

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
ORGAN GERAK MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE
CC 2019 UNTUK SISWA KELAS V SD MUHAMMADIAH
CONDONGCATUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
SAFIQ ASROFI
16.11.0527

Kepada

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
ORGAN GERAK MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE
CC 2019 UNTUK SISWA KELAS V SD MUHAMMADIAH
CONDONGCATUR**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

SAFIQ ASROFI

16.11.0527

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ORGAN
GERAK MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 2019
UNTUK SISWA KELAS V SD MUHAMMADIAH CONDONGCATUR**

yang disusun dan diajukan oleh

Safiq Asrofi

16.11.0527

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ORGAN
GERAK MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 2019
UNTUK SISWA KELAS V SD MUHAMMADIAH CONDONGCATUR**

yang disusun dan diajukan oleh

Safiq Asrofi

16.11.0527

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 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 : Safiq Asrofi
NIM : 16.11.0527

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Gerak Manusia
Menggunakan Adobe Animate CC 2019 Untuk Siswa Kelas V SD
Muhammadiyah Condongcatur**

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, 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, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Safiq Asrofi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa, sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya.
2. Bapak dan Ibu Dosen program studi Informatika yang selalu memberikan yang terbaik bagi mahasiswanya, terutama Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang telah sabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak saya yang selalu mendukung saya dan memberi arahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Satu-satunya teman sekaligus adik saya Resti yang telah menjadi semangat untuk menyusun skripsi dan melakukan penelitian, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Tiada kata yang bisa menggantikan segala rasa sayang, usaha, semangat, dan juga doa yang telah dicurahkan untuk penyelesaian skripsi ini. Dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Gerak Manusia Menggunakan Adobe Animate CC 2019 Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Condongcatur”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Kerberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat menempuh pendidikan.
5. SD Muhammadiyah Condongcatur yang telah memberikan ijin melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

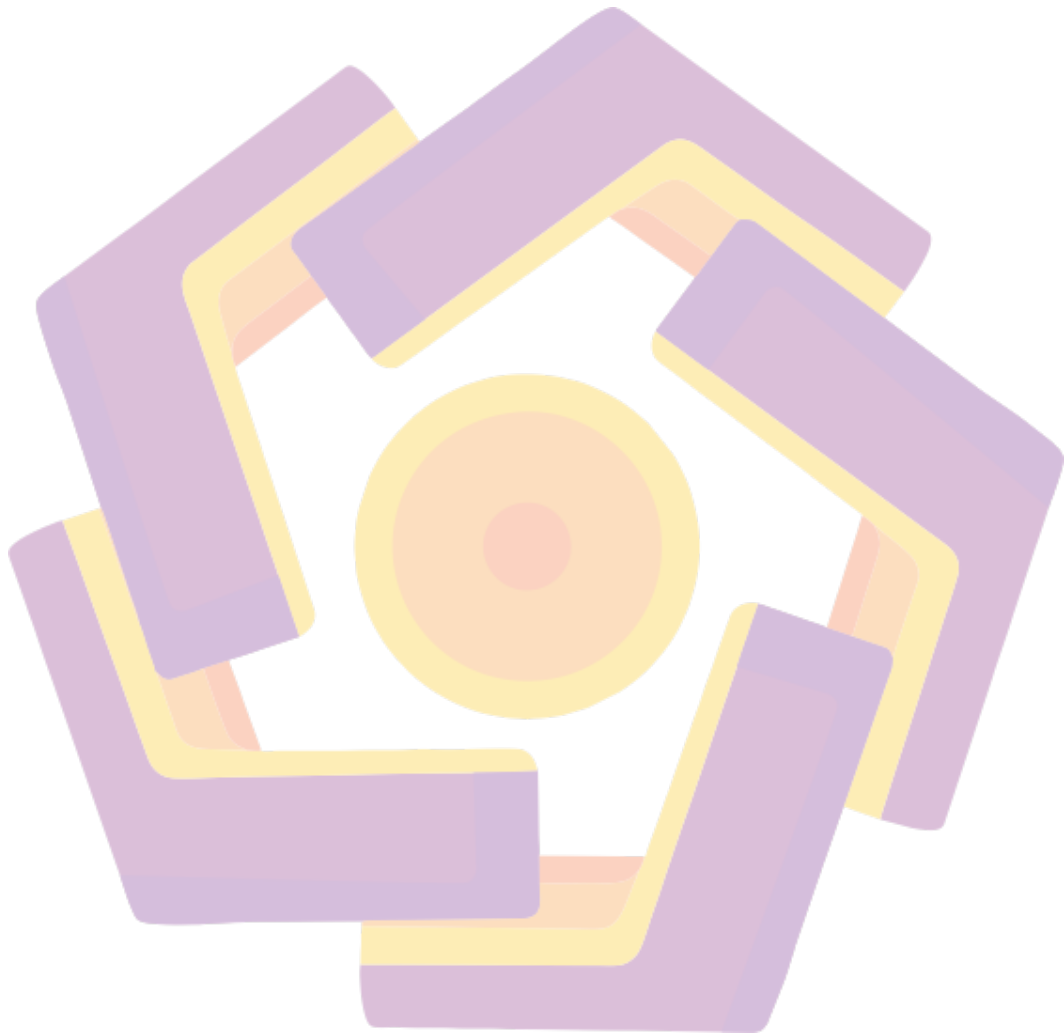
Yogyakarta, 1 Juli 2023

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	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
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	12
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Objek Penelitian	23
3.2 Alur Penelitian	23
3.3 Alat dan Bahan	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74

REFERENSI..... 76
LAMPIRAN 79



DAFTAR TABEL

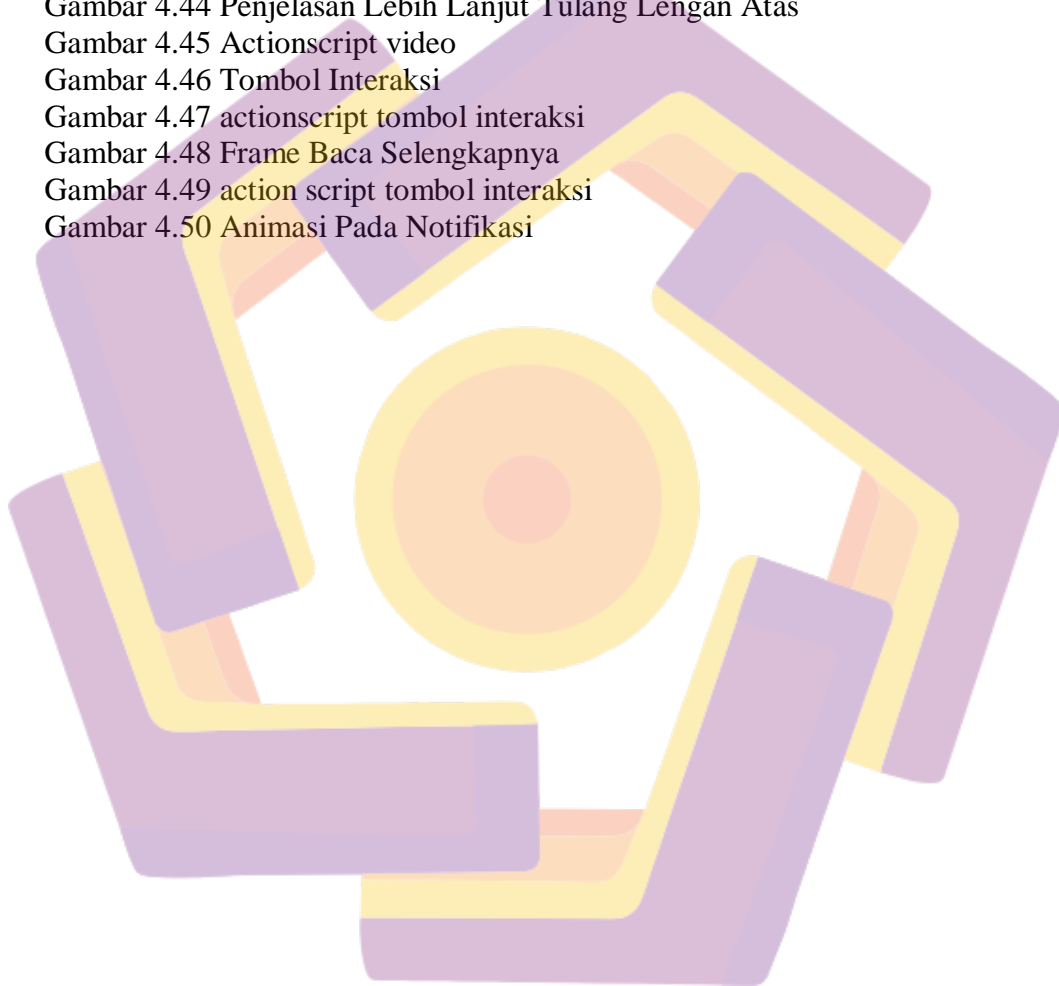
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	15
Tabel 2.2 Skala Pengukuran	31
Tabel 3.1 Matrik Analisis SWOT	37
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	43
Tabel 4.1 Tipe symbol	54
Tabel 4.2 Proses animasi	56
Tabel 4.3 Black Box Testing	81
Tabel 4.4 Pilihan Jawaban UAT	83
Tabel 4.5 Bobot Nilai UAT	83
Tabel 4.6 Tabel Rekapitulasi UAT Siswa	83
Tabel 4.7 Hasil UAT Siswa	86



DAFTAR GAMBAR

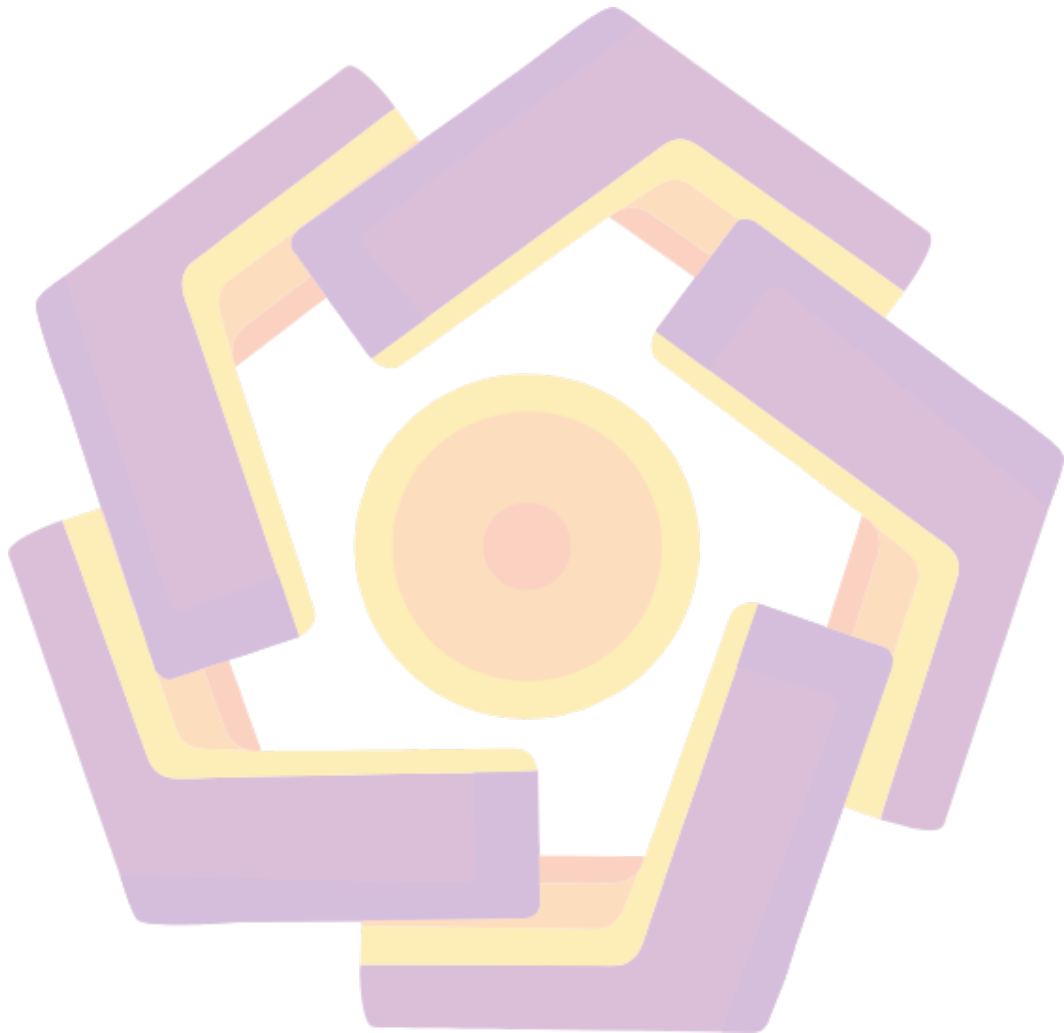
Gambar 1.1 Model Extreme Programming	8
Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	23
Gambar 2.2 Fungsi media dalam proses pembelajaran	24
Gambar 3.1 Alur Penelitian	33
Gambar 3.2 Desain Flowchat / Alur keseluruhan media pembelajaran	40
Gambar 3.3 Menu Pengisian Nama Siswa	41
Gambar 3.4 Halaman Utama	41
Gambar 3.5 Halaman Menu Materi	42
Gambar 3.6 Halaman Latihan Soal	42
Gambar 3.6 Halaman Notifikasi	43
Gambar 4.1 Pembuatan Opening Media Pembelajaran	46
Gambar 4.2 Lembar Kerja Baru	46
Gambar 4.3 Halaman Lembar Kerja	47
Gambar 4.4 Tool dan Hasil Desain	47
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan Layout	48
Gambar 4.6 Tampilan Lembar Kerja	49
Gambar 4.7 Tampilan Rename Layer	49
Gambar 4.8 Tampilan Import Video	50
Gambar 4.9 Penambahan Scene	51
Gambar 4.10 Import Image	51
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Halaman Login	52
Gambar 4.12 Actionscript menu login	52
Gambar 4.13 Insert Blank Keyframe	53
Gambar 4.14 Pembuatan Halaman Utama	53
Gambar 4.15 Actionscripit Halaman Utama	54
Gambar 4.16 Convert to Symbol	55
Gambar 4.17 Penamaan dan Pemilihan Tipe Symbol	55
Gambar 4.18 Isi Movie Clip Menu Awal	56
Gambar 4.19 4 Cara Animasi	57
Gambar 4.20 Symbol Tipe Graphic	58
Gambar 4.21 Menambahkan Classic Tween	58
Gambar 4.22 Mengatur Opacity Menjadi 0%	59
Gambar 4.23 Mengatur Opacity Menjadi 100%	59
Gambar 4.24 Pembuatan Shape Tween Pada Keyframe Awal	60
Gambar 4.25 Pembuatan Shape Tween Pada Keyframe Akhit	60
Gambar 4.26 Proses Animasi Pada Menu Utama	61
Gambar 4.27 Pembuatan Animasi Button atau Tombol	61
Gambar 4.28 Pembuatan Button atau Tombol Menggunakan	62
Gambar 4.29 Hasil Pembuatan Animasi Menu Utama	62
Gambar 4.30 Info Menarik	63
Gambar 4.31 actionscripit info menarik	63
Gambar 4.32 Pembuatan Tombol Keluar	64
Gambar 4.33 Actionscript tombol keluar	64

Gambar 4.34 Button Next	64
Gambar 4.35 Actionscript tombol next	65
Gambar 4.36 Movie Clip Button Tulang Lengan	65
Gambar 4.37 actionscript Tombol Tulang lengan	65
Gambar 4.39 Tombol back	66
Gambar 4.40 Actionscript tombol Kembali	66
Gambar 4.41 Button Pada Tulang Lengan	67
Gambar 4.42 Actionscript tombol tulang lengan	67
Gambar 4.43 Actionscript Tombol Tulangan kaki	67
Gambar 4.44 Penjelasan Lebih Lanjut Tulang Lengan Atas	68
Gambar 4.45 Actionscript video	68
Gambar 4.46 Tombol Interaksi	68
Gambar 4.47 actionscript tombol interaksi	69
Gambar 4.48 Frame Baca Selengkapnya	69
Gambar 4.49 action script tombol interaksi	70
Gambar 4.50 Animasi Pada Notifikasi	70



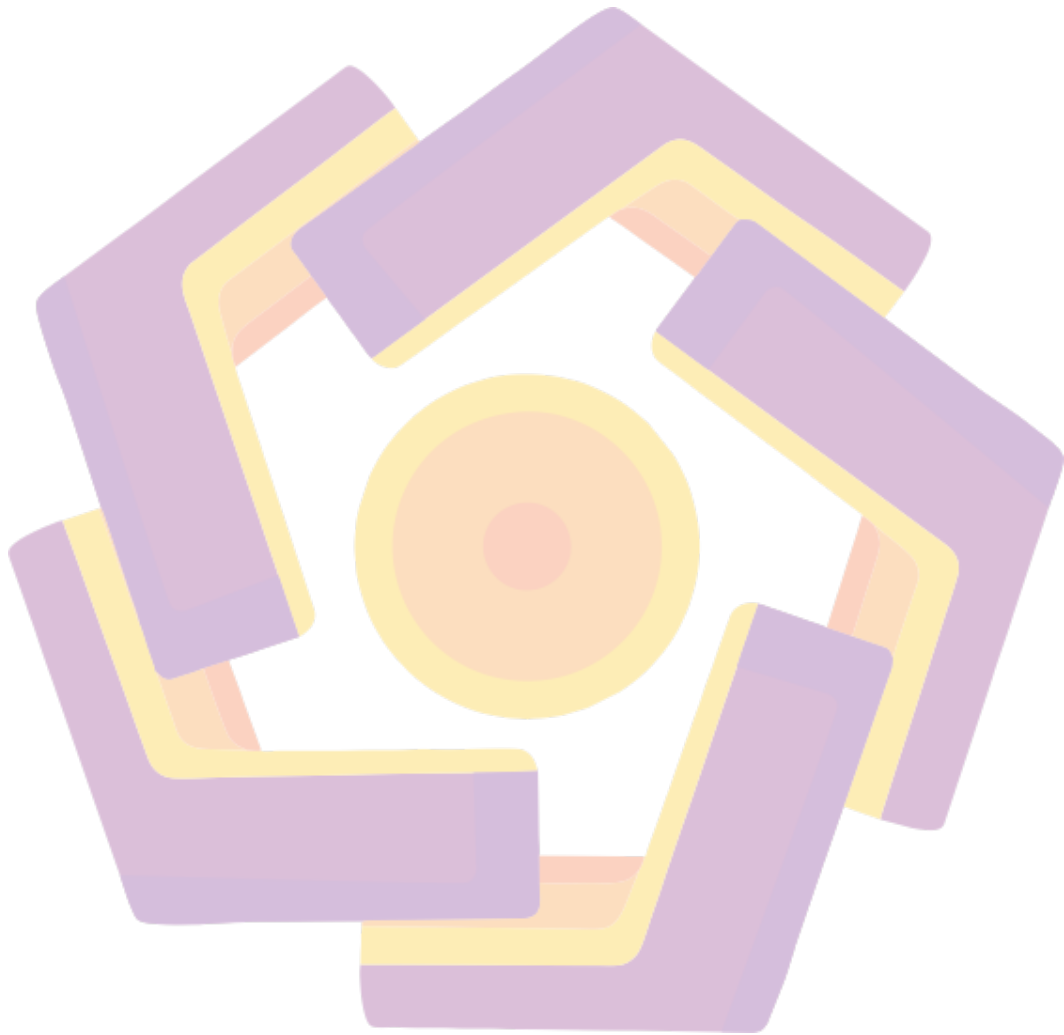
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11



DAFTAR ISTILAH

Vector = gambar yang menggunakan poligon dalam menciptakan gambar pada grafis computer.



INTISARI

Organ gerak merupakan alat gerak pada makhluk hidup yang berfungsi untuk berbagai aktifitas seperti berjalan, berlari, dan sebagainya. Organ gerak yang terus berjalan akhirnya tersusun menjadi suatu sistem gerak. Sistem gerak terdiri dari tulang dan otot serta dibantu oleh persendian, tulang sebagai gerak pasif karena tidak dapat bergerak sendiri dan otot sebagai alat gerak aktif karena dapat berkontraksi dan berelaksasi.

Media pembelajaran ini berguna untuk siswa – siswi sekolah dasar yang ingin mempelajari ulang materi yang sudah dijelaskan guru disekolah, karena terdapat kuis yang menyenangkan sebagai latihan soal dan juga penjelasan materi berupa animasi. Guru juga dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran alternatif di kelas.

Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman bagi beberapa siswa – siswi terhadap materi tersebut, maka dari itu tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah agar siswa – siswi lebih paham dan tidak mudah lupa materi yang dipelajari dikarenakan ilustrasi tidak hanya gambar namun berupa animasi. Semua materi bisa didapatkan melalui internet ataupun buku, namun penulis tertarik membuat media pembelajaran berupa aplikasi dengan memasukkan unsur teks, gambar, dan animasi yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Alternatif, Organ Gerak Manusia, Sekolah Dasar, Corel Draw, Adobe Animate.

ABSTRACT

The organs of motion are the means of motion in living things that function for various activities such as walking, running, and so on. The organs of motion that continue to run are finally arranged into a movement system. The motion system consists of bones and muscles and is assisted by joints, bones as passive motion because they cannot move on their own and muscles as active means of motion because they can contract and relax.

This learning media is useful for elementary school students who want to re-learn the material that has been explained by the teacher at school, because there are fun quizzes as practice questions and also an explanation of the material in the form of animation. Teachers can also use it as an alternative learning medium in the classroom.

This is motivated by the lack of understanding of some students towards the material, therefore the purpose of making this learning media is so that students better understand and not easily forget the material being studied because the illustrations are not only in the form of pictures but in the form of pictures. animation form. All materials can be obtained through the internet or books, but the authors are interested in making learning media in the form of applications by including elements of text, images, and animations that can be used anywhere and anytime.

Keywords: Alternative Learning Media, Human Organs of Motion, Elementary School, Corel Draw, Adobe Animate.

