

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
BINATANG MENGGUNAKAN METODE MDLC PADA KB
RATNASARI DESA WILALUNG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANDRE ZAKKY MAULANA

19.12.1121

Kepada

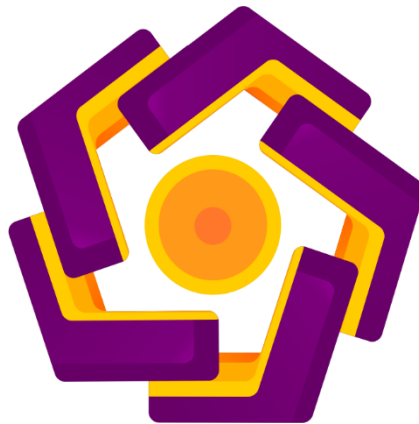
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
BINATANG MENGGUNAKAN METODE MDLC PADA KB
RATNASARI DESA WILALUNG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANDRE ZAKKY MAULANA

19.12.1121

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN BINATANG
MENGUNAKAN METODE MDLC PADA KB RATNASARI DESA
WILALUNG**

yang disusun dan diajukan oleh

Andre Zakky Maulana

19.12.1121

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Jeki Kuswanto, M.Kom

NIK. 190302456

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN BINATANG
MENGUNAKAN METODE MDLC PADA KB RATNASARI DESA
WILALUNG**

yang disusun dan diajukan oleh

Andre Zakky Maulana

19.12.1121

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302315

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 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 : Andre Zakky Maulana
NIM : 19.12.1121

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Binatang Menggunakan Metode MDLC Pada KB Ratnasari Desa Wilalung

Dosen Pembimbing : Jeki Kuswanto, 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, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Andre Zakky Maulana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tidak dapat disangka bahwa memerlukan kerja keras untuk menyelesaikan laporan skripsi ini. Penulis merasa banyak bantuan dan dukungan orang-orang sekitar yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dengan tulus kepada:

1. Bapak Prof. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Jeki Kuswanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
3. Segenap dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
4. Kedua orang tua saya, Bapak Moh. Arifin dan Ibu Kuwati yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan mendoakan penulis agar selalu dimudahkan dalam segala urusannya.
5. Segenap pengajar KB Ratnasari yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan telah membantu dalam proses pengujian aplikasi.
6. Sahabat SUBEDU serta teman-teman 19-SI-02 yang sudah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Kepada NIM 19.12.1072 terima kasih karena sudah menemani dan Bersama-sama untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Berbagai pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang sudah memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Binatang Menggunakan Metode MDLC Pada KB Ratnasari Desa Wilalung”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pertama-tama, penulis ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yaitu Bapak Jeki Kuswanto, M.Kom atas motivasi, bimbingan, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Bantuan beliau sangat memberikan pengaruh dalam upaya mendapatkan hasil yang maksimal dalam skripsi ini.

Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada semua dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis, serta memberikan pengalaman berharga selama perkuliahan.

Tak lupa, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua, sahabat terdekat, dan teman-teman yang sudah memberikan dukungan, motivasi, semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata dari penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah membantu dan memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan juga dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun dari penulis sendiri. Penulis menyadari penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

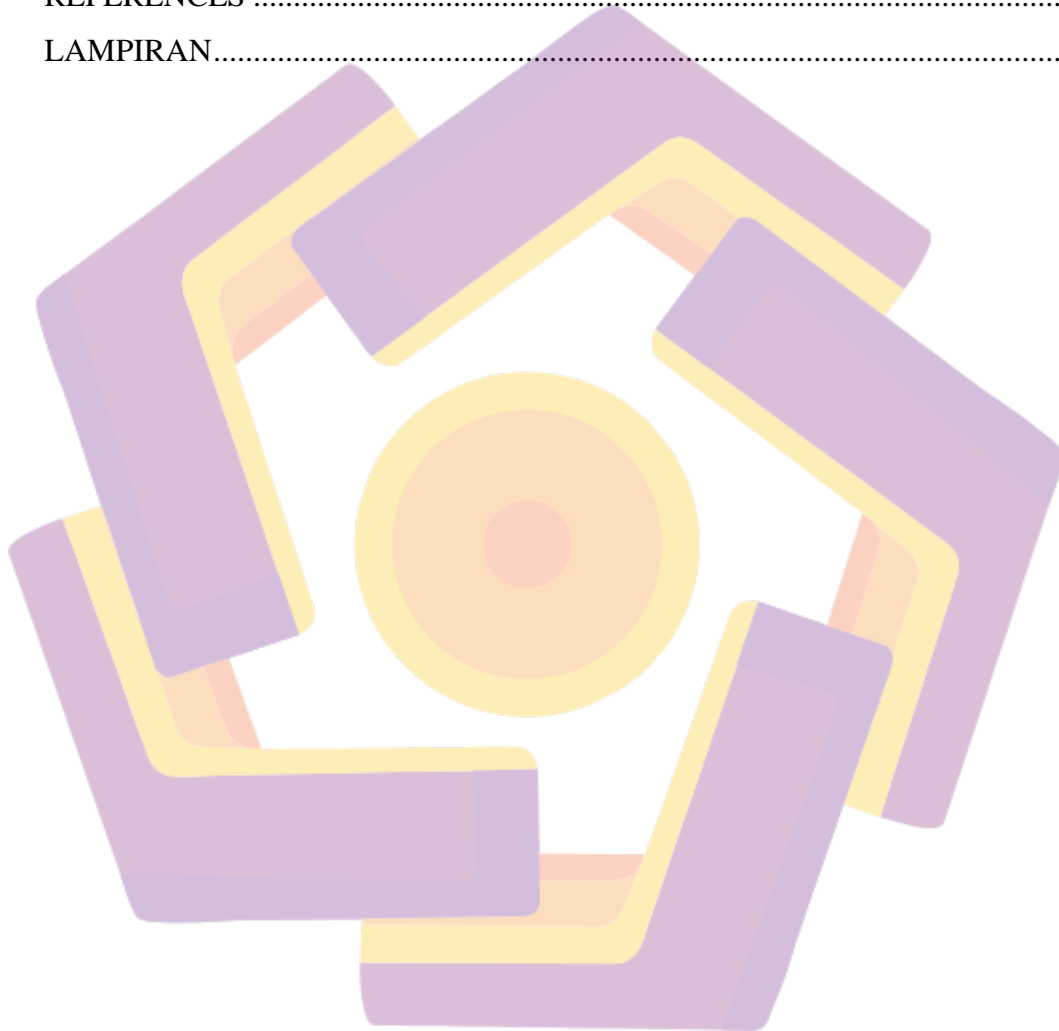
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	17
2.2.1. Multimedia	17
2.2.2. Multimedia Interaktif	18
2.2.3. Elemen-Elemen Multimedia	18
2.2.4. Media Pembelajaran.....	19
2.2.5. Manfaat Media Pembelajaran	20
2.2.6. Binatang	22
2.2.7. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	22

2.2.8.	Adobe Animate CC.....	24
2.2.9.	Skala Likert.....	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.1.1	Profil Singkat Sekolah	26
3.1.2	Visi Misi.....	26
3.1.3	Struktur Organisasi	27
3.2	Alur Penelitian	27
3.2.1	<i>Concept</i> (Perancangan)	28
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan)	33
3.2.3	<i>Material Collection</i> (Pengumpulan Bahan).....	44
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	44
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	44
3.2.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	45
3.3	Skenario Pengujian	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Pengumpulan Bahan	46
4.1.1	Pembuatan Background	46
4.1.2	Pembuatan Objek	47
4.1.3	Kebutuhan Audio	53
4.1.4	Pembuatan Video	54
4.2	Pembuatan Media Interaktif (<i>Assembly</i>).....	55
4.2.1	Build Adobe Animate CC 2015	55
4.2.2	<i>Publish</i> Aplikasi.....	61
4.2.3	Tampilan <i>Interface</i> Media Interaktif.....	62
4.3	Pengujian	73
4.3.1	<i>Black Box Testing</i>	73
4.3.2	<i>Pre Test</i>	79
4.3.3	Implementasi Aplikasi	81
4.3.4	<i>Post Test</i>	82
4.3.5	Analisis <i>Paired Samples T-Test</i>	84

4.3.6 Kuesioner	86
4.4 Pendistribusian.....	89
BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran	90
REFERENCES	92
LAMPIRAN.....	94



DAFTAR TABEL

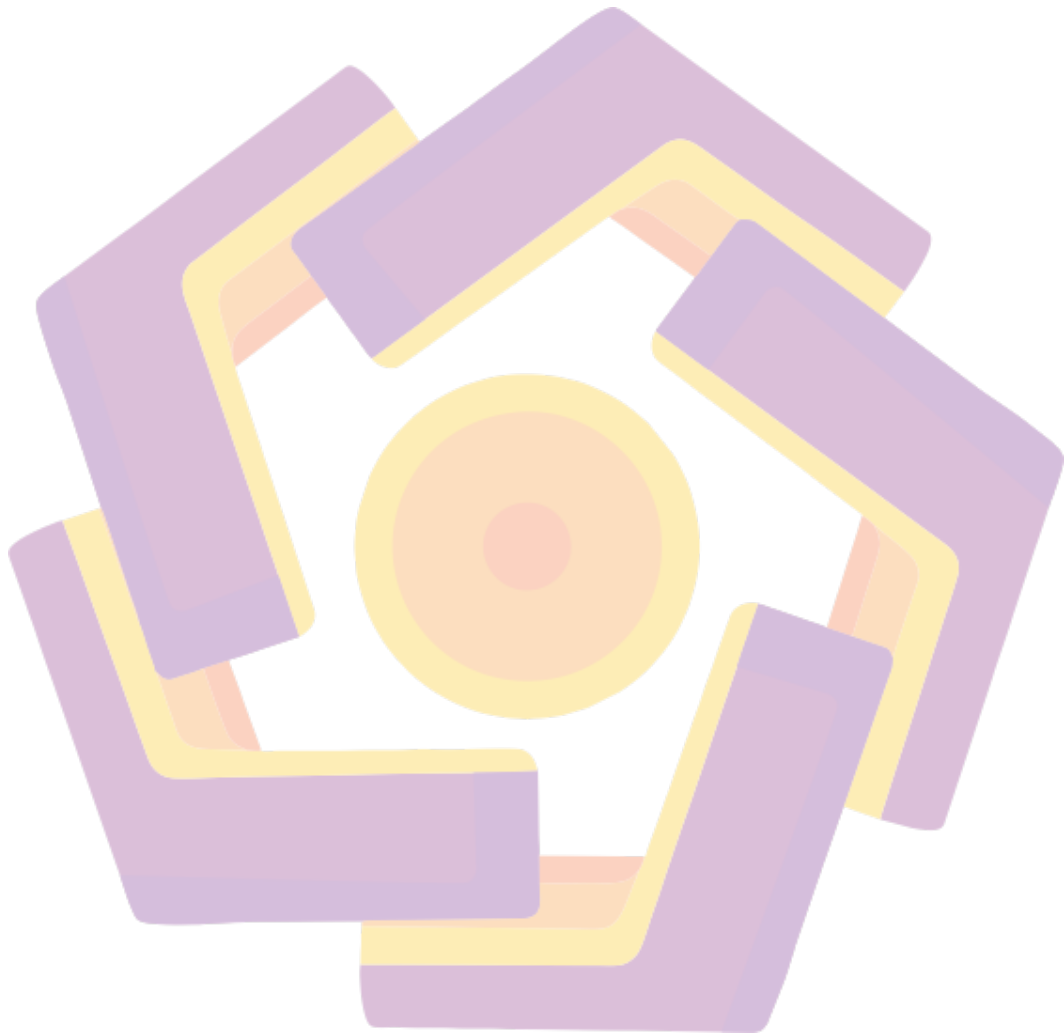
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 3. 1 Pertanyaan Hasil Wawancara	30
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
Tabel 3. 4 Rancangan Fitur	41
Tabel 4. 1 Background	46
Tabel 4. 2 Objek Binatang	48
Tabel 4. 3 Objek Tombol	49
Tabel 4. 4 Objek Tombol Tambahan	51
Tabel 4. 5 Objek Kebutuhan Animasi.....	53
Tabel 4. 6 <i>Black Box Testing</i>	74
Tabel 4. 7 Hasil <i>Pre Test</i>	80
Tabel 4. 8 Hasil <i>Post Test</i>	83
Tabel 4. 9 Hasil Analisis <i>Paired Samples Statistics</i>	85
Tabel 4. 10 Hasil Analisis <i>Paired Samples Correlation</i>	85
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Hasil Analisis <i>Paired Samples Test</i>	85
Tabel 4. 12 Skala Penilaian.....	86
Tabel 4. 13 Kriteria Kelayakan	87
Tabel 4. 14 Hasil Presentase Kelayakan Aplikasi.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....	18
Gambar 2. 2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) [15].....	23
Gambar 2. 3 Tampilan visual antarmuka Adobe Animate CC	25
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi KB Ratnasari.....	27
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	28
Gambar 3. 3 Kegiatan Pembelajaran KB Ratnasari.....	30
Gambar 3. 4 Flowchart Sistem.....	34
Gambar 3. 5 Halaman Judul.....	35
Gambar 3. 6 Halaman Menu Utama	35
Gambar 3. 7 Halaman Menu Materi	36
Gambar 3. 8 Halaman Isi Sub Menu Materi A	37
Gambar 3. 9 Halaman Isi Sub Menu Materi A.1	37
Gambar 3. 10 Halaman Menu Bermain	38
Gambar 3. 11 Halaman Menu Video	38
Gambar 3. 12 Halaman Video	39
Gambar 3. 13 Halaman Tebak Gambar	39
Gambar 3. 14 Halaman Nilai Tebak Gambar	40
Gambar 3. 15 Pop Up Profil	40
Gambar 3. 16 Pop Up Petunjuk	41
Gambar 4. 1 Karakter.....	52
Gambar 4. 2 Folder Kebutuhan Audio.....	54
Gambar 4. 3 Folder Kebutuhan Video	54
Gambar 4. 4 Membuat File	55
Gambar 4. 5 Pengaturan <i>Properties</i>	56
Gambar 4. 6 <i>Import</i> Bahan.....	56
Gambar 4. 7 Membuat <i>Scene</i>	57
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Actions</i>	57
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Code Snippets</i>	57
Gambar 4. 10 <i>Import</i> Video	58

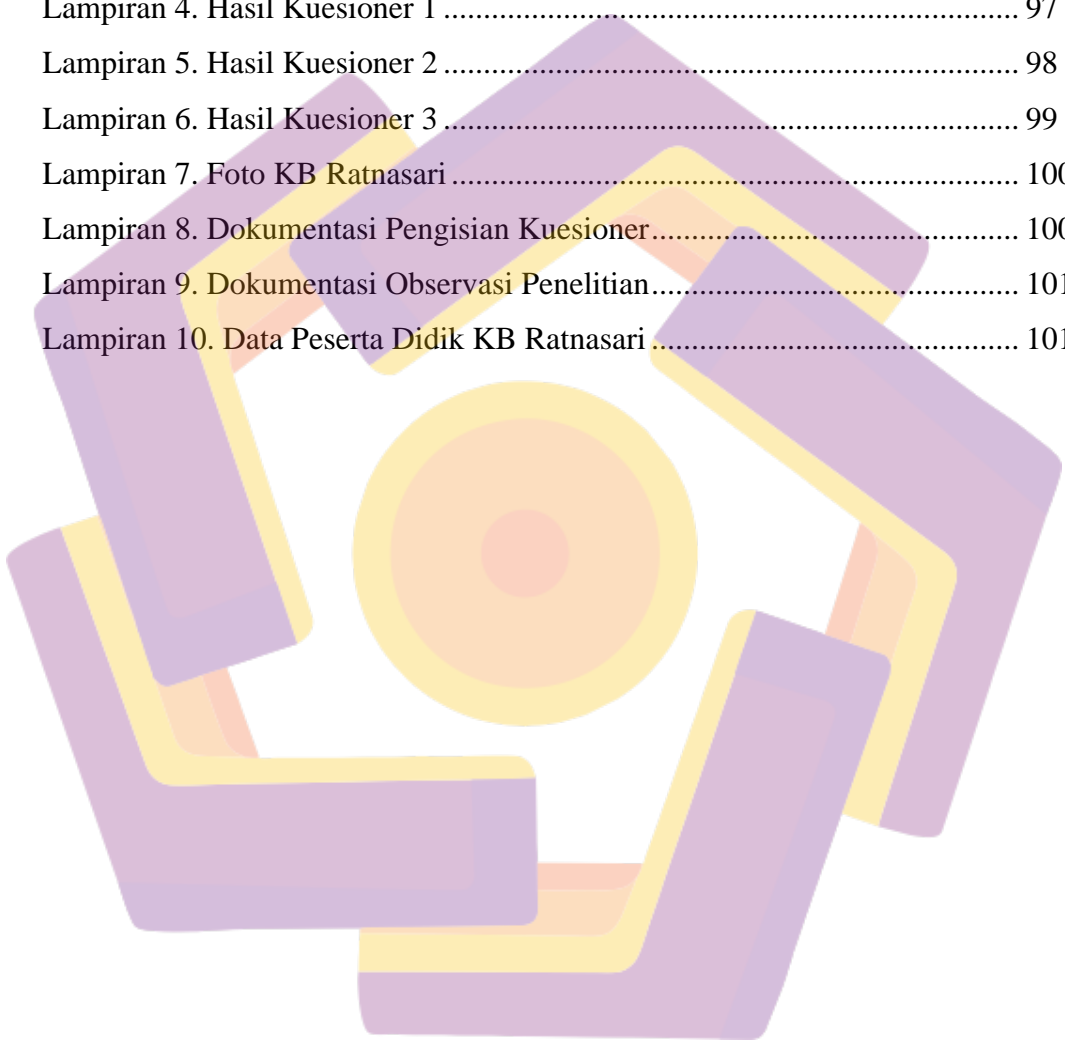
Gambar 4. 11 <i>Scene</i> Intro.....	58
Gambar 4. 12 <i>Scene</i> Menu Utama	59
Gambar 4. 13 <i>Scene</i> Menu Materi	60
Gambar 4. 14 <i>Scene</i> Menu Bermain	60
Gambar 4. 15 <i>Scene</i> Tebak Gambar.....	61
Gambar 4. 16 <i>Scene</i> Menu Video	61
Gambar 4. 17 <i>Publish Settings</i>	62
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Judul	63
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Menu Utama.....	63
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Menu Materi.....	64
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BD 1	64
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BD 2	65
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BT 1.....	65
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BT 2.....	66
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BA 1	66
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BA 2	67
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BP 1	67
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Isi Sub Menu Materi BP 2.....	68
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Menu Bermain.....	68
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Menu Video.....	69
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Video Rusa	69
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Video Burung Hantu	70
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Video Lele	70
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Video Sapi	71
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Tebak Gambar	71
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Hasil Tebak Gambar.....	72
Gambar 4. 37 Tampilan Pop Up Profil	72
Gambar 4. 38 Tampilan Pop Up Petunjuk	73
Gambar 4. 39 Dokumentasi Pre Test	79
Gambar 4. 40 Sampel Hasil <i>Pre Test</i>	80
Gambar 4. 41 Implementasi Aplikasi	82

Gambar 4. 42 Dokumentasi *Post Test*..... 82
Gambar 4. 43 Sampel Hasil *Post Test* 83
Gambar 4. 44 Pendistribusian Aplikasi 89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	94
Lampiran 2. Balasan Surat Ijin Penelitian	95
Lampiran 3. Surat Pernyataan Penyerahan Aplikasi.....	96
Lampiran 4. Hasil Kuesioner 1	97
Lampiran 5. Hasil Kuesioner 2	98
Lampiran 6. Hasil Kuesioner 3	99
Lampiran 7. Foto KB Ratnasari	100
Lampiran 8. Dokumentasi Pengisian Kuesioner.....	100
Lampiran 9. Dokumentasi Observasi Penelitian.....	101
Lampiran 10. Data Peserta Didik KB Ratnasari	101



INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini berkembang cukup pesat, terutama dalam bidang pendidikan. Tenaga pendidik dituntut untuk membuat inovasi dalam pembelajaran, salah satunya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk aplikasi yang dijadikan sebagai bahan untuk menyampaikan materi yang dirancang dengan semenarik mungkin. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang media pembelajaran interaktif pengenalan binatang menggunakan Adobe Animate CC 2015 pada KB Ratnasari guna untuk membantu tenaga pendidik dalam inovasi pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan menarik dan efisien untuk peserta didik.

Metode pembuatan aplikasi pada penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Untuk metode pengumpulan data menggunakan observasi langsung dan wawancara dengan tenaga pendidik pada KB Ratnasari.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pengenalan binatang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Binatang. Hal tersebut berdarakan hasil *pre test* mendapat nilai rata-rata 69,44 sedangkan *post test* mendapat nilai rata-rata 81,11. Kuesioner yang diberikan kepada 3 tenaga pendidik guna untuk memperoleh respon pengguna terhadap kelayakan aplikasi. Hasilnya, didapat nilai rata-rata presentase 90,4% dan masuk kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif ini memperoleh respon positif dari pengguna.

Kata kunci: media pembelajaran, interaktif, adobe animate, *multimedia development life cycle*

ABSTRACT

Technological developments are currently growing quite rapidly, especially in the field of education. Educators are required to make innovations in learning, one of which is interactive learning media. Interactive learning media is a form of application that is used as material to convey material that is designed as attractively as possible. The purpose of this study is to design interactive learning media for animal recognition using Adobe Animate CC 2015 at KB Ratnasari in order to assist educators in learning innovations that can convey material in an interesting and efficient way for students.

The application development method in this study uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which consists of 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. For data collection methods using direct observation and interviews with educators at KB Ratnasari.

Based on the results of the study, it was shown that interactive learning media for animal recognition was able to increase students' understanding of animals. This is based on the results of the pre test getting an average score of 69.44 while the post test gets an average score of 81.11. Questionnaires were given to 3 educators in order to obtain user responses to the feasibility of the application. As a result, an average percentage score of 90.4% is obtained and it is very feasible. So it can be concluded that this interactive learning media gets a positive response from users.

Keyword: *learning media, interactive, adobe animate, multimedia development life cycle*