

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI
STRUKTUR FUNGSI BUNGA DAN TUMBUHAN PADA SD N
JURUGENTONG BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

HENDIKA NUR KISTANA

19.12.1014

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI
STRUKTUR FUNGSI BUNGA DAN TUMBUHAN PADA SD N
JURUGENTONG BANTUL YOGYAKARTA**

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

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



disusun oleh

HENDIKA NUR KISTANA

19.12.1014

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI STRUKTUR
FUNGSI BUNGA DAN TUMBUHAN PADA SD N JURUGENTONG BANTUL
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh :

Hendika Nur Kistana

19.12.1014

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI STRUKTUR
FUNGSI BUNGA DAN TUMBUHAN PADA SD N JURUGENTONG BANTUL
YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh :

Hendika Nur Kistana

19.12.1014

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

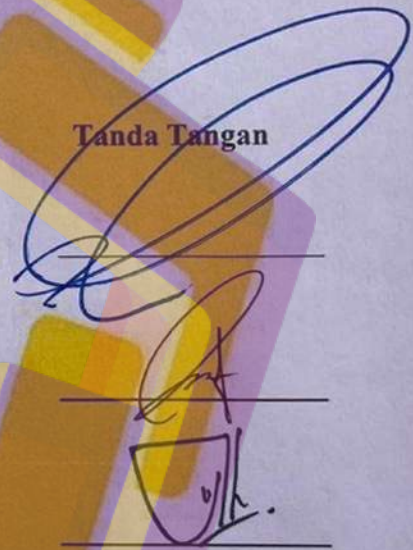
Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom
NIK. 190302215

Muhammad Tofa Nurcholis, M. Kom
NIK. 190302281

Mei P Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 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 : **Hendika Nur Kistana**
NIM : **19.12.1014**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI STRUKTUR FUNGSI BUNGA DAN TUMBUHAN PADA SD N JURUGENTONG 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, 26 Juli 2023

Yang Menyatakan,

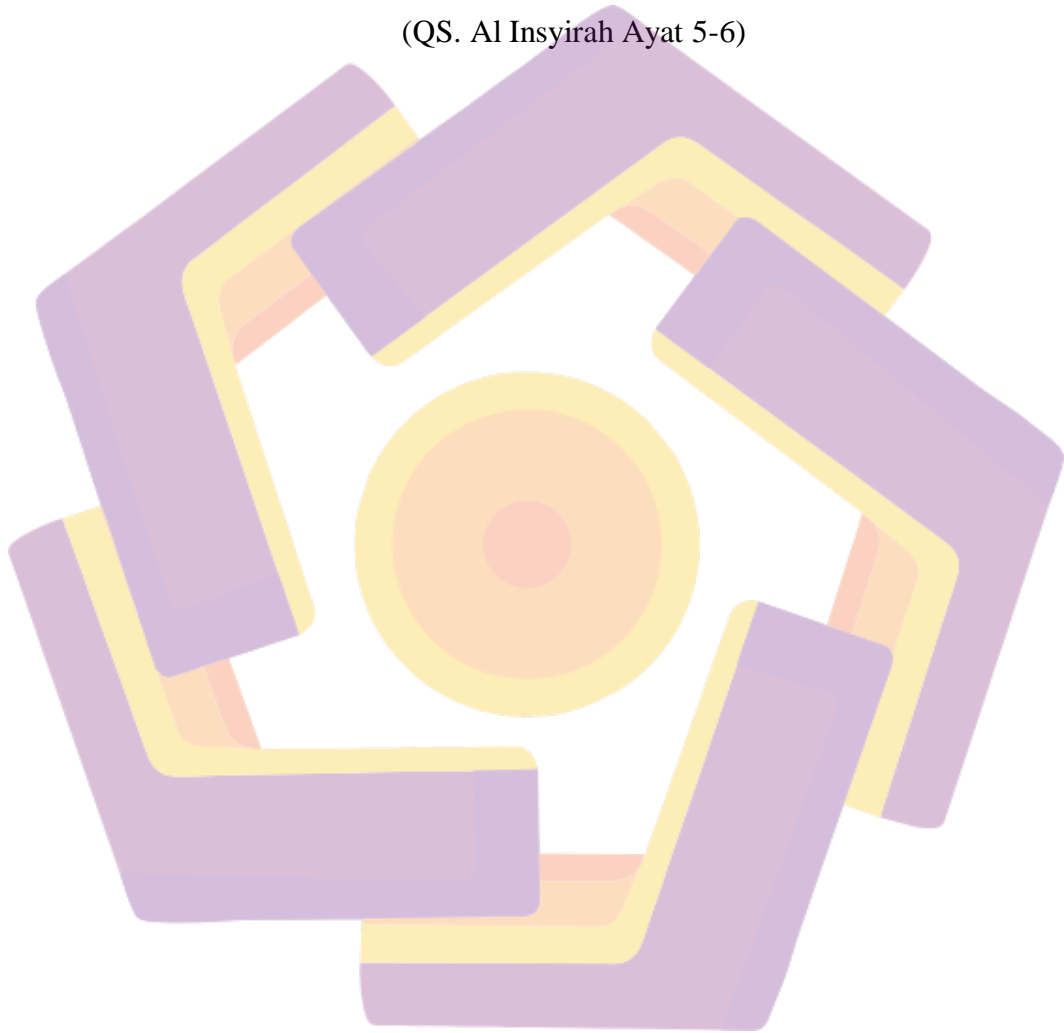


Hendika Nur Kistana

MOTTO

“Jangan biarkan kesulitanmu menguasaimu, percayalah bahwa ini malam yang gelap dan hari yang cerah akan datang esok. Karena sesungguhnya dengan kesulitan akan ada kemudahan.”

(QS. Al Insyirah Ayat 5-6)

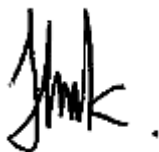


KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, tepat waktu, dan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Universitas Amikom Yogyakarta, Jurusan Sistem Informasi. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, sebagai Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta S. Kom, M. Kom, yang bertugas sebagai Dekan dan Kaprodi Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan M. Kom, selaku Dosen Pembimbing
4. Ibu Tumini Tris Mursini, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD N Jurugentong Bantul Yogyakarta
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing serta mendidik dalam proses perkuliahan.
6. Bapak Yudhi, Ibu Heni, serta Adikku yang senantiasa memotivasi dan memberi dukungan penuh.
7. Vetriana Kumaza Arum S. Farm, yang sudah memberikan semangat dan motivasi untuk mengerjakan skripsi ini dengan lancar hingga selesai.
8. Rekan rekan 19 S1SI 01, KBT FMLY, K3 KFC, Pemuda Jurugentong, yang telah mensupport dan memberi dukungan.

Yogyakarta, 17 Juli 2023



Hendika Nur Kistana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Dasar Teori	11
2.3. Pengertian Multimedia	12
2.4. Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther Sutopo.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Tinjauan Umum	18
3.2 Alur Penelitian.....	19
3.3 Metode Penelitian	21
3.4 Mendefinisikan Permasalahan	23
3.5 Solusi Yang Dapat Diterapkan	23
3.6 Solusi Yang Dipilih.....	24

3.7 Studi Kelayakan	24
3.8 Analisis	26
3.9 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.10 Perancangan Aplikasi.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Implementasi Sistem	35
4.2 Pembahasan Tampilan.....	42
4.3 Testing	47
4.4 Penggunaan Aplikasi.....	52
4.5 Pemeliharaan Aplikasi.....	52
4.6 Pertanyaan Kuesioner.....	53
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
REFERENSI.....	61
LAMPIRAN	63

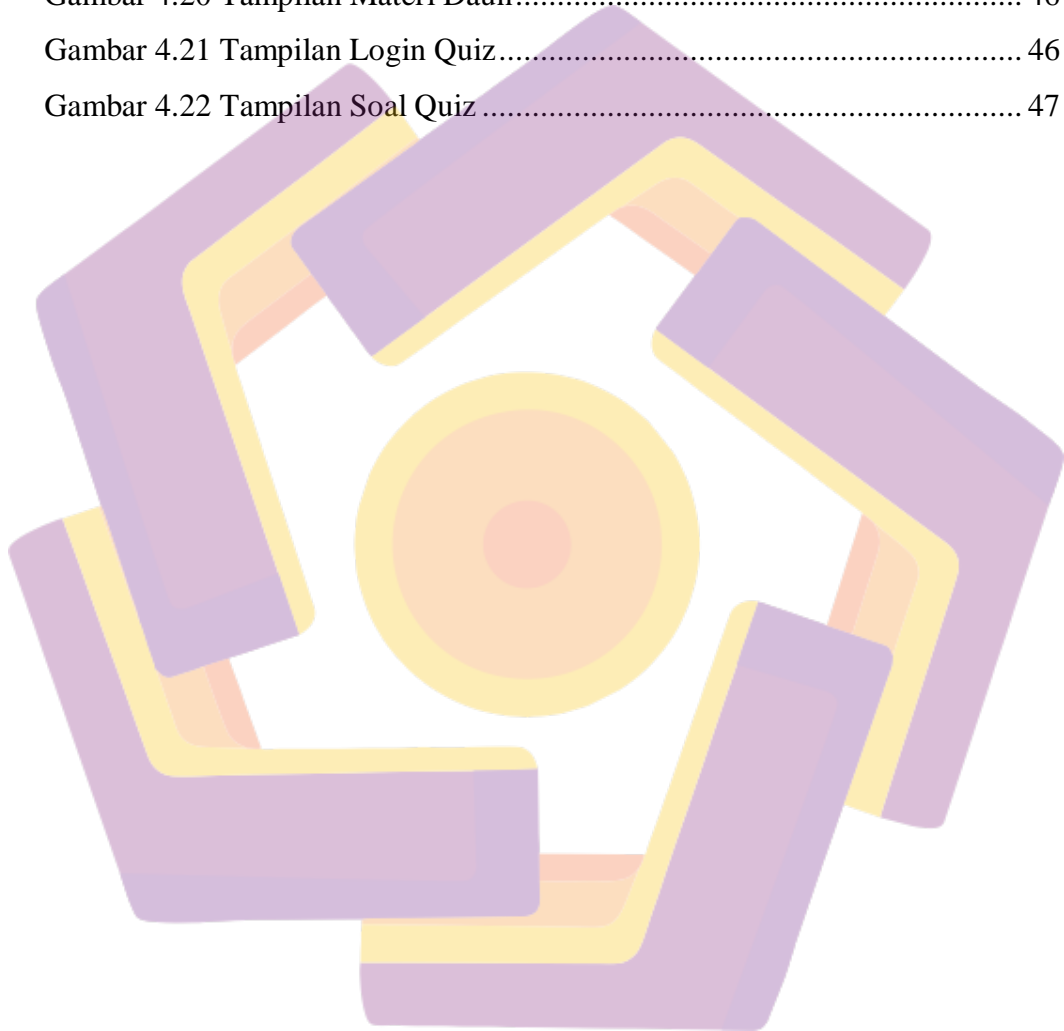
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	27
Tabel 3.3 Rancangan Naskah	29
Tabel 4.1 Unit Testing	47
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	51
Tabel 4.3 Contoh Kuesioner.....	53
Tabel 4.4 Penentuan Interval.....	55
Tabel 4.5 Jumlah Kuesioner Jawaban.....	55
Tabel 4.6 Aspek Penilaian Poin 1.....	56
Tabel 4.7 Aspek Penilaian Poin 2.....	56
Tabel 4.8 Aspek Penilaian Poin 3.....	57
Tabel 4.9 Aspek Penilaian Poin 4.....	57
Tabel 4.10 Aspek Penilaian Poin 5.....	58
Tabel 4.11 Aspek Penilaian Poin 6.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 Stuktur Navigasi Linear	15
Gambar 2.3 Stuktur Navigasi Non Linear	16
Gambar 2.4 Stuktur Navigasi Hierarki	16
Gambar 2.5 Stuktur Navigasi Komposit	17
Gambar 2.6 Metode Pengembangan Multimedia	17
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Rancangan Struktur Media Pembelajaran.....	29
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro.....	31
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama.....	32
Gambar 3.5 Rancangan Menu Materi.....	32
Gambar 3.6 Rancangan Sub Menu Materi Tumbuhan	33
Gambar 3.7 Rancangan Isi Materi.....	33
Gambar 3.8 Rancangan Standar Kompetensi.....	34
Gambar 3.9 Rancangan Quiz	34
Gambar 4.1 Tampilan Awal Adobe Animate 2021	35
Gambar 4.2 Desain Background.....	36
Gambar 4.3 Tampilan Cara Mengimport file dari Library	36
Gambar 4.4 Mengimport Gambar	37
Gambar 4.5 Membuat Button.....	37
Gambar 4.6 Tampilan Didalam Menu Button.....	38
Gambar 4.7 Membuat Animasi Movie Clip.....	39
Gambar 4.8 Tampilan Import to Library	39
Gambar 4.9 Mengimport Suara	40
Gambar 4.10 Tampilan Menu Publishing	40
Gambar 4.11 Tampilan Publish.....	41
Gambar 4.12 Tampilan Intro.....	42
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama	42
Gambar 4.14 Tampilan Menu Standar Kompetensi	43

Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi	43
Gambar 4.16 Tampilan Menu Sub Materi Tumbuhan.....	44
Gambar 4.17 Tampilan Materi Bunga	44
Gambar 4.18 Tampilan Materi Akar	45
Gambar 4.19 Tampilan Materi Batang	45
Gambar 4.20 Tampilan Materi Daun.....	46
Gambar 4.21 Tampilan Login Quiz.....	46
Gambar 4.22 Tampilan Soal Quiz	47



INTISARI

Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar-mengajar yang memanfaatkan teknologi komputer pada saat ini, dimana terdapat lima elemen dasar multimedia yaitu text, gambar, suara, animasi, dan video. Dalam media pembelajaran ini membahas materi dan soal soal struktur fungsi bunga dan tumbuhan yang merupakan salah satu mata pelajaran Sekolah Dasar.

Dalam memilih media pembelajaran, perlu menyesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Penyampaian struktur dan fungsi bagian bunga dan tumbuhan sangat diperlukan agar para siswa dapat memahami dan mengerti. Aplikasi media pembelajaran ini dibangun menggunakan software Adobe Animate, Corel Draw X7 atau Adobe Photoshop CS6. Media pembelajaran saat ini dapat dikembangkan lagi oleh guru dengan melihat standar kompetensi, penjelasan materi, dan evaluasi untuk menentukan kemampuan siswa. Media pembelajaran ini diawali dengan tampilan menu utama. Dari setiap menu terdapat tampilan materi dan latihan atau quiz.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif belajar-mengajar selain menggunakan buku. Aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik, minat dan motivasi siswa dalam proses belajar di sekolah.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Guru, Siswa, Teknologi.

ABSTRACT

Learning Media is a teaching-learning tool that utilizes computer technology at this time, where there are five basic multimedia elements, namely text, images, sound, animation, and video. In this learning media, it discusses material and questions about the structure and function of flowers and plants which are one of the elementary school subjects.

In choosing learning media, it is necessary to adjust to the needs, situations and conditions of each. Submission of the structure and function of the parts of flowers and plants is very necessary so that students can understand and understand. This learning media application was built using Adobe Animate, Corel Draw X7 or Adobe Photoshop CS6 software. The current learning media can be further developed by teachers by looking at competency standards, material explanations, and evaluations to determine students' abilities. This learning media begins with the main menu display. From each menu there is a display of material and exercises or quizzes.

Based on the description above, it can be concluded that the application of learning media can be used as an alternative to teaching and learning in addition to using books. This application is also expected to increase the attractiveness, interest and motivation of students in the learning process at school.

Keyword : *Learning Media, Teachers, Students, Technology.*