

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA PAUD MENUR BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD FIRDOUS SAPUTRA

19.12.1004

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA PAUD MENUR BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD FIRDOUS SAPUTRA

19.12.1004

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PAUD MENUR BANTUL YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Firdous Saputra

19.12.1004

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PAUD MENUR BANTUL YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Firdous Saputra

19.12.1004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Ika Asti Astuti, M.Kom
NIK. 190302391



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Firdous Saputra**
NIM : **19.12.1004**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PAUD MENUR BANTUL YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing : **Mei P Kurniawan, 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,



Muhammad Firdous Saputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan orang-orang disekitar, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu, maka dari itu saya berterima kasih kepada :

1. Ayah saya Riyadiono dan Ibu saya Suparjati yang sudah mendoakan dan selalu mendukung putranya hingga dapat menyelesaikan skripsi dalam tepat waktu.
2. Support system saya ber inisial D, walaupun dia jauh ada di Lampung namun dengan adanya dia yang selalu memahami dan memberikan dukungan kepada saya maka saya dapat mencapai di titik ini.
3. Starcomp Indonesia yang sudah menyediakan tempat dan juga komputer untuk membuat aplikasi pembelajaran tersebut.
4. PAUD SPS MENUR BANTUL yang sudah menyetujui saya untuk menjadikan tempat tersebut sebagai penelitian skripsi saya.
5. TIM BOOTCAMP SISTEM INFORMASI 2023 yang sudah menjadi bagian atas kelancaran skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang melimpah sepanjang penulisan skripsi ini.

Melalui kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing saya, Pak Mei P Kurniawan yang telah memberikan bimbingan serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga atas kesabaran dan dorongan yang diberikan selama proses skripsi ini.

Tak lupa pula saya ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan staff pengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman, serta ilmu yang bermanfaat bagi saya.

Dalam penulisan skripsi ini, saya menyadari bahwa tidak ada yang bisa terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Saya mengucapkan terima kasih kepada keluarga, teman-teman, dan rekan Starcomp Indonesia yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat serta kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan bermasyarakat yang lebih baik. Terima kasih banyak.

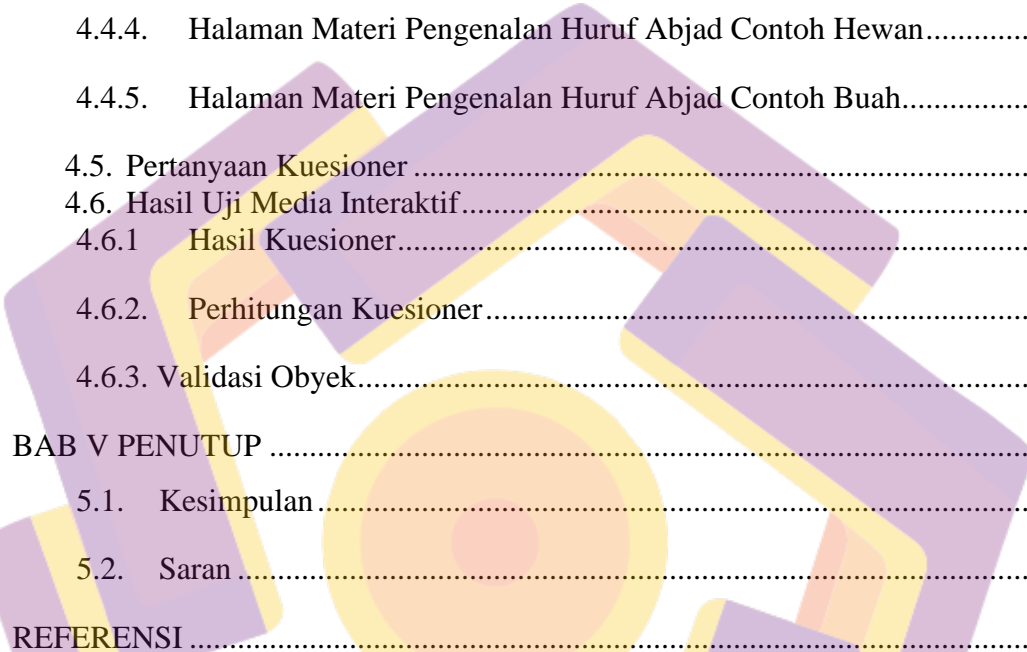
Yogyakarta, 15-08-2023

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 LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1. Definisi Multimedia	11
2.2.2. Definisi Pembelajaran	11
2.2.3. Definisi Multimedia Pembelajaran	12
2.2.4. Definisi Video	13
2.3. Pengertian Multimedia.....	13
2.3.1. Elemen Multimedia.....	14
2.3.2. Jenis-Jenis Multimedia.....	16
2.3.3. Jenis-Jenis Video	16

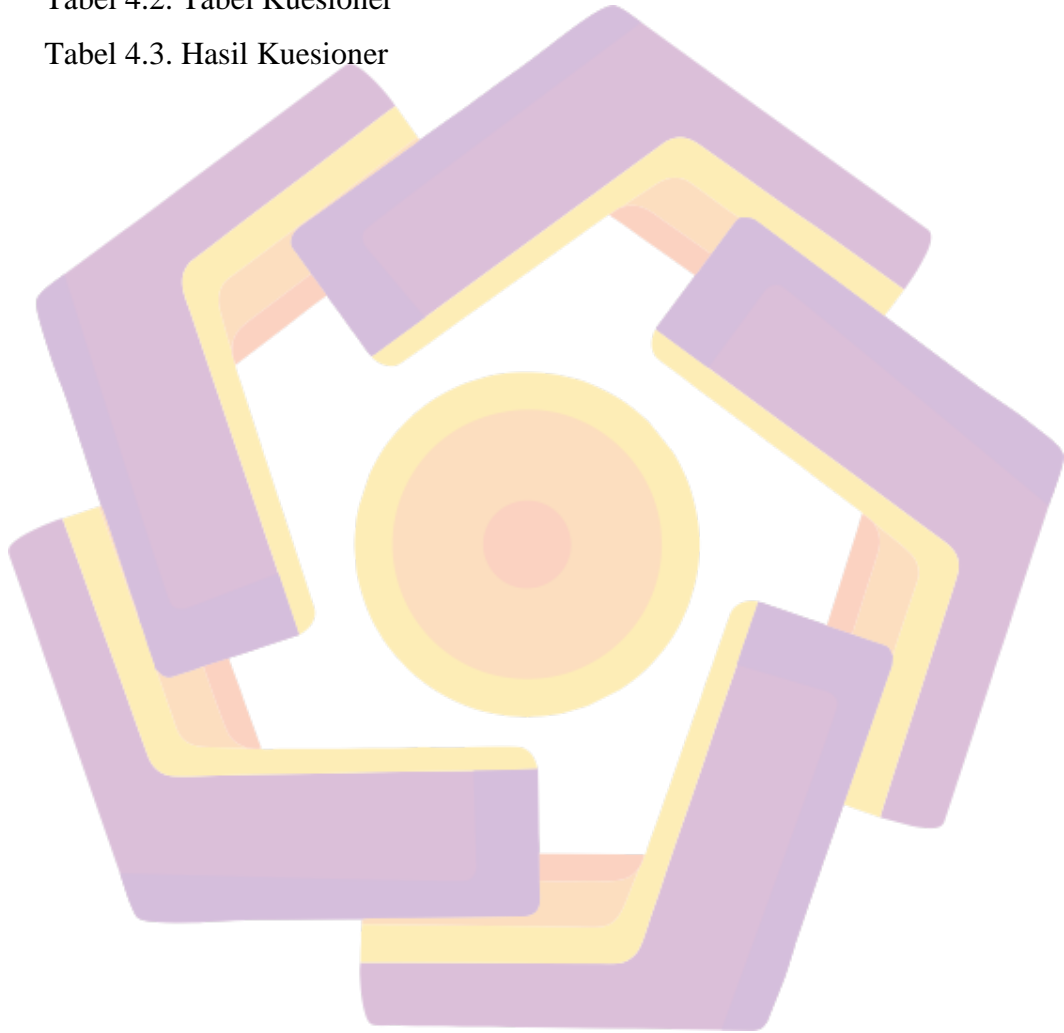
2.3.4.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
2.3.5.	Struktur Multimedia.....	18
2.4.	Metodologi Pengembangan Multimedia.....	21
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Objek Penelitian.....	23
3.2	Alur Penelitian	24
3.3.	Alat dan Bahan.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1.	Analisis Kebutuhan.....	28
4.1.1.	Kebutuhan Fungsional	28
4.1.2.	Kebutuhan Non Fungsional	28
4.2.1.	Konsep	28
4.2.2.	Storyboard.....	28
4.2.3.	Naskah.....	32
4.2.4.	Struktur Navigasi	35
4.2.5.	Hasil Ilustrasi	35
4.3.	Implementasi Proses Pembuatan	37
4.3.1.	Take Video.....	37
4.3.2.	Proses Editing Suara	38
4.3.3.	Proses Pembuatan Animasi Latar Materi.....	39
4.3.4.	Proses Pembuatan Pengenalan Abjad Buah.....	39
4.3.5.	Proses Pembuatan Pengenalan Abjad Hewan	40
4.3.6.	Proses Editing Opening.....	41
4.3.7.	Proses Editing Closing	41
4.3.8.	Proses Editing Abjad Benar	42
4.3.9.	Proses Editing Abjad Salah.....	43
4.3.10.	Proses Color Grading	43
4.3.11.	Proses Editing Thumbnail Huruf Abjad Hewan	44



4.3.12.	Proses Editing Thumbnail Huruf Abjad Buah	45
4.4.	Implementasi Antarmuka.....	45
4.4.1.	Halaman Awal	45
4.4.2.	Halaman Huruf Abjad Salah	46
4.4.3.	Halaman Huruf Abjad Benar	47
4.4.4.	Halaman Materi Pengenalan Huruf Abjad Contoh Hewan.....	47
4.4.5.	Halaman Materi Pengenalan Huruf Abjad Contoh Buah.....	48
4.5.	Pertanyaan Kuesioner	49
4.6.	Hasil Uji Media Interaktif.....	49
4.6.1	Hasil Kuesioner.....	50
4.6.2.	Perhitungan Kuesioner.....	53
4.6.3.	Validasi Obyek.....	56
BAB V	PENUTUP	58
5.1.	Kesimpulan.....	58
5.2.	Saran	58
REFERENSI		60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	5
Tabel 3.1. Storyboard	27
Tabel 4.1. Hasil Ilustrasi	36
Tabel 4.2. Tabel Kuesioner	49
Tabel 4.3. Hasil Kuesioner	54

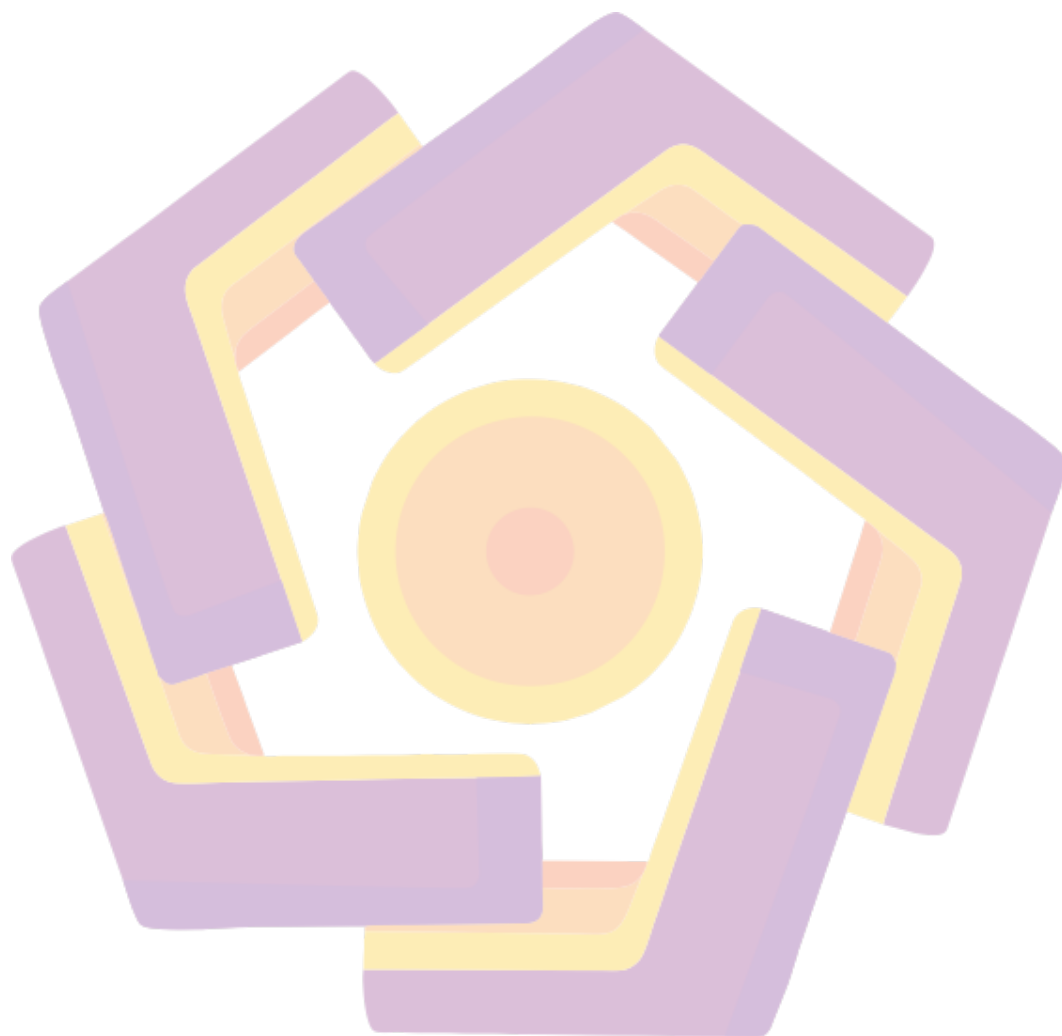


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen Multimedia	12
Gambar 2.2. Struktur Navigasi Linear	16
Gambar 2.3. Struktur Navigasi Non Linear	17
Gambar 2.4. Struktur Navigasi Hierarchi	17
Gambar 2.5. Struktur Navigasi Composite	18
Gambar 2.6. Metodologi Pengembangan Multimedia	18
Gambar 3.1. Alur Penelitian	22
Gambar 4.1. Proses Take Video On Camera	28
Gambar 4.2. Proses Editing Suara	29
Gambar 4.3. Proses Pembuatan Animasi Latar	29
Gambar 4.4. Proses Pembuatan Abjad Buah	30
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Abjad Hewan	31
Gambar 4.6. Proses Editing Opening	31
Gambar 4.7. Proses Editing Closing	32
Gambar 4.8. Proses Editing Abjad Benar	32
Gambar 4.9. Proses Editing Abjad Salah	33
Gambar 4.10. Proses Editing Thumbnail Abjad Hewan	34
Gambar 4.11. Proses Editing Thumbnail Abjad Buah	34
Gambar 4.12. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran	43

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Σ Notasi Sigma



INTISARI

PAUD SPS Menur Bantul adalah sebuah tempat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang bertempat di Kowen 1, RT1, Ds. Kowen, Kel. Timbulharjo, Kec. Sewon, Kab. Bantul, Prov. D.I. Yogyakarta. Sebagai satu satunya PAUD yang berada di daerah itu yang didirikan pada tahun 2020. Dibangun dalam masa pandemi dengan harap dapat membantu masyarakat sekitar yang memiliki anak usia dini untuk menempuh pendidikan yang layak. Dalam penelitian ini, peneliti akan membuat video multimedia interaktif pembelajaran untuk membantu guru di PAUD SPS Menur Bantul dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan cara alternatif untuk menyampaikan materi dari guru ke murid. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif di era Revolusi Industri 4.0 target yang di inginkan untuk membuat suasana kelas menjadi lebih terbangun dengan adanya media digital dalam proses pembelajaran karena ada 2 kombinasi elemen yaitu visual dan audio. Oleh karena itu, manfaat yang didapatkan begitu banyak baik itu untuk guru dan juga peserta didik.

Peneliti membuat video pembelajaran ini dengan menggabungkan teknik livenesshot dan motion graphic. Livenesshot merupakan pengambilan gambar secara langsung yang dimana kita dapat mengatur angle sesuai yang sudah di rancang, sedangkan Motion Graphic adalah serpihan media visual yang menggabungkan beberapa elemen seperti animasi 2D dan 3D. Dengan adanya penggabungan teknik tersebut akan dapat membuat Video Pembelajaran Interaktif lebih menarik untuk di terapkan di PAUD SPS Menur Bantul.

Kata Kunci : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Media Pembelajaran Interaktif, Livenesshot, dan Motion Graphic

ABSTRACT

SPS Menur Bantul ECE is an Early Childhood Education (ECE) place located at Kowen 1, RT1, Ds. Kowen, Kel. Timbulharjo, Kec. Sewon, Kab. Bantul, Province. IN. Yogyakarta. As the only ECE in the area, it was established in 2020. It was built during a pandemic with the hope that it can help the surrounding community who have early childhood to get a proper education. In this study, researchers will make learning interactive multimedia videos to help teachers at SPS Menur Bantul ECE in carrying out learning activities.

Learning Media is an alternative way to convey material from teacher to student. By using Interactive Learning Media in the Industrial Revolution 4.0 era, the target is to make the classroom atmosphere more awake with digital media in the learning process because there are 2 combinations of elements, namely visual and audio. Therefore, there are so many benefits for both teachers and students.

The researcher made this learning video by combining liveness and motion graphic techniques. Liveness is a live shot where we can adjust the angle according to what has been designed, while Motion Graphic is a piece of visual media that combines several elements such as 2D and 3D animation. With the incorporation of these techniques, it will be able to make Interactive Learning Videos more interesting to implement in the SPS Menur Bantul ECE.

Keyword: Early Childhood Education (ECE), Interactive Learning Media, Liveness, and Motion Graphics