

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGENAL SEJARAH ASEAN PADA SISWA KELAS VI  
SDN TARLAWI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

**Muhammad Abdillah**

**14.11.7729**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2018**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGENAL SEJARAH ASEAN PADA SISWA KELAS VI  
SDN TARLAWI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Abdillah**

14.11.7729

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGENAL SEJARAH ASEAN PADA SISWA KELAS VI  
SDN TARLAWI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Abdillah**

**14.11.7729**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 21 November 2018

**Dosen Pembimbing**



**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGENAL SEJARAH ASEAN PADA SISWA KELAS VI  
SDN TARLAWI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Abdillah**

**14.11.7729**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

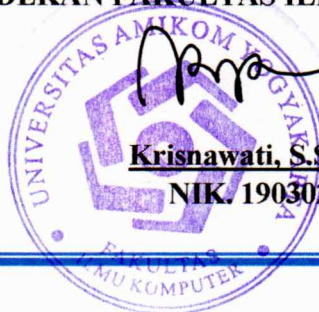
**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 November 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan / atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 November 2018



Muhammad Abdillah

NIM. 14.11.7729

## MOTTO

"Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya"

(Ali Bin Abi Thalib)

"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak."

(Aldus Huxley)

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi."

(Ernest Newman)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya".

(QS. Al – Baqarah : 286)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, tiada kata seindah syukur atas segala rahmat, ridho serta karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Sejarah ASEAN Pada Siswa Kelas VI SDN Tarlawi Menggunakan Adobe Flash” sesuai dengan yang diharapkan. Skripsi ini penulis persembahkan teruntuk :

1. Allah *subhanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan rahmat dan ridho-Nya.
2. Kedua Orangtua tercinta Bapak Ramli dan Ibu Rosdiana yang selalu dan senantiasa memberikan segala – galanya demi kesuksesan anaknya.
3. Kedua adik ku tersayang Nurmulyani dan Maratus yang telah memberikan semangat untuk kakak nya.
4. Semua kakak – kakak ku tersayang kakak Puput, bang Kasmudin yang telah memberi semangat untuk adiknya.
5. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih telah mambantu dan membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
6. Keluarga Besar “IKMAWA” yang telah menjadi tempat ternyaman untuk berkumpul dan melepas segala penat dengan suka dan dukanya.
7. Untuk semua teman – teman dikelas 14 S1-TI 02 yang sudah melewati masa kuliah suka dan duka bersama – sama.

8. Untuk SDN Tarlawi terimakasih sudah memberikan izin dan kerjasamanya untuk melakukan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
9. Semua pihak yang sudah membantu dalam menyusun skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu semoga Allah membalas dengan hadiah berupa anugerah rejeki yang berkah untuk semuanya.





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamini, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *subhanahu wa ta'ala* karena atas limpahan rahmat dan ridho -Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis berterimakasih atas bimbingan, dukungan, bantuan, serta doa kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung dan tanpa lelah mendoakan dengan ikhlas dan sepenuh hati.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan penuh semangat.
5. Bapak / Ibu penguji
6. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Wali dari penulis.
7. Segenap Dosen dan civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

8. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 21 Oktober 2018

Penulis



Muhammad Abdillah  
NIM. 14.11.7729

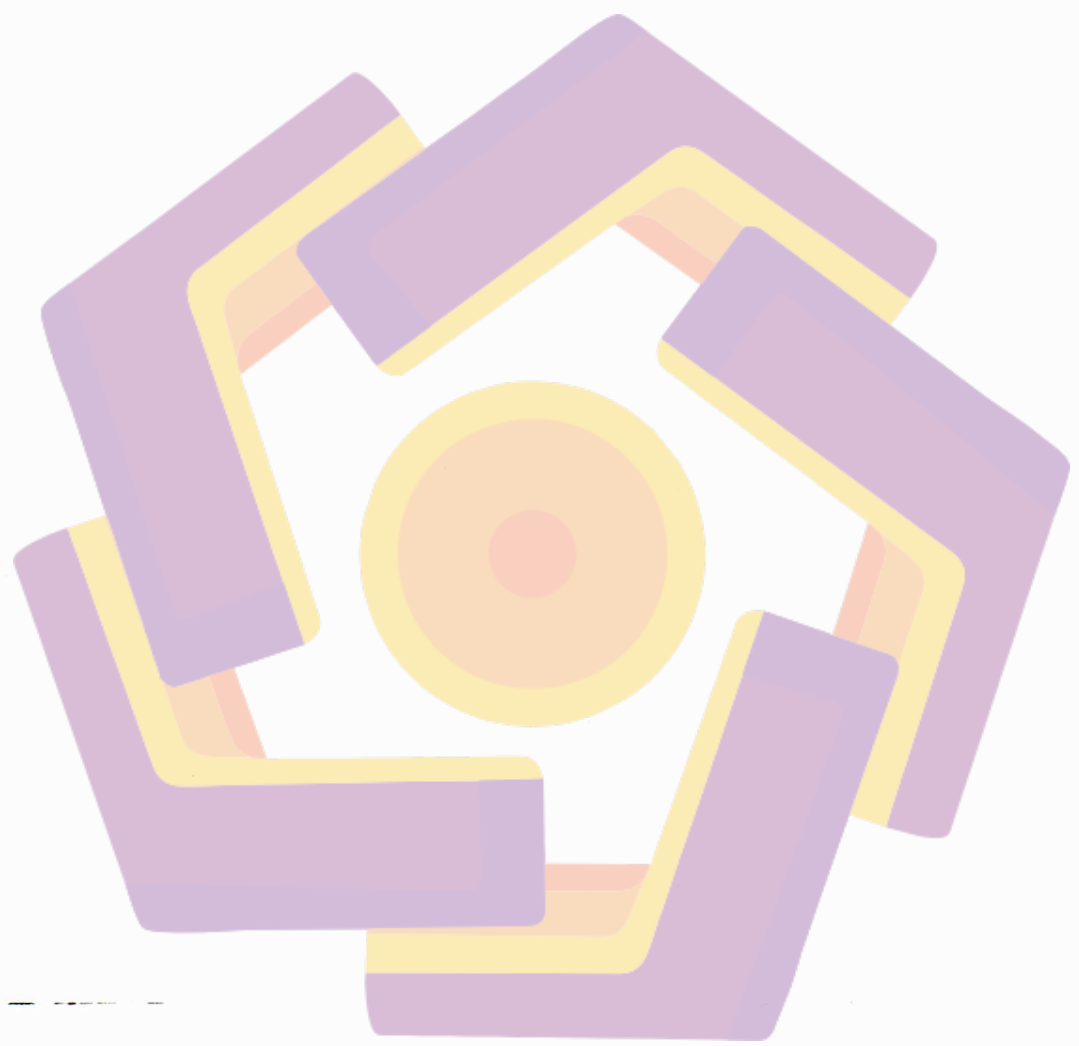
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
1 BAB I.....	19
1.1 Latar Belakang.....	19
1.2 Rumusan Masalah.....	20
1.3 Batasan Masalah.....	20
1.4 Tujuan Penelitian.....	21
1.5 Metodologi Penelitian.....	21
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	21
1.5.2 Metode Analisis.....	22
1.5.3 Metode Perancangan.....	22
1.5.4 Metode Pengembangan Dan Pengujian.....	22
1.5.6 Implementasi.....	23
1.6 Sistematika Penulisan.....	23
2 BAB II.....	25
2.1 Tinjauan Pustaka.....	25
2.2 Dasar Teori.....	26
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	26

2.2.2	Posisi Media Pembelajaran.....	27
2.2.3	Karakteristik Media Pembelajaran.....	28
2.2.4	Manfaat Media Pembelajaran.....	30
2.3	Multimedia.....	31
2.3.1	Dasar Multimedia.....	31
2.3.2	Unsur-Unsur Multimedia.....	32
2.4	Struktur Aplikasi Multimedia.....	33
2.4.1	Struktur Linear.....	34
2.4.2	Struktur Menu.....	34
2.4.3	Struktur Hierarki.....	35
2.4.4	Struktur Jaringan.....	36
2.4.5	Struktur Hibrid.....	36
2.5	Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	37
2.6	Metode Analisis.....	40
2.6.1	Analisis SWOT.....	40
2.6.2	Analisis Kebutuhan.....	41
2.6.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	41
2.6.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	41
2.6.2	Studi Kelayakan.....	42
2.7	Metode Testing.....	43
2.7.1	Skala Likert.....	43
3	BAB III.....	46
3.1	Tinjauan Umum.....	46
3.1.1	Profil SDN Tarlawi.....	46
3.1.2	Visi dan Misi.....	47
3.1.3	Struktur Organisasi.....	48
3.2	Analisis Sistem.....	48
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	49
3.2.2	Analisis SWOT.....	49
3.3	Analisis Kebutuhan.....	52
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	52
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	53

3.4	Studi Kelayakan .....	54
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	54
3.4.2	Kelayakan Operasional .....	54
3.4.3	Kelayakan Hukum .....	54
3.5	Perancangan Sistem Multimedia.....	55
3.5.1	Merancang Konsep .....	55
3.5.2	Merancang Isi .....	55
3.5.3	Merancang Naskah .....	56
3.5.4	Merancang Grafik.....	62
4	BAB IV .....	69
4.1	Memproduksi Sistem .....	69
4.1.1	Manajemen File .....	70
4.1.2	Pembuatan Button.....	70
4.1.3	Editing Sound .....	71
4.1.4	Pembuatan Aplikasi.....	73
4.2	Pembahasan.....	81
4.2.1	Tampilan Halaman Masuk.....	81
4.2.2	Tampilan Menu Utama .....	82
4.2.3	Tampilan Tujuan.....	84
4.2.4	Tampilan Materi .....	85
4.2.4.1	Halaman ASEAN 1 .....	86
4.2.4.2	Halaman ASEAN 2.....	87
4.2.5	Tampilan Halaman Peta.....	89
4.2.2.3	Tampilan Halaman Wawasan .....	93
4.2.3	Tampilan Halaman Soal.....	95
4.2.4	Tampilan Halaman Petunjuk .....	95
4.3	Sistem Testing.....	96
4.3.1	Black Box Testing .....	96
4.3.2	Pengujian Beta .....	97
4.4	Penggunaan Sistem .....	102
4.5	Memelihara Sistem.....	102

5 BAB V .....103  
5.1 Kesimpulan .....103  
5.2 Saran.....105  
DAFTAR PUSTAKA.....105  
LAMPIRAN.....1



## DAFTAR TABEL

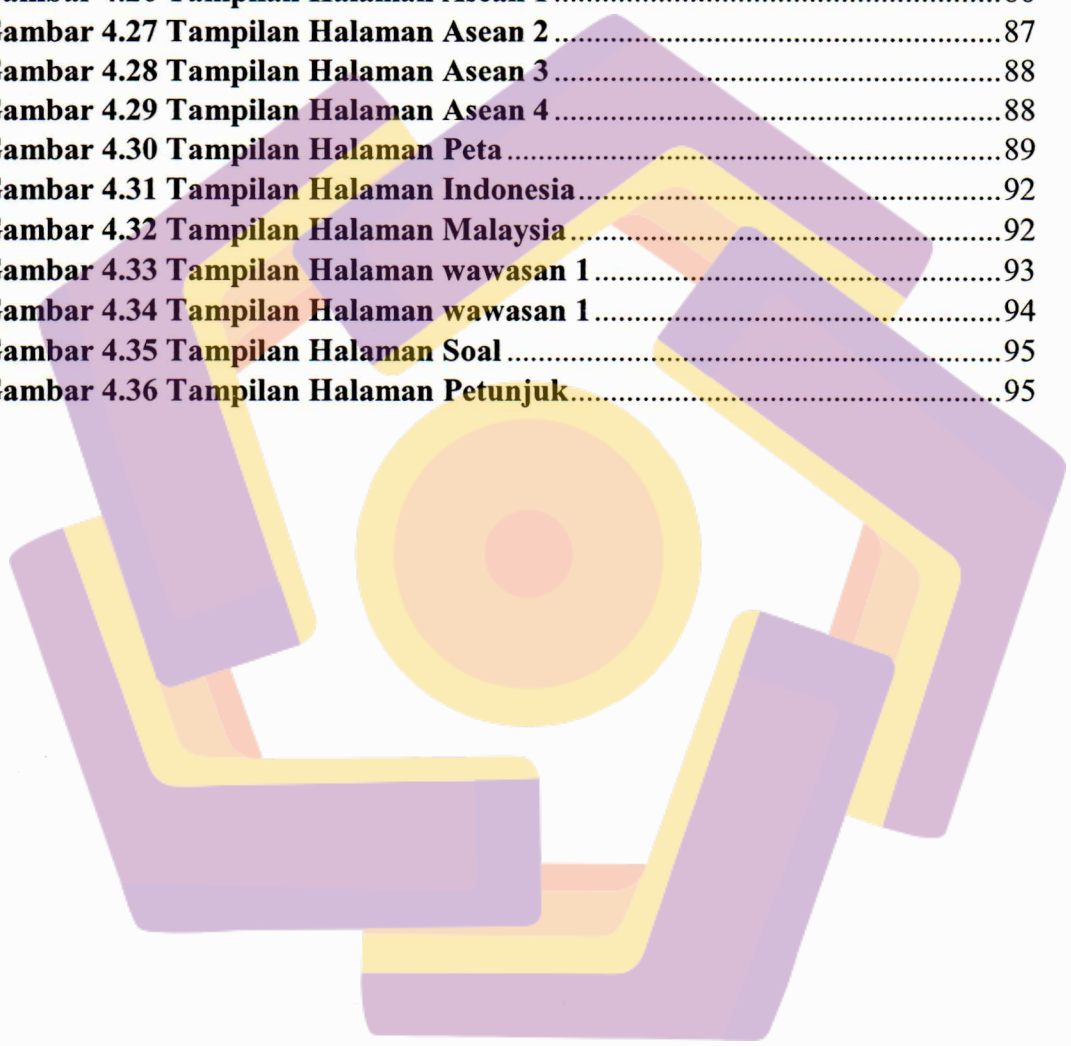
<b>Tabel 2.1 Evaluasi Skala Likert</b> .....	43
<b>Tabel 2.2 Interval Skala Likert</b> .....	44
<b>Tabel 3.1 Analisis SWOT</b> .....	51
<b>Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware</b> .....	53
<b>Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i></b> .....	53
<b>Tabel 3.4 Perancangan Naskah</b> .....	57
<b>Tabel 4.1 Pengujian Black Box</b> .....	96
<b>Tabel 4.2 Panel Kuisisioner guru</b> .....	98
<b>Tabel 4.3 Perhitungan Aspek Informasi Guru</b> .....	98
<b>Tabel 4.4 Panel Kuisisioner Siswa</b> .....	100
<b>Tabel 4.5 Perhitungan Aspek Informasi Siswa</b> .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	34
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	35
Gambar 2.3 Struktur Hirearki .....	35
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	36
Gambar 2.5 Struktur Hibrid .....	37
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	38
Gambar 3.1 Papan Nama Sekolah SDN Tarlawi .....	46
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Sekolah .....	48
Gambar 3.3 Menu Aplikasi .....	56
Gambar 3.4 Desain Tampilan Intro .....	62
Gambar 3.5 Desain Tampilan Menu Utama .....	63
Gambar 3.6 Desain Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	64
Gambar 3.7 Desain Tampilan Standar Kompetensi .....	64
Gambar 3.8 Desain Tampilan Menu Materi .....	65
Gambar 3.9 Desain Tampilan Asean .....	65
Gambar 3.10 Desain Tampilan Peta .....	66
Gambar 3.11 Desain Tampilan Wawasan .....	66
Gambar 3.12 Desain Tampilan Latihan 1 .....	67
Gambar 3.13 Desain Tampilan Latihan 2 .....	67
Gambar 3.14 Desain Tampilan Tampilan Petunjuk .....	68
Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan Media Interaktif .....	69
Gambar 4.2 Tampilan Manajemen File .....	70
Gambar 4.3 Tampilan Rounded Retangle Tool .....	71
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Tombol .....	71
Gambar 4.5 Memotong Suara di Adobe Flash .....	72
Gambar 4.6 Menyesuaikan Suara di Adobe Flash .....	72
Gambar 4.7 Mengimport Suara Kedalam Adobe Flash .....	73
Gambar 4.8 Create File .....	74
Gambar 4.9 Tools Properties .....	74
Gambar 4.10 Memberi Nama Movie Clip .....	75
Gambar 4.11 Menyesuaikan Alpha .....	75
Gambar 4.12 Create Classic Tween .....	76
Gambar 4.13 Memberi Nama Pada Movie Clip .....	76
Gambar 4.14 Menyesuaikan Gerak Pada Object .....	77
Gambar 4.15 Memasukan Tombol dari library ke stage .....	77
Gambar 4.16 Memberi nama tombol .....	78
Gambar 4.17 Pembuatan Tombol Mulai .....	78
Gambar 4.18 Memasukan script pada tombol .....	78



<b>Gambar 4.19 Mengedit script.....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.20 Memasukan Sound ke tombol mulai.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.21 Memilih sound yang akan digunakan.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.22 Tampilan Intro Masuk.....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama.....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.24 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.25 Tampilan Menu Mmateri.....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.26 Tampilan Halaman Asean 1.....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.27 Tampilan Halaman Asean 2.....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.28 Tampilan Halaman Asean 3.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.29 Tampilan Halaman Asean 4.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.30 Tampilan Halaman Peta.....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4.31 Tampilan Halaman Indonesia.....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 4.32 Tampilan Halaman Malaysia.....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 4.33 Tampilan Halaman wawasan 1.....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 4.34 Tampilan Halaman wawasan 1.....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4.35 Tampilan Halaman Soal.....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4.36 Tampilan Halaman Petunjuk.....</b>	<b>95</b>



## INTISARI

Perkembangan di era teknologi sekarang ini menuntut perkembangan juga di dunia pendidikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya tersebut perlu adanya peningkatan dalam dunia pendidikan. Salah satu yang harus diwujudkan dalam peningkatan dunia pendidikan adalah perkembangan media pembelajaran.

SDN Tarlawi memiliki fasilitas seperti laptop dan lcd yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif. Namun pada pembelajaran IPS khususnya materi Negara anggota ASEAN, guru SDN Tarlawi masih menggunakan buku paket serta metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan merasa tidak terlibat dalam pembelajaran, untuk itu perlu sebuah media yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar didalam kelas yaitu dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash*.

Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* diharapkan mampu memberikan solusi dan motivasi belajar siswa. Dalam proses penelitian ini, penulis menggunakan software *adobe flash* sebagai software utama dan software *adobe photoshop*, hasil dari media pembelajaran ini berupa aplikasi.

**Kata Kunci :** media pembelajaran IPS, ASEAN, *adobe flash*, *adobe photoshop*

## ABSTRACT

*Development in the current era of technology demands development as well in education as one of the efforts to improve the quality of human resources. In order to improve the quality of these resources need an increase in the world of education. One that must be realized in improving the world of education is the development of learning media.*

*Tarlawi Elementary School features facilities such as laptops and lcd that support the use of interactive learning media. However, in Social Studies lessons especially in ASEAN Member Countries, Tarlawi Primary School Teachers still use package book and lecture method. This causes students to feel bored while learning takes place and feel not involved in learning, for it needs a media that can increase students' motivation to learn in the classroom is the interactive learning media using adobe flash.*

*Learning media using adobe flash is expected to provide solutions and motivation to learn students. In the process of this research, writer use adobe flash software as main software and adobe photoshop software, result of this instructional media in the form of application.*

**Keywords:** *learning media IPS, ASEAN, adobe flash, adobe photoshop*