

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI MUSIK BAGI SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 24 PURWOREJO MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

**ZULFIKAR WISMANDA PUTRA NUR RAMADHANI
18.12.0935**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
SENI MUSIK BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 24 PURWOREJO
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

**ZULFIKAR WISMANDA PUTRA NUR RAMADHANI
18.12.0935**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI MUSIK BAGI SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 24 PURWOREJO MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh
ZULFIKAR WISMANDA PUTRA NUR RAMADHANI

18.12.0935

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI
MUSIK BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 24 PURWOREJO
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

Zulfikar Wismanda Putra Nur Ramadhani

18.12.0935

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182



Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 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 : Zulfikar Wismanda Putra Nur Ramadhani
NIM : 18.12.0935

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI MUSIK BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 24 PURWOREJO MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, 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, 7 Agustus 2023

Yang Menyatakan,

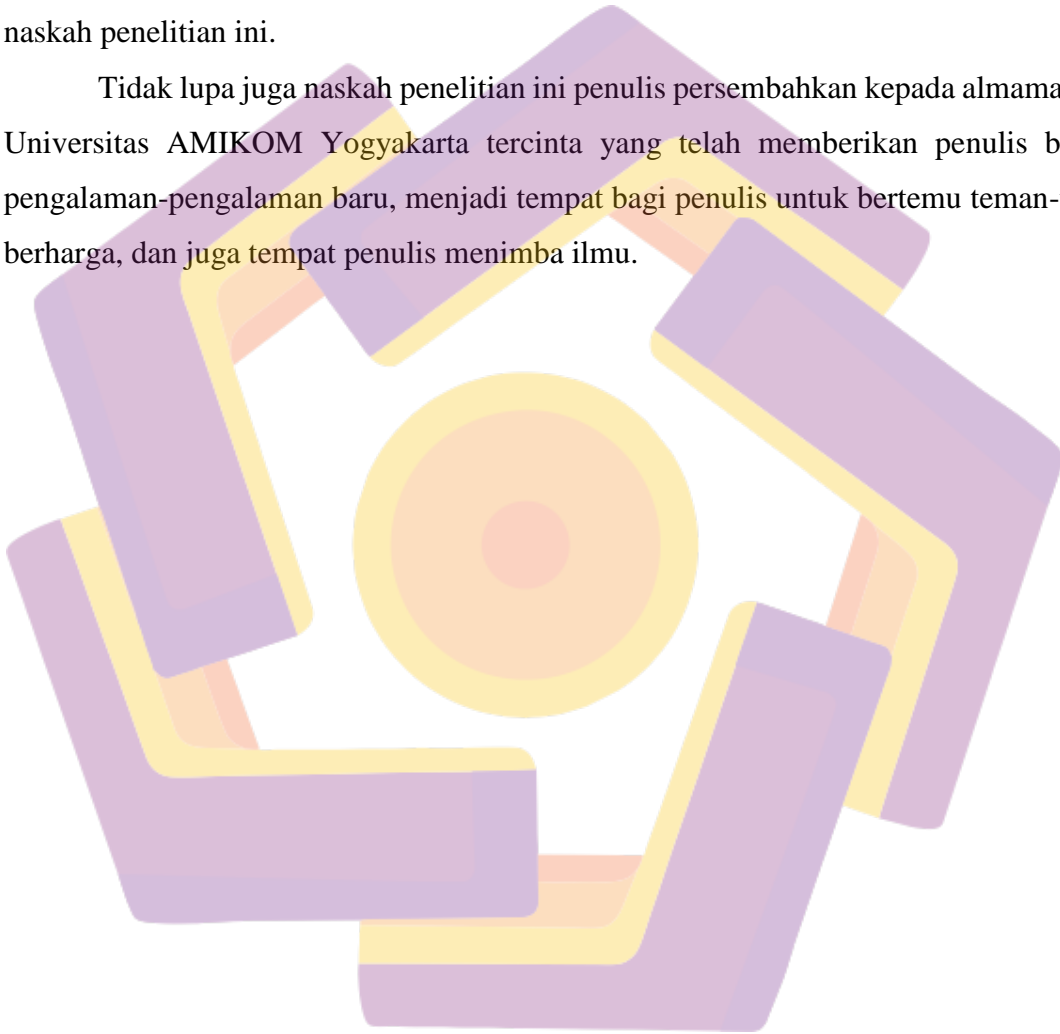


Zulfikar Wismanda P.N.R

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji penulis lantunkan kepada Allah SWT, dan terima kasih penulis ucapkan kepada orang-orang tersayang yang telah memberi dukungan pada penulis untuk dapat menyelesaikan naskah penelitian ini. Dengan rasa kasih, penulis mempersembahkan naskah penelitian ini kepada Ayahanda, Ibunda, dan kakak tercinta, karena atas bimbingan, doa, motivasi, dan dorongan mereka, penulis dapat menyelesaikan naskah penelitian ini.

Tidak lupa juga naskah penelitian ini penulis persembahkan kepada almamaterku, Universitas AMIKOM Yogyakarta tercinta yang telah memberikan penulis banyak pengalaman-pengalaman baru, menjadi tempat bagi penulis untuk bertemu teman-teman berharga, dan juga tempat penulis menimba ilmu.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil alamin. Segala syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan nikmatnya kepada kita. Serta Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Naskah penelitian ini penulis dedikasikan untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) pada Fakultas Ilmu Komputer, jurusan Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selama proses penulisan naskah penelitian ini, penulis banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom. Selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing penulisan naskah penelitian ini.
4. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan membantu dalam pembuatan naskah penelitian skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak/ibu dan rekan sekalian yang telah membantu. Semoga naskah penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca.

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Penulis

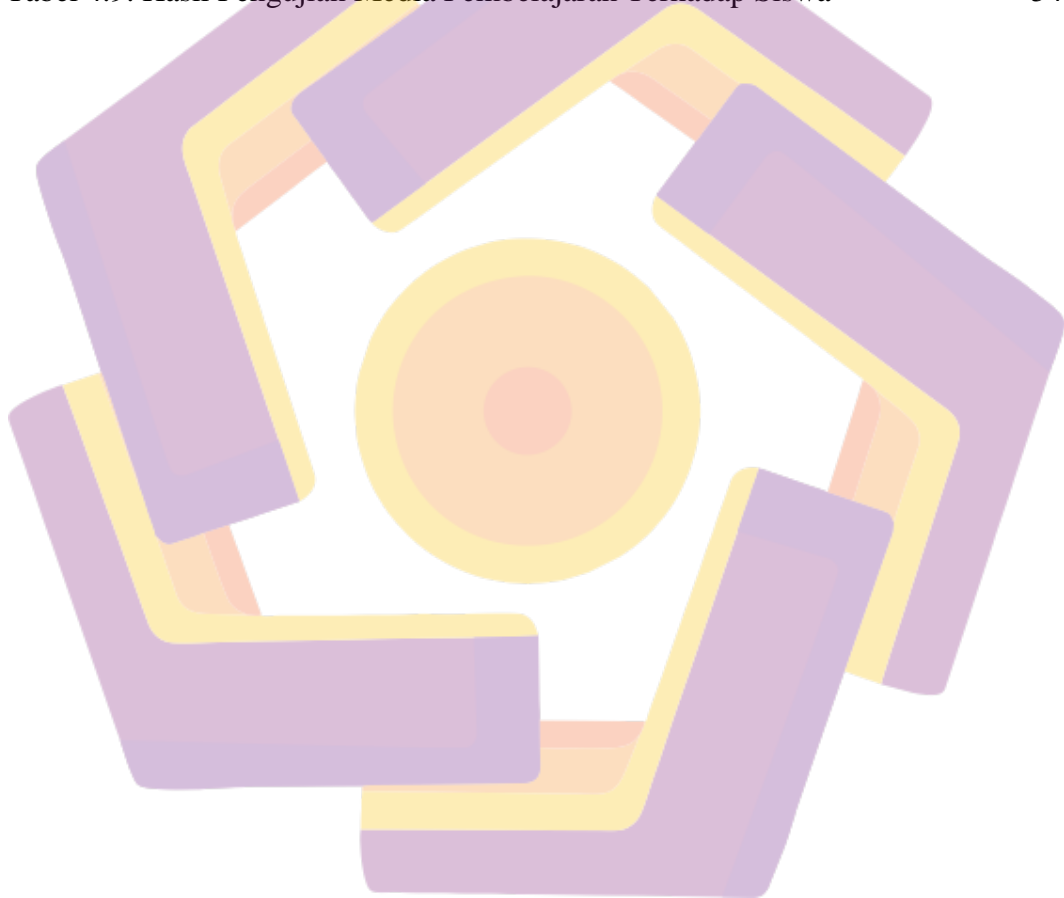
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.1 Manfaat teoritis.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.2 Manfaat praktis	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Studi Literatur.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Dasar Teori	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Media pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Multimedia pembelajaran interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Figma.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Adobe Illustrator	Error! Bookmark not defined.
2.2.6 Adobe Animate.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.7 Aspek media pembelajaran interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.2.8 Pembelajaran seni budaya	Error! Bookmark not defined.
2.2.9 Seni musik.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.2	<u>Alur Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
3.3	<u>Alat dan Bahan</u>	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	<u>Data penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	<u>Instrumen pembuatan aplikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
3.4	<u>Desain</u>	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	<u>Rancangan desain <i>interface</i></u>	Error! Bookmark not defined.
3.5	<u>Instrumen Evaluasi</u>	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	<u>Penilaian ahli.</u>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	<u>HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	Error! Bookmark not defined.
4.1	<u>Hasil Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	<u>Hasil analisis</u>	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	<u>Hasil desain produk</u>	Error! Bookmark not defined.
4.2	<u>Validasi Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
4.3	<u>Revisi Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
4.4	<u>Pengujian Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
4.5	<u>Pembahasan</u>	Error! Bookmark not defined.
BAB V	<u>PENUTUP</u>	Error! Bookmark not defined.
5.1	<u>Kesimpulan</u>	Error! Bookmark not defined.
5.2	<u>Saran</u>	Error! Bookmark not defined.
	<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.
	<u>LAMPIRAN</u>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Metode	10
Tabel 2.2. Rangkuman Tinjauan Pustaka	11
Tabel 4.1. Kriteria Penilaian	49
Tabel 4.2. Kuesioner Penelitian	50
Tabel 4.3. Kuesioner Penelitian Kepala SMP Negeri 24 Purworejo	50
Tabel 4.4. Penilaian Kuesioner Kepala SMP Negeri 24 Purworejo	51
Tabel 4.5. Kuesioner Penelitian Operator IT SMP Negeri 24 Purworejo	51
Tabel 4.6. Penilaian Kuesioner Operator IT SMP Negeri 24 Purworejo	52
Tabel 4.7. Kuesioner Penelitian Guru Seni Musik SMP Negeri 24 Purworejo	52
Tabel 4.8. Penilaian Kuesioner Guru Seni Musik	52
Tabel 4.9. Hasil Pengujian Media Pembelajaran Terhadap Siswa	54

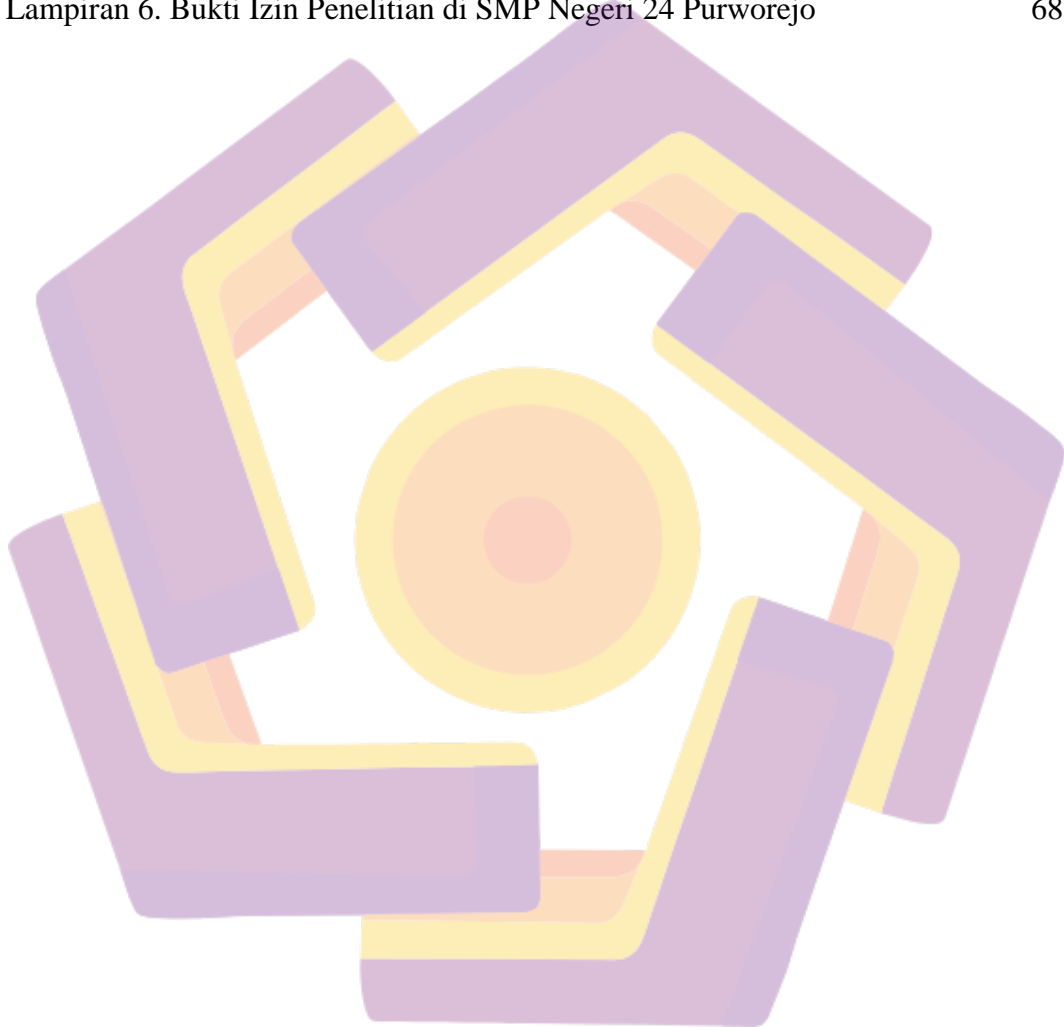


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Awal <i>Figma</i>	16
Gambar 2.2. Tampilan Lembar Kerja <i>Figma</i>	17
Gambar 2.3. Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator</i>	19
Gambar 2.4. Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Illustrator</i>	20
Gambar 2.5. <i>Control Panel Adobe Illustrator</i>	20
Gambar 2.6. Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Animate</i>	22
Gambar 2.7. <i>Properties Panel Adobe Animate</i>	23
Gambar 2.8. <i>Timeline Panel Adobe Animate</i>	24
Gambar 3.1. Rencana Pembelajaran Seni SMP N 24 Purworejo	29
Gambar 3.2. Skema Alur Penelitian	31
Gambar 3.3. Rancangan Halaman Menu Utama	39
Gambar 3.4. Rancangan Halaman Menu Kedua	39
Gambar 3.5. Rancangan Halaman Menu Ketiga	40
Gambar 3.6. Rancangan Halaman Nada Dasar <i>Keyboard</i>	41
Gambar 3.7. Rancangan Halaman Nada Dasar Gitar	41
Gambar 3.8. Rancangan Halaman <i>Chord</i> Dasar Gitar	42
Gambar 3.9. Rancangan Halaman <i>Chord</i> Dasar <i>Keyboard</i>	42
Gambar 4.1. Halaman <i>Loading</i>	43
Gambar 4.2. Halaman Menu Utama	44
Gambar 4.3. Halaman Menu Kedua	45
Gambar 4.4. Halaman Menu <i>Keyboard</i>	45
Gambar 4.5. Halaman Menu Gitar	46
Gambar 4.6. Halaman Nada <i>Keyboard</i>	46
Gambar 4.7. Halaman <i>Chord Keyboard</i>	47
Gambar 4.8. Halaman Nada gitar	48
Gambar 4.9. Halaman <i>Chord</i> Gitar	48
Gambar 5.1. Hasil Validasi Kepala SMP Negeri 24 Purworejo	64
Gambar 5.2. Hasil Validasi Guru Pelajaran Seni Musik	65
Gambar 5.3. Hasil Validasi Operator IT SMP Negeri 24 Purworejo	66
Gambar 5.4. Dokumentasi Pengujian I	67
Gambar 5.5. Dokumentasi Pengujian II	67
Gambar 5.6. Bukti Izin Penelitian	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Validasi Kepala SMP Negeri 24 Purworejo	64
Lampiran 2. Hasil Validasi Guru Seni Musik SMP Negeri 24 Purworejo	65
Lampiran 3. Hasil Validasi Operator IT SMP Negeri 24 Purworejo	66
Lampiran 4. Dokumentasi Pengujian Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Siswa SMP Negeri 24 Purworejo	67
Lampiran 5. Dokumentasi Pengujian Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Siswa SMP Negeri 24 Purworejo II	67
Lampiran 6. Bukti Izin Penelitian di SMP Negeri 24 Purworejo	68



INTISARI

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran pada mata pelajaran seni musik di SMP Negeri 24 Purworejo. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi pembelajaran, guru pendidik mengalami kesulitan untuk memberikan pemahaman materi terhadap siswa. Kurangnya minat siswa terhadap cara pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab masalah pembelajaran.

Jenis penelitian yang dilakukan ialah penelitian dan pengembangan, dengan menggunakan model alur pengembangan 4D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Objek utama dalam penelitian ini ialah materi pembelajaran seni musik pada materi pengenalan nada dasar dan *chord* pada alat musik gitar dan *keyboard*. Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket penilaian bagi penilai ahli materi, angket penelitian bagi penilai ahli media, dan angket penelitian bagi penilai ahli bahasa juga selaku pemberi izin penggunaan produk media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu pengisian angket dan melakukan wawancara.

Untuk hasil penelitian ini ialah produk multimedia pembelajaran interaktif pada bidang seni musik yang dibuat menggunakan *Adobe Animate*, produk ini diberi nama *Swagatra Musika*. Hasil penilaian dari penilai ahli materi terhadap aplikasi ini ialah 93%, sedangkan penilaian dari ahli media menghasilkan 83%, dan dari penilai ahli bahasa dan pemberi izin penggunaan ialah 96%. Adapun nilai rata-rata yang dihasilkan dari seluruh penilaian tersebut ialah 91%. Sedangkan pada hasil pengujian media terhadap siswa didapatkan 81,25% siswa memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Melihat dari hasil penilaian validator, dan respons peserta didik, aplikasi media pembelajaran interaktif seni musik berbasis *Adobe Animate* dengan nama “*Swagatra Musika*” ini layak untuk digunakan sebagai media bantu pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, pembelajaran, *Adobe Animate*.

ABSTRACT

This research paper has the end goal of developing an interactive learning multimedia application that would help teachers on delivering lessons on the art subject especially musical lessons in 24th Middleschool of Purworejo. This paper was made due to the problems the teachers found when delivering their lessons on musical learnings. The lesser level of attractiveness on their way to give lessons also one of the causes of the problems.

The type of method that is used in this research was the “Research and Development Method”, while also having to be assisted by the 4D development model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate. The main object for this research is the lessons theory in music learning, especially on the basic notes and chords of guitars and keyboards. Some of the media that’ll be used in this research are questionnaires for the teacher of the subject, the expertise on multimedia, and for the language validator that was also the person who gives permission for the usage of the application. The method that are used in collecting the data are questionnaire and by doing some interviews.

For the results of this research, it’d be the interactive multimedia music learning app made from Adobe Animate, which was named Swagatra Musika. The results from the music theory validation on the app is 93%, while from the multimedia validation is 83%, and from the language validation and permission of usage are 96%. And as such the average points of all validations are 91%. While the students’ testing resulted with 81,25% students were able to understand and comprehend the lessons delivered through the interactive learning media. From all the results of validations and responses of students, this interactive learning multimedia of Adobe Animate named “Swagatra Musika” is valid and allowed to be used in assisting in music learning.

Keyword: *Interactive learning media, learning, Adobe Animate*