampilan Image Adobe Animate cc 2018..... 47



INTISARI

SD Negeri 2 Pemetung Basuki merupakan satuan pendidikan yang beralamat di jalan Lorong Bali RT/RW 12/04 Pemetung Basuki Kec. Buay Pemuka Peliung Kab. Oku Timur, Sumatera Selatan. Sekolah ini berlokasi pada tempat yang tidak terlalu dekat dengan jalan utama atau jalan besar sehingga penyebaran Covid-19 di Desa pemetung Basuki tidak terlalu signifikan. Pada tingkat Sekolah Dasar ini diberlakukannya PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dan melakukan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan cara siswa membaca buku tematik secara mandiri dirumah serta guru memberikan tugas. Pengumpulan tugas dilakukan secara daring, melalui platfrom kirim pesan Whatsapp.

Dengan adanya media pembelajaran Interaktif Lingkungan Bersih ini guru dan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan proses belajar dan mengajar. Maka penulis melakukan analisis permasalahan dan memberikan solusi agar penyampaian materi Lingkungan Bersih ini lebih optimal Ketika dibuatkan Media Interaktif.

Dari masalah yang disebutkan diatas maka penulis berkenan membuat sebuah penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Multimedia Interatif Untuk SDN 2 Pemetung Basuki Materi Lingkungan Bersih” dengan melibatkan unsur-unsur multimedia.

Kata Kunci: PJJ, media pembelajaran interakti, Ligkungan Bersih

ABSTRACT

SD Negeri 2 Pemetung Basuki is an educational unit having its address at Jalan Lorong Bali RT/RW 12/04 Pemetung Basuki Kec. Buay Peliung District Leader. East Oku, South Sumatra. This school is located in a place that is not too close to the main road or main road so that the spread of Covid-19 in Pemetung Basuki Village is not too significant. At the elementary school level, PJJ (Distance Learning) is implemented and online learning is carried out. Online learning is done by means of students reading thematic books independently at home and the teacher giving assignments. Assignments are collected online, via the Whatsapp message sending platform.

With this Clean Environment Interactive learning media, teachers and students can take advantage of these learning media in teaching and learning activities. So the author analyzes the problem and provides a solution so that the delivery of this Clean Environment material is more optimal when interactive media is made.

From the problems mentioned above, the author is pleased to make a study with the title "Interatif Multimedia Learning Media for SDN 2 Pemetung Basuki Clean Environmental Materials" by involving multimedia elements.

Keywords: PJJ, interactive learning media, clean environment