

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KELAS 3
SD BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ARNOLDUS JANSEN TUAN BOI NOTAN

17.12.0169

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KELAS 3
SD BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ARNOLDUS JANSEN TUAN BOI NOTAN

17.12.0169

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KELAS 3 SD
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

Arnoldus Jansen Tuan Boi Notan

17.12.0169

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 01 Februari 2020

Dosen Pembimbing,



Rakhma Shafriada Kurnia, S.Kom., M.kom.
NIK. 190302355

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KELAS 3 SD
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh
Arnoldus Jansen Tuan Boi Notan

17.12.0169

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

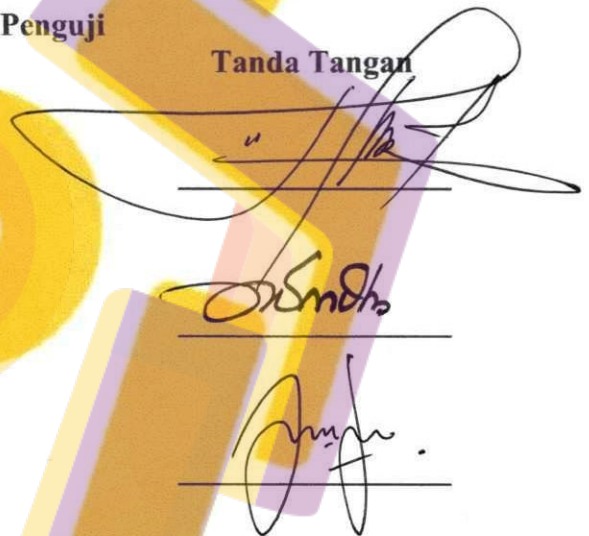
Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Lukman, M. Kom
NIK. 190302151



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 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 : Arnoldus Jansen Tuan Boi Notan
NIM : 17.12.0169

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Kelas 3 Sd Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, 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 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Arnoldus Jansen Tuan Boi Notan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Ayah Stevanus Belido Tokan, Ibu Veronika Kuse Tebon dan Paman Yohanes Kopong Tuan, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.

Hasil karya skripsi saya ini juga, saya persembahkan kepada Sekolah Citra Kasih CitraLand City Samarinda yang telah memberikan saya tempat untuk melakukan penelitian di Sekolah Citra Kasih CitraLand City Samarinda ini, saya mengucapkan terima kasih banyak dan sebesar-besarnya.

Tidak lupa juga Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Dosen Pembimbing saya Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom yang telah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada teman-teman saya selama ini telah menemani selama saya mengerjakan skripsi ini. Yohanes Dalu Openg dan Dian Natalia Popang sebagai kakak yang telah memberikan saya tempat tinggal untuk mendapatkan ketenangan dan sudah menjadi orang tua kedua bagi saya. Saudara Kakak saya Damianus Lisangki Bona Ventura yang telah menjadi teman dan juga memberikan saya nasehat serta motivasi selama ini dan menjadi teman sharing saya. Sahabat saudara yang sudah saya anggap seperti saudara kandung sendiri terbaik saya Antonius Endy yang mendukung saya menceramahi saya dan banyak sekali bantuannya yang tidak dapat saya balas seperti yang dia berikan kepada saya selama saya kuliah. Sahabat terbaik saya Arnoldus Ola Weking dan Venansius Lagadoni yang banyak sekali membantu saya dalam proses mengerjakan aplikasi saya. Teman/adik-adik saya Maria Ana Amu, Rubby Akuinas Seda dan Elisabeth Stevani Riku yang membantu dalam mengisi suara pada materi aplikasi saya. Patrisius Yerimias dan teman-teman yang lainnya tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak sekali dan hanya doa yang bisa saya berikan kepada kalian semua.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Kelas 3 Sd Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Ibu Lintang Ranggi Dewangga, S.T. Selaku Kepala Sekolah SD Citra Kasih Samarinda yang telah memberikan ijin tempat melakukan penelitian
4. Orang tua tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis secara moril hingga skripsi ini dapat selesai.
5. Sahabat dan rekan seperjuangan tercinta yang tiada henti memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Yogyakarta, 04 Juli 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.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xx
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoretis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
1.2 Sistematika Penulisan	6
BAB I PENDAHULUAN.....	7
BAB II TINJAU PUSTAKA	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	7
BAB V PENUTUP	7
DAFTAR PUSTAKA.....	7

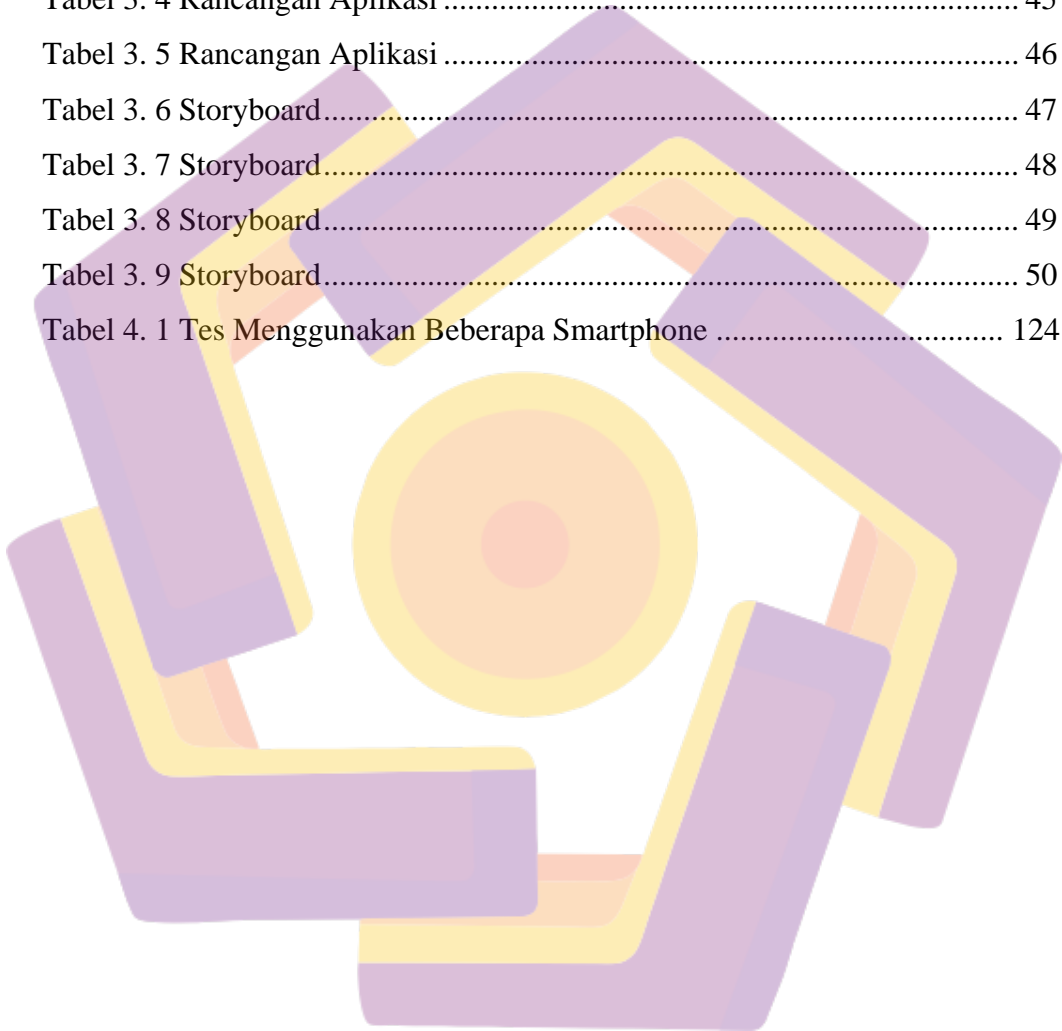
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Literatur	8
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Kriteria Kualitas Hasil Penelitian	14
2.3 Smartphone	16
2.4 Mobile Learning	16
2.4 Multimedia.....	17
2.4.1 Definisi Multimedia.....	17
2.4.2 Multimedia Interaktif.....	17
2.4.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	17
2.4.3 Struktur Aplikasi Multimedia.....	18
2.5 Langkah-langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia.....	21
2.5.1 Mendefinisikan Masalah.....	22
2.5.2 Study Kelayakan Kasus	22
2.5.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
2.5.4 Merancang Konsep	22
2.5.5 Merancang Isi	22
2.5.6 Merancang Naskah	23
2.5.7 Merancang Grafik.....	23
2.5.8 Memproduksi Sistem.....	23
2.5.9 Tes Sistem.....	23
2.5.10 Menggunakan Sistem.....	23
2.5.11 Memelihara Sistem	23
2.6 Konsep Dasar Analisis Sistem.....	24
2.6.1 Analisis SWOT.....	24
2.6.1.1 Kekuatan	24
2.6.1.2 Kelemahan	24
2.6.1.3 Peluang	24
2.6.1.4 Ancaman	24
2.6.2 Metode Kuesioner.....	25

2.6.2.1 Populasi	25
2.6.2.2 Sampel	25
2.6.2.3 Teknik <i>Cluster Sampling</i> (Area Sampling)	25
2.6.2.4 Skala <i>Likert</i>	26
2.7 Software Yang Digunakan	26
2.7.1 Adobe Animate	26
2.7.1.1 Sejarah Adobe Animate	26
2.7.1.2 Pengertian Adobe Animate	27
2.7.2 Adobe Illustrator	28
2.7.2.1 Sejarah Adobe Illustrator	28
2.7.2.2 Pengertian Adobe Illustrator	29
2.7.3 Adobe Audition	30
2.7.3.1 Sejarah Adobe Audition	30
2.7.3.2 Pengertian Adobe Audition	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Objek Penelitian	33
3.2 Gambaran Umum	33
3.3 Mendefinisikan Masalah	33
3.4 Study Kelayakan Kasus	34
3.4.1 Analisis SWOT	34
3.4.3 Kelayakan Teknologi	38
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	39
3.6 Merancang Konsep	41
3.7 Merancang Isi	41
3.8 Merancang Aplikasi	43
3.9 Merancang Grafik	47
3.9.1 Sketsa Desain Interface	47
3.9.2 Perancangan Desain Interface	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63

4.1	Memproduksi Sistem	63
4.1.1	Membuka Aplikasi Adobe Animate 2020	63
4.1.2	Mengatur Isi atau Komponen dari Aplikasi.....	65
4.1.3	Membuat Halaman Aplikasi	68
4.1.4	Membuat Button dan Action Script fungsi Button dari Aplikasi	82
4.1.5	Membuat Action Script Quiz	96
4.1.3	Membuat Animasi	105
4.1.3	Mempublish Aplikasi	110
4.2	Mengetes Sistem	113
4.2.1	Tes Menggunakan Simulator Adobe Animate 2020	113
4.2.2	Tes Menggunakan Beberapa <i>Smartphone</i>	121
4.2.3	Menghitung Hasil Kuesioner	124
4.2.3.1	Responden Anak-Anak	125
4.2.3.2	Responden Dewasa	130
4.3	Menggunakan Sistem.....	136
4.3.1	Menginstal Aplikasi <i>SCK ELEMENTARY</i>	136
BAB V PENUTUP		141
5.1	Kesimpulan	141
5.2	Saran	141
REFERENSI		142
LAMPIRAN.....		146

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Menggunakan Analisis SWOT	37
Tabel 3. 2 Rancangan Aplikasi	43
Tabel 3. 3 Rancangan Aplikasi	44
Tabel 3. 4 Rancangan Aplikasi	45
Tabel 3. 5 Rancangan Aplikasi	46
Tabel 3. 6 Storyboard.....	47
Tabel 3. 7 Storyboard.....	48
Tabel 3. 8 Storyboard.....	49
Tabel 3. 9 Storyboard.....	50
Tabel 4. 1 Tes Menggunakan Beberapa Smartphone	124



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier	18
Gambar 2.2	Struktur Hirarki	19
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	20
Gambar 2.4	Struktur Jaringan	20
Gambar 2.5	Siklus Pengembangan Multimedia.....	21
Gambar 2.6	Tampilan Awal Adobe Animate 2020.....	28
Gambar 2.7	Tampilan Awal Adobe Illustrator 2020.....	30
Gambar 2.8	Tampilan Awal Adobe Audition 2021	32
Gambar 3.1	Struktur Navigasi.....	43
Gambar 3.2	Desain Splash Screen	51
Gambar 3.3	Desain Loading.....	52
Gambar 3.4	Desain Menu Utama.....	53
Gambar 3.5	Desain Pilih Materi dari masing-masing Mata Pelajaran.....	53
Gambar 3.6	Desain Pilih Isi Materi.....	54
Gambar 3.7	Desain Memilih Baca Otomatis atau Baca Manual.....	55
Gambar 3.8	Desain Isi Materi Baca Otomatis.....	56
Gambar 3.9	Desain Isi Materi Baca Manual	56
Gambar 3.10	Desain Pilih Kuis dari masing-masing Mata Pelajaran	57
Gambar 3.11	Desain Pilih Mengerjakan Kuis.....	58
Gambar 3.12	Desain Mengerjakan Kuis	59
Gambar 3.13	Desain Hasil atau Skor Mengerjakan Kuis.....	60
Gambar 3.14	Desain Profil Sekolah dan Pengisi Suara	60
Gambar 3.15	Desain Halaman School Profile	61
Gambar 3.16	Desain Halaman Voice Actor.....	61
Gambar 3.17	Desain Exit atau Keluar Aplikasi	62
Gambar 4. 1	Halaman utama Adobe Animate 2020	63
Gambar 4. 2	Menu dalam halaman utama Adobe Animate 2020.....	64
Gambar 4. 3	Halaman kerja Adobe Animate 2020	64
Gambar 4. 4	Menu Propertis	65

Gambar 4. 5 Halaman General Setting	66
Gambar 4. 6 Halaman Deployment Setting	67
Gambar 4. 7 Halaman Icons Setting	68
Gambar 4. 8 Halaman Splash Screen.....	68
Gambar 4. 9 Lembar Kerja pada Halaman Loading	69
Gambar 4. 10 Lembar Kerja pada Halaman Menu Utama	70
Gambar 4. 11 Lembar Kerja pada Halaman Pilih Materi Mata Pelajaran	71
Gambar 4. 12 Lembar Kerja Pilih Materi PKN 1, 2 dan 3	72
Gambar 4. 13 Lembar Kerja Halaman Baca Otomatis dan Baca Manual Mata Pelajaran PKN	73
Gambar 4. 14 Lembar Kerja Isi Materi Sub Tema 1 <i>AUTO READING</i> PKN.	74
Gambar 4. 15 Lembar Kerja Isi Materi Sub Tema 1 <i>MANUAL READING</i> PKN	75
Gambar 4. 16 Lembar Kerja Halaman Pilih Kuis Mata Pelajaran.....	76
Gambar 4. 17 Lembar Kerja Pilih Kuis PKN	77
Gambar 4. 18 Lembar Kerja Mengerjakan Kuis PKN.....	78
Gambar 4. 19 Lembar Kerja Hasil Mengerjakan Kuis	79
Gambar 4. 20 Lembar Kerja Isi Halaman Profile	80
Gambar 4. 21 Lembar Kerja Isi Halaman School Profile	81
Gambar 4. 22 Lembar Kerja Isi Halaman Voice Actor	81
Gambar 4. 23 Menu Convert to Symbol.....	82
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Properti.....	83
Gambar 4. 25 Button Materials, Quizzes, dan Profile	83
Gambar 4. 26 Action Script dari Button Materials, Quizzes dan Profile	84
Gambar 4. 27 Button On dan Off Backsound.....	85
Gambar 4. 28 Action Script dari Button On	85
Gambar 4. 29 Action Script dari Button Off.....	85
Gambar 4. 30 Button Exit dan Dialog Text	86
Gambar 4. 31 Action Script Button Exit.....	86
Gambar 4. 32 Action Script Dialog Text	87
Gambar 4. 33 Button Home	87

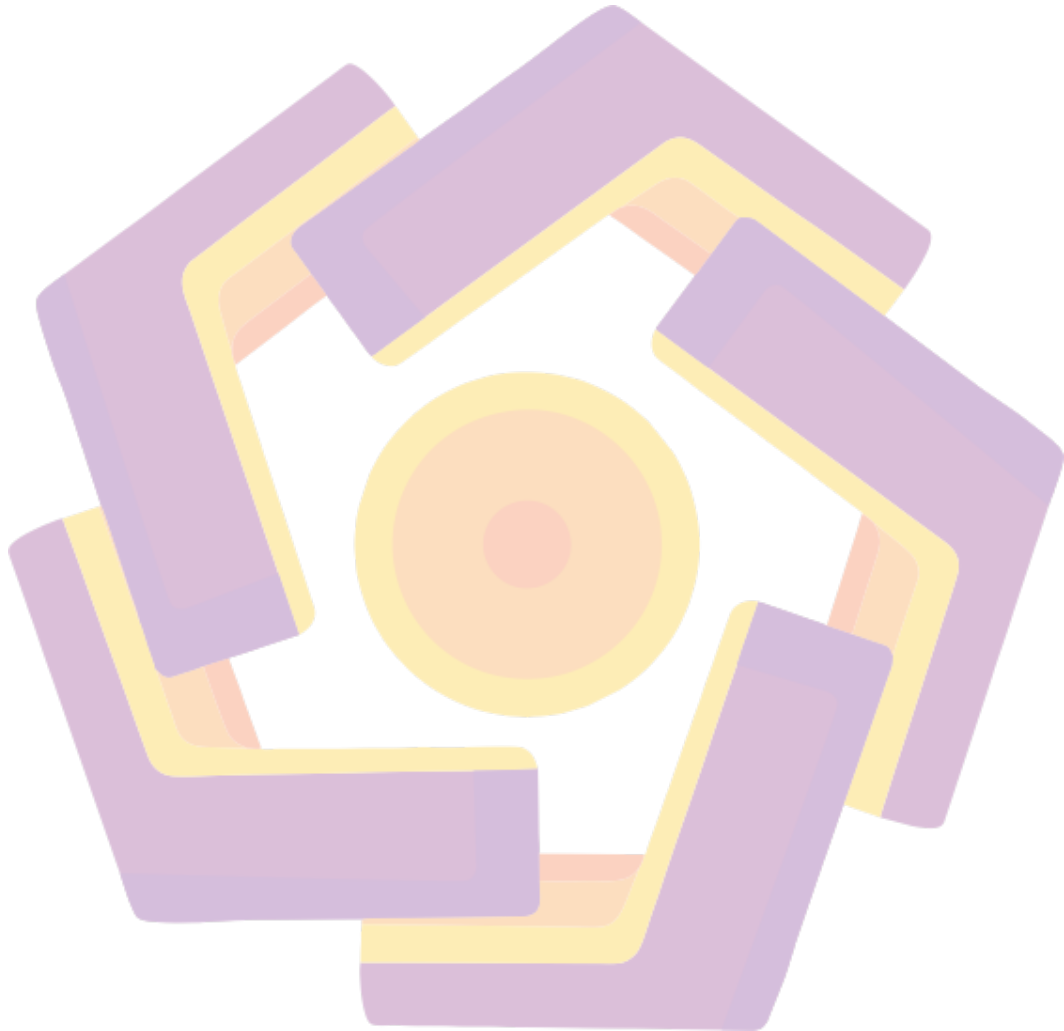
Gambar 4. 34 Action Script Button Home dengan Fuction Menuju Frame	87
Gambar 4. 35 Action Script Button Home dengan Fuction Menuju Scene	88
Gambar 4. 36 Button Back.....	88
Gambar 4. 37 Action Script Button Back	88
Gambar 4. 38 Button Navigasi Next Page dan Previous Page.....	89
Gambar 4. 39 Action Script Button Navigasi	89
Gambar 4. 40 Button Pilih Materi dan Kuis Mata Pelajaran	90
Gambar 4. 41 Action Script Button Pilih Materi dan Kuis Mata Pelajaran.....	90
Gambar 4. 42 Button Judul Materi.....	91
Gambar 4. 43 Action Script Judul Materi.....	91
Gambar 4. 44 Button Auto Reading dan Manual Reading	92
Gambar 4. 45 Action Script Button Auto Reading dan Manual Reading.....	92
Gambar 4. 46 Button Pilih Mengerjakan Kuis.....	93
Gambar 4. 47 Code Script Button Mengerjakan Kuis	93
Gambar 4. 48 Button Restart Kuis	94
Gambar 4. 49 Action Script Button Restart Kuis	94
Gambar 4. 50 Button School Profile dan Voice Actor	94
Gambar 4. 51 Action Script Button School Profile dan Voice Actor	95
Gambar 4. 52 Action Script Soal	96
Gambar 4. 53 Tampilan Soal	97
Gambar 4. 54 Action Script Variabel	97
Gambar 4. 55 Action Script Mengacak Soal	97
Gambar 4. 56 Action Script Menampilkan Soal dan Jawaban	98
Gambar 4. 57 Instance Name Menampilkan Soal	98
Gambar 4. 58 Instance Name Menampilkan Jawaban.....	98
Gambar 4. 59 Tampilan Soal Pada Timeline	99
Gambar 4. 60 Tampilan Jawaban Pada Timeline	99
Gambar 4. 61 Action Script SetupKuis.....	100
Gambar 4. 62 Instance Name Isi Jawaban	100
Gambar 4. 63 Tampilan Isi Jawaban pada Timeline.....	100
Gambar 4. 64 Function Mouse Over dan Down Jawaban	100

Gambar 4. 65 Tampilan Dari Function Mouse Over dan Down Jawaban.....	101
Gambar 4. 66 Action Script Cek Jawaban Benar dan Salah	101
Gambar 4. 67 Tampilan Hasil Jawaban Benar dan Salah.....	101
Gambar 4. 68 Membuat Linkage Action Script Pemanggil Asset.....	102
Gambar 4. 69 Action Script Tampilkan Hasil	103
Gambar 4. 70 Action Script Efek Pop-Up Tampilkan Hasil.....	103
Gambar 4. 71 Isi Dari MovieClip Pop-Up Tampilkan Hasil	103
Gambar 4. 72 Action Script Atur Waktu	104
Gambar 4. 73 Tampilan Bar Waktu	104
Gambar 4. 74 Tampilan Gambar Pop-Up Waktu Habis	104
Gambar 4. 75 Contoh Timeline Animasi Frame by Frame.....	105
Gambar 4. 76 Contoh Timeline Animasi Classic Tween.....	105
Gambar 4. 77 Posisi Circle Effect Pada Frame 1.....	106
Gambar 4. 78 Posisi Circle Effect Pada Frame 24.....	106
Gambar 4. 79 Timeline Animasi Button Materials.....	107
Gambar 4. 80 Ilustrasi Animasi Button Materials	107
Gambar 4. 81 Timeline Animasi Toga.....	108
Gambar 4. 82 Ilustrasi Animasi Toga	108
Gambar 4. 83 Timeline Animasi BACK to SCHOOL	108
Gambar 4. 84 Timeline Animasi Wali Kelas	109
Gambar 4. 85 Ilustrasi Animasi Wali Kelas	109
Gambar 4. 86 Timeline Animasi Guru PKN.....	110
Gambar 4. 87 Ilustrasi Animasi Guru PKN	110
Gambar 4. 88 Halaman Menu Publish Setting.....	111
Gambar 4. 89 Halaman Setting Publish Aplikasi	112
Gambar 4. 90 Proses Publish Aplikasi.....	112
Gambar 4. 91 Proses Publish Aplikasi Selesai	112
Gambar 4. 92 Tampilan Scene Splash Screen Simulator.....	113
Gambar 4. 93 Tampilan Scene Loading Simulator.....	114
Gambar 4. 94 Tampilan Scene Menu Utama Simulator	114
Gambar 4. 95 Tampilan Scene Pilih Materi Mata Pelajaran Simulator.....	115

Gambar 4. 96 Tampilan Pilih Sub Materi Mata Pelajaran Simulator	115
Gambar 4. 97 Tampilan Scene Baca Otomatis dan Manual Simulator	116
Gambar 4. 98 Tampilan Scene Baca Otomatis Simulator	116
Gambar 4. 99 Tampilan Scene Baca Manual Simulator	117
Gambar 4. 100 Tampilan Pilih Kuis Mata Pelajaran Simulator	117
Gambar 4. 101 Tampilan Pilih Mengerjakan Kuis Simulator	118
Gambar 4. 102 Tampilan Mengerjakan Kuis Simulator	118
Gambar 4. 103 Tampilan Hasil Mengerjakan Kuis Simulator.....	119
Gambar 4. 104 Tampilan Halaman Pilih Profile Simulator.....	119
Gambar 4. 105 Tampilan Isi Profile Sekolah Simulator.....	120
Gambar 4. 106 Tampilan Isi Pengisi Suara Simulator.....	120
Gambar 4. 107 Tampilan Halaman Exit Simulator.....	121
Gambar 4. 108 File APK pada perangkat Android.....	136
Gambar 4. 109 Menginstal aplikasi pada perangkat Android.....	137
Gambar 4. 110 Proses menginstal aplikasi	138
Gambar 4. 111 Aplikasi sudah terinstal	139
Gambar 4. 112 Tampilan aplikasi di perangkat android.....	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	147
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	148
Lampiran 3. Lampiran Kuesioner Orang Dewasa	149
Lampiran 4. Validasi Konten dari Guru Terkait	150

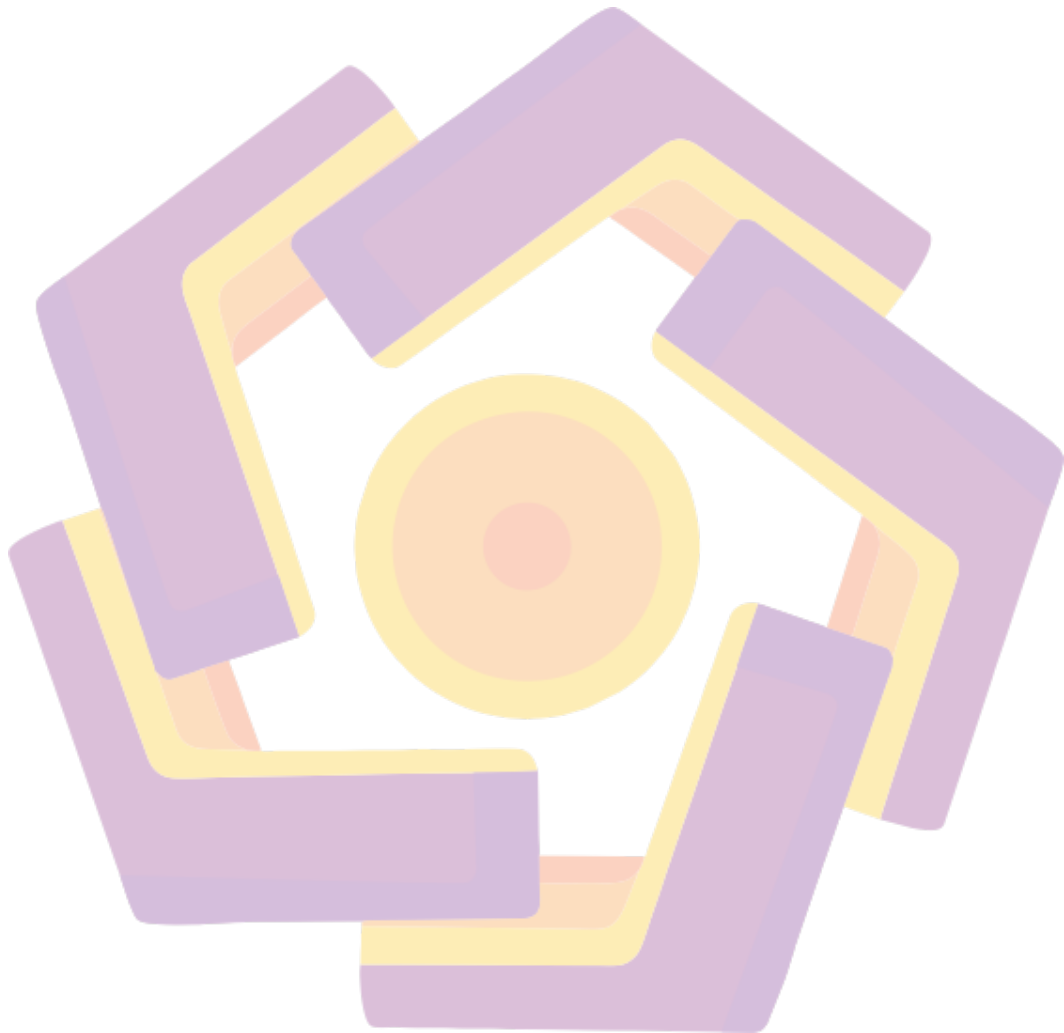


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



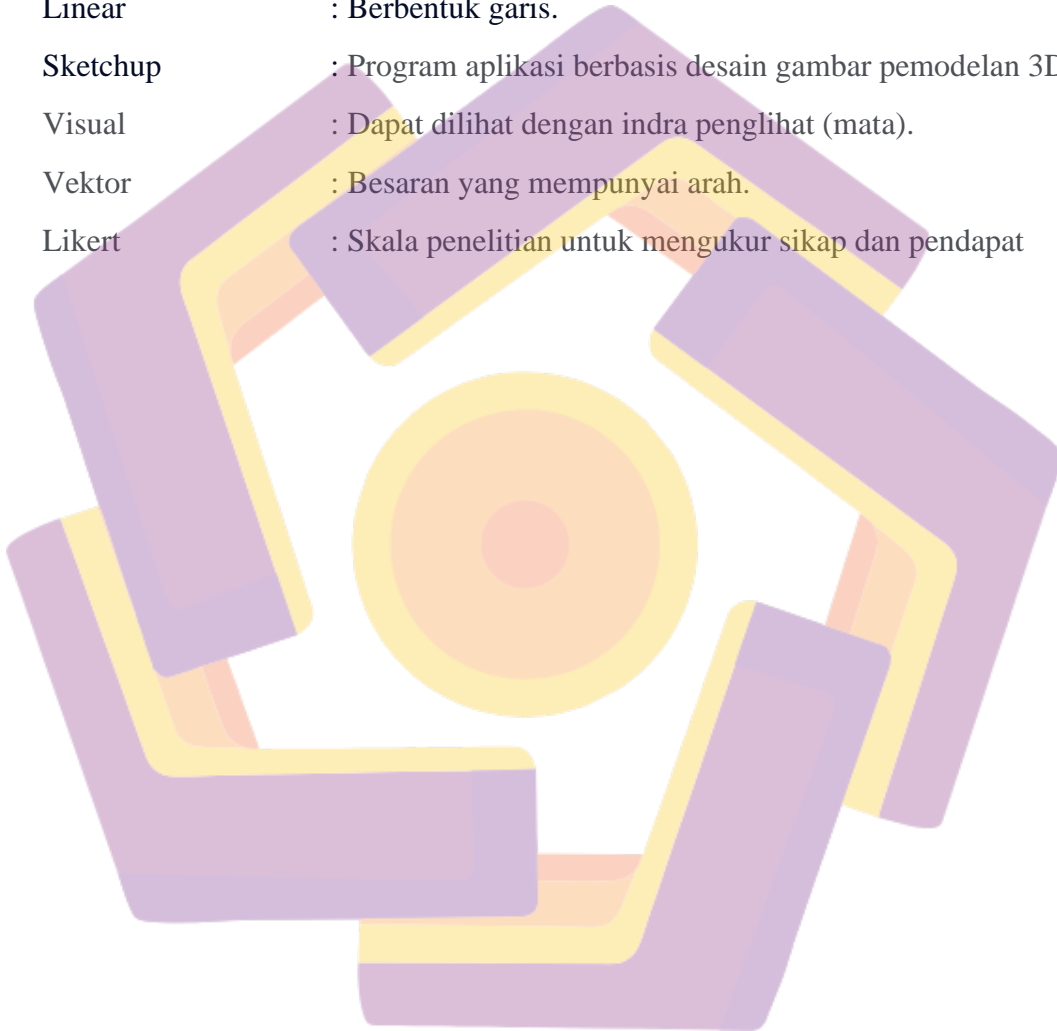
SWOT	= Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats.
IT	= Information AND Technology
MJPe	= Memori jangka pendek
MJPa	= Memori jangka Panjang
OHP	= Over Head Projektor
WWW	= World Wide Web
HTML	= Hypertext Markup Language
WebGL	= Web Graphic Library
SVG	= Scalable Vector Graphics
SWF	= Small Web File
OS	= Operating System
iOS	= iPhone Operating System
AIR	= Adobe Intergrated Runtime
GUI	= Graphical User Interface
CSS	= Cascading Style Sheet
CMYK	= Cyan, Magenta, Yellow dan Key(Black)
RGB	= Red, Green and Blue
FFT	= Fast Fourier Transform
MP3	= MPEG-1 Audio Layer 3
DTS	= Digital Theatre System
WMA	= Windows Media Audio
ADPCM	= Adaptive Differential Pulse-Code Modulation
FLAC	= Free Lossless Audio Codec
MOV	= Measurable Organizational Value
CPU	= Central Processing Unit
GHz	= Gigahertz
TB	= Terabyte

GB = Gigabyte
MB = Megabyte
RAM = Random-access memory



DAFTAR ISTILAH

Etnomatematika	: Mengaitkan hubungan matematika dan budaya.
Multimedia	: Kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks.
Interaktif	: Komunikasi dua arah atau komponen komunikasi.
Linear	: Berbentuk garis.
Sketchup	: Program aplikasi berbasis desain gambar pemodelan 3D.
Visual	: Dapat dilihat dengan indra penglihat (mata).
Vektor	: Besaran yang mempunyai arah.
Likert	: Skala penelitian untuk mengukur sikap dan pendapat



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif pembelajaran berbasis android; mengetahui kelayakan media interaktif pembelajaran berbasis android sebagai media belajar; mengetahui penilaian siswa terhadap media interaktif pembelajaran. Di zaman ini teknologi semakin pesat terutama pada perangkat mobile. Fitur dalam smartphone yang bervariasi membuatnya bukan sekedar sebagai alat komunikasi, bermacam aplikasi dan game bahkan sangat menarik pengguna smartphone terutama anak-anak. Smartphone memiliki dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi tingkah laku dan sifat anak. Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini. Selain itu diperlukan media edukasi yang membantu orang tua dalam mendampingi anak dalam tumbuh dan berkembang diluar kegiatan belajarnya disekolah.

Dari kondisi ini aplikasi yang ingin penulis kembangkan ialah aplikasi media interaktif pembelajaran dari 3 materi mata pelajaran yang ada didalamnya kepada siswa/siswi kelas 3 sd, guna mempermudah siswa/siswi dalam menyerap materi pelajaran dengan efektif dan efisien. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu studi pustaka, literatur dan kuesioner. Untuk mengevaluasi aplikasi digunakan analisis SWOT.

Dengan aplikasi ini diharapkan pengguna dapat meningkatkan minat dalam membaca dan mendengarkan serta mampu untuk mengerjakan berbagai macam tugas yang diberikan melalui aplikasi secara instan dan memiliki daya berfikir yang kreatif.

Kata kunci: Aplikasi, Android, Smartphone , Media Interaktif Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to develop interactive media based on android learning; determine the feasibility of Android-based interactive learning media as learning media; determine student assessment of interactive learning media. In this era of technology is growing rapidly, especially on mobile devices. The various features in a smartphone make it not only a communication tool, various applications and games are even very attractive to smartphone users, especially children. Smartphones have positive and negative impacts that can affect the behavior and nature of children. For this reason, the role of parents is very important in the development of highly advanced technology in this day and age. In addition, educational media is needed that helps parents in accompanying children in growing and developing beyond their learning activities at school.

From this condition, the application that the author wants to develop is an interactive learning media application from the 3 subject matter contained in it for 3rd grade elementary school students, in order to make it easier for students to absorb the subject matter effectively and efficiently. The method used for data collection is literature study, literature and questionnaires. To evaluate the application used SWOT analysis.

With this application, it is hoped that users will be able to increase their interest in reading and listening and be able to do various kinds of tasks given through the application instantly and have creative thinking power.

Keyword: *Application, Android, Smartphone, Interactive Learning Media*